10 PAGES DE PREVIEW DE LA BD PATHFINDER

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli
black-book-éditions.fr

casus belli

#15 Juin | Juillet 2015

Le magazine de référence des jeux de rôle

Wulin | Skull & Bones | Pathfinder Unchained

Rétro : Trauma | D3 : dernière partie



ANALYSE :
LES TABLES DE JEU VIRTUELLES
C'EST BIEN ?

CYBERPUNK
POUR CHRONIQUES OUBLIÉES
RÈGLES + SCÉNARIO

SCÉNARIOS : Pathfinder (fin des Chemins de la mémoire), L'AdC, Within & CO


BLACK BOOK EDITIONS
Exclusif
CROWDFUNDING
CHRONIQUES OUBLIÉES
Campagne + Écran du MJ
Fin du financement ce lundi 6 juillet !
Des cadeaux géants !
Pour participer :
black-book-editions.fr
BLACKBOOK EDITIONS
casus belli

ÉDITO

Révolution virtuelle ?

Le JdR est le carrosse des pratiques ludiques, le divertissement roi. Mais, ni plus, ni moins que toutes les activités collectives, sa mise en place implique plusieurs contraintes (regroupement, disponibilité). Pendant longtemps, les médias traditionnels (lecture, cinéma) venaient combler de façon très imparfaite la soif qui tenaillait le rôliste dans l'attente de sa prochaine partie.

Et puis, un jour, la technologie a commencé à proposer des palliatifs intéressants. Pour certains comme moi, ça a commencé un peu avec *Diablo*, mais surtout avec *Baldur's Gate*, le jeu vidéo sous licence *D&D* sorti en 1997. Et encore, je ne fais pas du tout partie des dinosaures, de ceux qui ont vibré avec *Heroes of the Lance*, premier jeu vidéo *AD&D*, sorti dès 1989 ! Quel émerveillement de découvrir, seul, derrière un écran et clavier à la main, des sensations évoquant celle du JdR sur table ! Pas exactement les mêmes, mais c'était déjà un bond en avant incroyable par rapport à tout ce qui existait alors. Et puis l'offre a suivi le développement exponentiel des machines et d'Internet, apogée marquée par l'avènement de *World of Warcraft* et de tous les autres MMORPG.

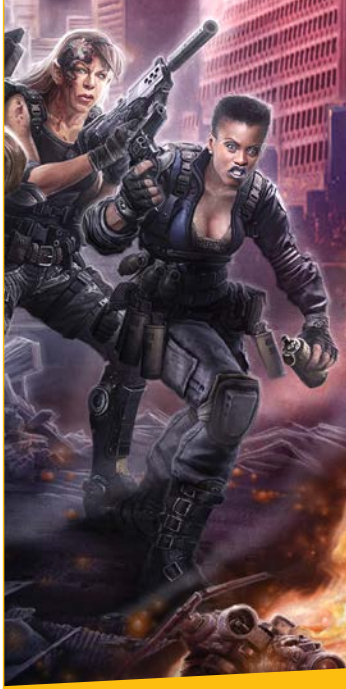
Pour autant, vous ne trouverez probablement pas un rôliste pour affirmer que cette expérience est meilleure qu'un JdR sur table. Mais elle est tellement facile d'accès, solitaire, immédiate et instantanée que de nombreux joueurs s'en sont contentés un temps, débordés par la vraie vie. Le remède fonctionne, mais, tôt ou tard, le rôliste sent monter, irrésistible, l'envie de partager un lever de soleil entre amis, éreintés, le ventre brassé d'une surconsommation de sucre et de sel, le regard cerné mais débordant de fierté d'être venus à bout d'un scénario pervers sur un jet de dé improbable.

Le virtuel et les machines ne remplaceront jamais une table « *in real life* ». Mais, et c'est tout l'enjeu de notre dossier page 236, la technique permet aujourd'hui de recréer du vrai JdR, pas du jeu vidéo ni du MMORPG. De vaincre l'éloignement et les emplois du temps serrés. Évidemment, cela demande une adaptation, mais on peut désormais vraiment jouer, partager des images, discuter, lancer les dés en temps réel, tous ensemble. Certains logiciels permettent même d'automatiser une partie de la technique et des règles, un outil qu'on peut parfois avoir envie d'intégrer à ses parties « *classiques* ».



L'important, c'est que des prophètes de malheur ont longtemps prédit que l'amélioration des machines rendraient obsolète notre pratique. Mais loin d'être ringard, au contraire, c'est maintenant le JdR qui s'empare des progrès techniques pour servir sa cause. Hors des modes car hors du temps, indépassable parce que suranné et désuet dès le départ, notre loisir est là pour encore longtemps.

Tête brûlée
***Crapougnats** Didier Guiserix*



RÉABONNEMENT EN VUE !

Pour tous les abonnés du numéro 10 à 15, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à consulter la page 4 et à découvrir dès maintenant notre offre !

Illustratin de couverture
© Victor Manuel Leza Moreno pour Catalyst Lab

sommaire



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



Actualité - Nouvelles du front 10
Actualité - À l'ouest du nouveau 18
Actualité - Portfolio : Shayô 26
Actualité - Colloque universitaire sur le JdR 28



Critiques - Wulin 30
Critiques - Pathfinder Unchained 34
Critiques - Star Wars - Étoiles de la providence 37
Critiques - Skull & Bones 38
Critiques - Manuel des joueurs : Classes avancées 40
Critiques - Royaume des légendes 41
Critiques - Outer Space 42
Critiques - Dragon de poche² 43
Critiques - Les Testaments trahis 44
Critiques - XII, Au fil de l'âme 45
Critiques - Sur les frontières 46
Critiques - *Petites critiques…* 47

L'étagère du rôliste - Warhammer Battle 50
L'étagère du rôliste - Livres dont vous êtes le héros 54
L'étagère du rôliste - The Witcher 3 58
L'étagère du rôliste - Le coin des comics 60
L'étagère du rôliste - Historia 62
L'étagère du rôliste - *Petites critiques…* 63

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr*. N°15, juin/juillet 2015. **Directeur de la publication** 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 âme damnée** Damien Coltice **Maquette** Laura Hoffmann **Relectures** Loïs Emmanuel Meyer

Participent au magazine (le gang *Casus*) Benoit Attinost, Pierre Balandier, Jérôme Barthas, Farid Ben Salem, Laurent « Kegron » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, Raphaël Bombayl, David Burckle, Vincent Carluer, Guillaume Clerc, Damien Coltice, Croc, Yohann Delalande, Sébastien Delfino, Nicolas Delzenne, Nicolas Dessaux, Laurent Devernay, Eric Dubourg, Julien Dutel, Loïc Feitz, Fabien Fernandez, Cédric Ferrand, Franck Florentin, Nicolas Fuseau, Stéphane Gallot, Géraud « Myvyrrian » G., Loris Gianadda, Bruno Guérin, Nicolas Guérin, Didier Guiserix, Yannick Le Guédart, Olivier Halnais, Olivier Hézèques, Nicolas Henry, Romain d'Huissier, Pascal Julie, Alexandre Joly, Jérôme Brand Larré, Tristan Lhomme, Ghislain Morel, Pelon, Philippe Rat, Thomas Robert, Damien Rocroy, Cyril Rolland, Marc Sautriot, Tête Brulée, Kristoff Valla, Léonidas Vespérini.

Image de couverture © Victor Manuel Leza Moreno pour Catalyst Lab.

Illustrateurs, cartographes et photographes Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Jérémy Bouzerna, David Chapoulet, Guillaume Clerc, Dorian Collet, Damien Coltice, David Demaret, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Christophe Hénin, Jeex, Fred Lipari, Olivier « Akae » Sanfilippo, Thierry Ségur et Augustin, Maxime Teppe, Grégoire Veauléger.

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



Scénario Grand écran : Les Chemins de la mémoire, partie 3 (Pathfinder JdR) 66
Scénario : La guerre du crapaud (L'Appel de Cthulhu ; Renaissance) 104
Scénario : Œil pour œil (Within) 118
Scénario : Le déclin du Camélia (Wulin) 130
Scénario : Mini-aventure *Chroniques Oubliées* 136



Univers : Chroniques Oubliées Cyberpunk 140
Univers : D3 - partie 3 184
Aide de jeu - Port-Dragon 214
Aide de jeu - MJ Only : Improviser une... 228



Rétro - Archéo-rôlisme : Trauma 232



Pratique - Les tables virtuelles 236
Entretien - Lawrence Whitaker & Pete Nash 244
Analyse - Quel avenir pour l'éditeur ? 250
Casus Belli - Dans CB#16... 252

Abonnements 5
Liste des boutiques-relais Casus 253
Preview BD Pathfnder 254
Le Club Casus 264

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

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

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu, Urban Comics, les copains de Di6dent et du Fix, Xavier et Oh My Game, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Arnaud Cuidet, Ludovic « Heuhh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Christian Grussi et Piotr de Sans-Détour, Rurik Sallé et l'équipe Metaluna, Neko & Florent du 7e Cercle, Gary Gygax, Gensériс Delpâture, Jawad et le Département des Sombres Projets, Franck Plasse et les XII Singes, Laurent et Corinne Rambour, Hicham et les éditions du Matagot.

Impression Loireoffset Titoulet. **Diffusion boutiques** Millennium.

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

Abonnements : voir page 5 de ce numéro.

Publicité : tetebrulee@casus-belli-mag.fr

Pour contacter la rédaction Tête Brulée (tetebrulee@casus-belli-mag.fr)

Imprimé en France. **ISBN** 978-2-36328-151-7
Dépôt légal : juillet 2015.

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

POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES (RÉ)ABONNÉ À PARTIR DU NUMÉRO 10...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 10 à 15 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 16 à 21**.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

* *Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.*

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

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

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

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

(offre réservée à la France métropolitaine)

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

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

LE COURRIER DES LECTEURS

Du mag' et des digressions

À l'heure d'Internet, le courrier des lecteurs ressemble tantôt à ce qu'on a toujours connu (une vraie lettre), tantôt à un mail et, le plus souvent, à des réactions publiées publiquement sur les forums



Suivez nous sur *facebook* et *Twitter* !

Nous vous invitons à nous rejoindre sur les réseaux sociaux.

Trop de scénarios ?

Je viens de feuilleter le numéro #14 de Casus *et la première chose... non, en fait, la deuxième chose qui m'a interpellé (la première étant bien entendu la qualité constante de cette revue), c'est à mon sens le déséquilibre éditorial entre les news [et critiques] et les scénarios.*

Dergen (forum Casus/BBE)

[...] Oui, mais les scénarios, les univers, les aides de jeu et tous les articles aidant à la création et à la maîtrise des univers sont autant de matériaux s'inscrivant dans la durée. Je ressors régulièrement mes anciens CB pour y chercher l'inspiration ou des scénarios à jouer.

LeoDanto (forum Casus/BBE)

Résultat du concours Broken World / Casus Belli

Médaille d'or
KACZMAREK Christophe
Médaille d'argent
LE GOAREGUER Thomas
Médaille de bronze
BOIDARD Fabian
4e place
DELPEINT Jonathan
5e place
SCHÉRER Nicolas
6e place
PIGNATA Steeven
7e place
BOYER Simon
8e place
PECAUD Serge
9e place
CHAN Wai Kit
10e place
MOREL Jean-Baptiste

Pendant ce temps, à la Rédaction de *Casus Belli*...

Preuve que la Rédaction n'est pas qu'une machine à pondre du *Casus Belli* tous les deux mois, voici un échange hacké depuis le forum de travail. Sans commentaire, mais spéciale dédicace à Philippe Rat quand même, le grand animateur des choses (plus ou moins) intéressantes !

Philippe Rat >>>

Ceci est vachement important et doit absolument passer dans le mag :

Stallone VS Schwarzenegger : qui a tué le plus de monde ?

En bloquant les compteurs à mi-mars 2015, il s'avère que Sylvester Stallone a expédiés *ad patres* 539 adversaires tandis qu'Arnold Schwarzenegger cumule 509 macchabées seulement !

Marc Sautriot >>>

De la bonne info toute pourrie qui ne sert absolument à rien et qui est donc totalement indispensable pour notre rubrique !!!

Kegron >>>

Oui, mais :

- Est-ce que les aliens chasseurs suréquipés ne devraient pas compter au moins double ?

- Est-ce que Sharon Stone, ta propre épouse, ne devrait pas compter double ?

- Est ce que les serpents géants, les démons comptent ? Et, si oui, pour combien ?

Moi, je trouve que Schwartzie est beaucoup plus polyvalent.

Faut pas rigoler avec ça, c'est un sujet sérieux... les amateurs devraient s'abstenir et laisser ça aux experts.

(Je viens de vous faire votre marge !)

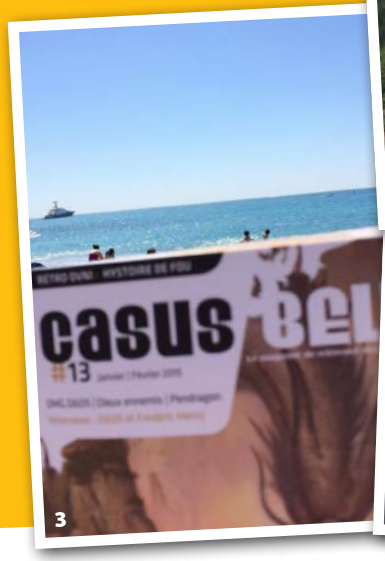
Tête Brûlée >>>

Il faut compter en XP en fait. C'est la seule solution, papy Gygax l'avait bien compris !!

CASUS AUTOUR DE LE MONDE !

Les rôlistes sont quand même des grands malades du voyage, la preuve avec Patrick Romaret qui nous envoie deux superbes clichés de *Casus* de Birmanie, la première (1) prise au cœur de Yangon et la seconde (2) de la capitale Naypyidaw ! Au moment de profiter des vacances et du soleil, certains pourraient être tentés de laisser de côté quelque temps le JdR... eh bien pas tous ! Killian Gr nous passe le bonjour de Nice (3), sous un ciel magnifique, les doigts de pied en éventail et le *Casus* fièrement accroché à la serviette de plage !
Cet été, pensez à nous envoyez vos photos, les meilleures paraîtront dans le prochain numéro !







Chers Dergen et LeoDanto,

Il en va ainsi d'un magazine qui doit à la fois satisfaire ceux qui attendent les critiques de la Rédaction, ceux qui attendent avant tout les scénarios, ceux qui n'achètent que pour les aides de jeu, ceux qui s'intéressent en priorité à la rubrique rétro de nos vieilles liches. Il serait évidemment très intéressant de connaître les statistiques réelles des préférences de chacun (un *Grand écho Casus* à venir, comme au bon vieux temps ?), mais, en l'état, *Casus* s'efforce avec ses moyens de donner suffisamment à manger pour toutes les rubriques et tous les types de rôlistes (c'est aussi un sacré challenge !).

En fonction des numéros, la place allouée à chaque partie varie, mais notez qu'avec la régularité de *Casus*, il y a désormais logiquement moins d'ouvrages à critiquer (au moins en VF) qu'avant.

Joe Casus

Photo ci-contre

Pourquoi attendre le #14 alors que j'ai trouvé le #17 cette semaine chez un bouquiniste ?

Blou OysterBoy (facebook Casus)



Cher Blou (tu permets qu'on t'appelle par ton prénom ?^^),

Dans quelle faille temporelle as-tu été transporté ? Nos équipes se sont immédiatement inquiétées de ton message et se sont rendues sur les lieux de ta disparition temporelle. Sans nouvelle de nos équipes, nous ne pouvons espérer qu'une chose : qu'elles te retrouvent sain et sauf en 1983 pour te ramener près des tiens, en 2015 !

Annabella & la Rédaction

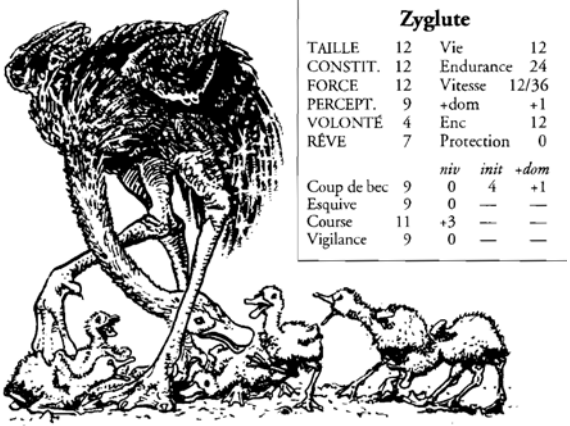
Buzz mon rôliste

Vous sentez l'air chaud du buzz envahir le tumulte numérique estival ? Ce bimestre, Buzz mon rôliste *vous promet à nouveau son lot de curiosités !*

Sauvons la zyglute !

Alors que nous fêtons cette année les trente ans du mythique *Rêve de Dragon* de Denis Gerfaud, quelle ne fut pas notre surprise de découvrir que son animal emblématique, la fameuse Zyglute, existe (presque) véritablement !
Le Bec-en-sabot du Nil (Balaeniceps rex), ou Abu-Markub (père du soulier en arabe), est un échassier vivant en Ouganda, en Tanzanie, au Soudan du Sud et en Zambie. Selon l'ONG BirdLife International, sa population, estimée à 12 000-15 000 individus en 1997, n'était plus que de 5 000-8 000 individus en 2002. Rôlistes francophones, mobilisons-nous pendant qu'il est encore temps !



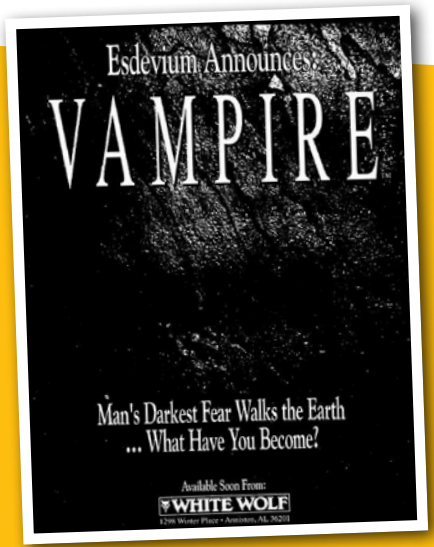


Zyglute

TAILLE	12	Vie	12
CONSTIT.	12	Endurance	24
FORCE	12	Vitesse	12/36
PERCEPT.	9	+dom	+1
VOLONTÉ	4	Enc	12
RÊVE	7	Protection	0

		niv	*init*	*+dom*
Coup de bec	9	0	4	+1
Esquive	9	0	—	—
Course	11	+3	—	—
Vigilance	9	0	—	—

Ci-dessus, le Bec-en-sabot du Nil et ci-contre, le Zyglute de Rêve de Dragon.



Souviens-toi !

Il y a presque vingt-cinq ans, une petite société baptisée *White Wolf* s'appuyait sur le distributeur *Esdevium* (distributeur anglais toujours en activité aujourd'hui) pour publier sa première publicité. Il s'agissait évidemment de *Vampire*, sauf que le Loup blanc avait des moyens réduits et avait donc opté pour une pub très sobre. Souvenirs...

Vu sur le net, quand D&D rencontre le pulp des années 30...



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

(La vérité dans nos journaux ?)

Addition au Heavy Metal !

Source : www.franceinfo.fr

Accrochez-vous bien ! Un salarié d'un restaurant suédois a été reconnu par plusieurs médecins comme ayant une addiction profonde pour le Heavy Metal. Grâce à ce sésame, il bénéficie depuis d'une pension d'invalidité.

Il aura fallu dix ans de combat à ce fan de *Black Sabbath* (entre autres) pour obtenir ce résultat. Désormais, il peut s'habiller en noir sur son lieu de travail, travailler à mi-temps et partir plus tôt que prévu pour aller aux concerts de Heavy Metal (il lui est arrivé d'assister à pas loin de trois cent concerts par an !).

Philippe Rat vous propose de préparer vos dossiers dès à présent pour essayer de faire la même chose pour le JdR. On ne sait jamais…

Jurassic park, en vrai

Source : www.francetvinfo.fr

Des biologistes américains ont réussi à modifier un embryon de poulet pour lui offrir un joli museau de… dinosaure !

Et comme ça ressemblait déjà bien au pitch de Jurassic World (dans vos salles actuellement), autant que ce soit le museau d'un vélociraptor, ça fait plus classe.

Évidemment, l'humanité n'a aucune raison de paniquer, car les scientifiques sont bien intentionnés et ne souhaitent pas recréer un dinosaure, mais comprendre l'évolution des oiseaux.

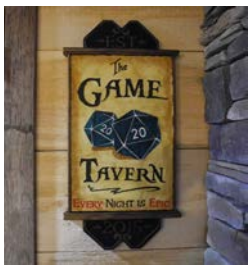
Ne vous inquiétez pas. Tout va bien se passer.



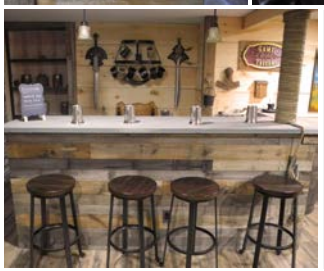


Lego art

Pour ou contre les légos ? Cela ferait un joyeux débat au comptoir de la Taverne du jeu (voir ci-dessous), avec sa dose de mauvaise foi (« *c'est beau les légos !* ») et d'arguments massue (« *c'est du pixel art IRL !* »).
Toujours est-il qu'un fan de *Dungeons & Dragons* a reproduit la mémorable couverture du Player's Handbook pour AD&D (1978). Chapeau, l'artiste !







The Game Tavern

Une taverne ouverte pour les fans de JdR ? Les Américains l'ont fait et on ne désespère pas que le concept s'exporte jusqu'en France !

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. Ici, on cause production en français dans le texte et nous vous renvoyons quelques pages plus loin pour les sorties anglo-saxonnes !

Les dragons se rendormiraient-ils ?



Denis Gerfaud, auteur du mythique *Rêve de Dragon*, a, semble-t-il, définitivement posé la plume, au grand dam des vrais voyageurs. Mais visiblement, un petit dragon, de la race de ceux qui se planquent tout au fond à côté d'un radiateur, s'est assoupi discrètement et recommence gentiment à rêver.

Le résultat ? Rien moins qu'une campagne de 80 pages signée Jidus, relue et préfacée par Maître Gerfaud lui-même. Et, comme si cette caution ne suffisait pas, le tout est maquetté par Pierre « *Nitouche* » Lejoyeux et illustré par le tandem magique d'époque : Rolland Barthélémy et Florence Magnin ! À *la Claire Fontaine* devrait donc sortir d'ici la fin de l'année 2015 puisque la souscription participative de financement via la plate-forme Ulule que vient de lancer *Scriptarium* (*Défis Fantastiques, le jdr*) est un succès.

Le peu que nous ayons pu consulter (quelques pages, ils sont radins, les bougres) est de bon augure, impressions bien évidemment à confirmer après lecture et dissection complète de la bête. Par ailleurs, Il se murmure que d'autres projets autour du jeu seraient en cours de réflexion. 2015 sera-t-elle l'année du retour de *Rêve de Dragon* ? On l'espère !

LE 7E CERCLE

Onis soit...

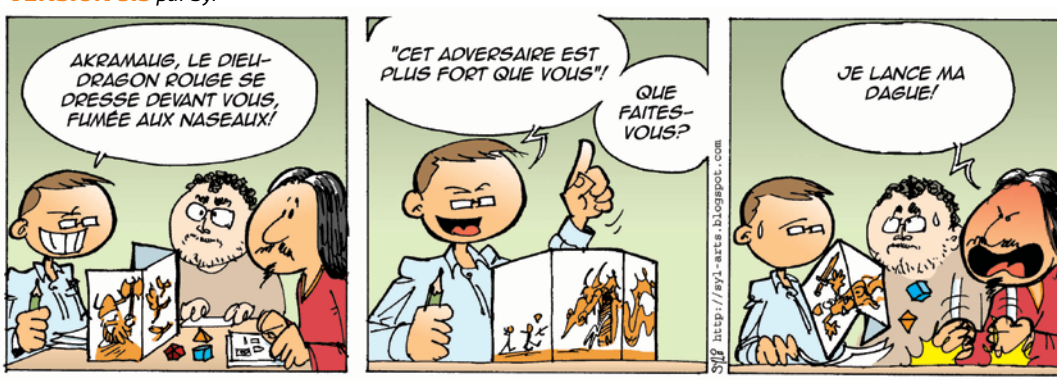
Le nouveau jeu de chez *7e cercle* est presque là et propose, une gamme fermée avec le livre de base, l'écran et quatre suppléments à venir.

Le pich ? Le Japon post apocalyptique a été ravagé par le Tenbatsu. Séismes, montées des eaux, nature qui reprend le dessus et monstres en pagaille. Et notamment les terribles Onis. Le pays est parcouru par des samouraïs implacables, des techs à la recherche de reliques de l'ancien monde, des prêtresses aveugles ou exorcistes, des messagers perdus au milieu de terres arides. Les personnages du jeu ont tous prêté allégeance au néo-shogunat, seul rapport face à l'ennemi et au chaos.

Le moteur ? Le système est basé sur une mécanique de style « *roll and keep* » utilisant des D10 et propose plusieurs adaptations spécifiques au monde de Shayô : combat tactique, artisanat, influence du Tenbatsu...

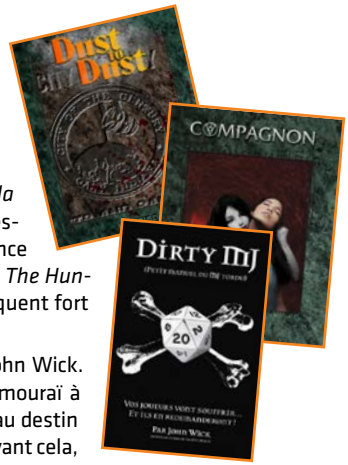
Quand ? Le pack collector Tennô sera dispo en septembre. L'édition normale dans la foulée.

VERSION 3.5 *par Syl*



ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

Sang, magie, et tentacules



Grâce à une réception plutôt positive de l'édition 20e anniversaire de *Vampire : la Mascarade*, *Arkhane Asylum Publishing* semble prévoir un suivi de gamme impressionnant. Outre le *Compagnon* et l'*Écran* (disponible à cette heure), l'éditeur annonce aussi la traduction prochaine du scénario *Dust to Dust*, ainsi que des suppléments *The Hunters Hunted II* et *Children of the Revolution*. Affûtez vos canines, car vos parties risquent fort de saigner vos personnages à blanc s'ils ne prennent garde.

Parallèlement, cet éditeur songe déjà à se diversifier en proposant deux jeux de John Wick. Le premier, *Sang et Honneur*, prévu pour cet été, vous permettra d'incarner un samouraï à l'époque du Japon médiéval. Jeu à la fois historique et fantastique, les personnages au destin tragique devront choisir entre devoir et sentiments en pleine guerre des clans. Mais avant cela, la réédition de *Dirty MJ*, compilation de conseils aux MJ qui prennent à contre-pied les lieux communs généralement convenus par tous les maîtres de jeu, est déjà dans les bacs. Est-ce un signe annonciateur vers une réédition d'autres licences détenues par feu *La Bibliothèque Interdite* ? Espérons-le en tout cas.

LES LUDOPATHES & ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Ils sont là !



Du côté des *Ludopathes* on continue à se mettre à jour sur la publication de leurs financements participatifs. Ces derniers mois, deux suppléments pour *Ars Magica* sont ainsi parus : *Calebaïs - L'alliance brisée*, campagne qui enverra vos personnages à la découverte d'une alliance disparue, et *Arles*, un supplément de contexte made in France qui décrit cette ville provençale.



Autre souscription honorée avec *Confidenza II*, supplément pour *Shade* qui vous entraînera dans des intrigues politiques et religieuses au travers de ses scénarios. Plusieurs secrets de l'univers sont aussi révélés dans ce supplément indispensable qui fait monter la pression de la campagne d'un cran. Notons aussi la sortie d'un supplément de contexte pour *Anoë*, intitulé *Terres de Guerre*. Vous y découvrirez une description détaillée des contrées de cet univers, un bestiaire ainsi que de nombreuses pistes de campagne pour ce jeu de rôle qui mêle allègrement la *fantasy* à la science-fiction.

Enfin, ceux qui pensaient que les Éditions Sans-Détour avaient tous leurs tentacules dans le panier de la V7 pour l'*Appel de Cthulhu* ne comptaient pas sur la sortie prochaine d'un supplément pour *Achtung ! Cthulhu*, composé de deux scénarios indépendants et intitulé *Les monstruosités de Trellborg et autres aventures*. De quoi vous faire patienter aux portes de la folie avant de revenir vers les années 20.



LA BOITE À HEUHH

Fermeture ou ralentissement ?



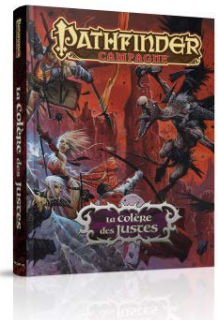
Suite à la liquidation de ses stocks, les amateurs de JdR indépendants américains s'inquiètent de l'avenir de *La Boite à Heuhh*. En effet, l'éditeur bien connu pour avoir traduit *Apocalypse World*, *Annalise* et *On Mighty Thews* dans la langue de Patrick Bruel ferme boutique. Plus de ventes directes donc. En outre, la majorité des projets en cours se sont vus annulés, comme l'écran pour *Apocalypse World*.

Cela signifie-t-il un arrêt de la partie éditoriale ? Pour le moment, rien n'est certain. *Hot War*, le spin-off de *Cold City*, est toujours annoncé. Dans ce jeu, vous incarnez des agents spéciaux dans un Londres des années 1960 dévasté suite à une guerre contre l'URSS, à grand renfort de technologie déviante. Un JdR à l'ambiance glauque où les loyautés sont changeantes et les menaces omniprésentes.

Souhaitons donc un regain d'activité pour cet éditeur qui possède encore dans sa hotte quelques perles attendues avec impatience par beaucoup, comme *Do : Les Pèlerins du temple volant*.

BLACK BOOK ÉDITIONS

Un peu de poudre et beaucoup d'épées !



Tandis que les financements participatifs s'enchaînent chez *Black Book Éditions*, d'anciennes souscriptions devraient enfin sortir cet été, comme *Stone Cold Dead*, campagne impitoyable pour *Deadlands Reloaded* dans la ville de Crimson Bay, avec son célèbre tournoi de poker et ses intrigues sordides qui retourneraient franchement l'estomac d'un pied plat.



Passons de la chaleur de l'Ouest à la moiteur des donjons, avec plusieurs nouveautés pour *Pathfinder*. Tout d'abord, l'éditeur nous livre enfin *La Colère des Justes*, campagne en six scénarios et fruit d'une souscription à succès. Vos aventuriers devront relever les défis que leur opposeront les seigneurs du mal issus de la Plaie du monde. À cela s'ajoutent deux suppléments pour rendre ces aventures bien plus épiques encore : le *Guide de la Plaie du monde*, un supplément d'univers qui offre une multitude de détails utilisables avec la campagne, et le *Guide du joueur de la Colère des Justes*, un supplément destiné à guider les joueurs dans la création de personnages en adéquation avec la campagne. L'ensemble est disponible.



Une fois les dangers d'une longue campagne surmontés, il est toujours bon de venir se reposer dans une bonne ville qui regorge elle aussi d'aventures et de dangers, afin de ne pas trop perdre la main. Avec *Cités de Golarion*, dans la série des *Pathfinder mensuels*, vous aurez à disposition six villes radicalement différentes les unes des autres pour créer des aventures urbaines palpitantes. Enfin, si la douce fraîcheur des catacombes vous manque, *Black Book Éditions* vous propose exactement ce qu'il vous faut, avec *Au Cœur des pyramides*, deux modules réunis en un seul livre, en précommande pour le moment. Conçus pour être joués par des personnages de niveau 6 et 8, vos aventuriers fouleront le sable chaud d'Osirion en quête d'un trésor maudit ainsi que d'un pouvoir maléfique. De quoi revivre la malédiction du pharaon, et plutôt deux fois qu'une. À suivre ensuite *Les Horreurs classiques revues et corrigées* (goules, vampires, loups-garous, etc.) puis une aventure qui s'annonce superbe, *Les Filles de la fureur*.

EDGE ENTERTAINMENT

Katanas & sabres laser



Changement radical d'univers pour les amoureux de Rokugan, qui seront enchantés par la sortie de *Chroniques Impériales*, un tout nouveau supplément pour *Le Livre des Cinq Anneaux*, chez *Edge Entertainment*. Outre les dix périodes historiques charnières de cet univers qui y sont décrites, vous y trouverez une description des clans et des personnages-clés, des options de personnage que tout le monde croyait oubliées, ainsi qu'un cadre de jeu apocalyptique inédit. Pensez à affûter vos lames et apprêtez-vous à jouer un rôle prépondérant dans l'histoire de Rokugan.



La vie de mercenaire n'est simple nulle part, et encore moins dans l'Empire Galactique. Cependant, *Périlleuses Alliances*, nouveau supplément pour *Star Wars : Aux Confins de l'Empire*, vous permettra de rallonger un peu l'espérance de vie de votre personnage avec de nouvelles options de personnage, plus d'équipement, ainsi que des outils pour le MJ afin de pimenter un peu l'existence des mercenaires à sa table.

En attendant le prochain supplément pour *Star Wars : L'Ère de la Rébellion*, l'éditeur met à disposition sur son site *Opération Zone d'Ombre*, un scénario téléchargeable gratuitement. Cette aventure exigera de vos rebelles qu'ils défendent à tout prix une base récemment prise à l'Empire, qui compte bien la récupérer. Comme si vous alliez les laisser faire !



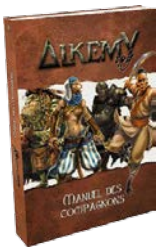
LES XII SINGES

Du neuf chez les Singes

L'éditeur *Les XII Singes* ne ralentit pas son rythme de parution et nous offre tout d'abord deux scénarios téléchargeables sur son site. D'un côté, nous avons *Pegue o cadaver !*, un second scénario pour *Nécropolice* qui vous entraînera dans un trafic de drogue bien morbide. De l'autre côté, l'éditeur nous gratifie d'un scénario pour *Tenebrae*, intitulé *Les Chroniques de Prague 1*, prévu pour s'intégrer à la campagne des *Testaments Trahis*. Puisque nous vous disons qu'ils sont gratuits ! Vous auriez tort de vous priver.



Passons maintenant à *Wastburg* avec *L'Opéra de quat'gelders*, à paraître, scénario en deux parties écrit par Tristan Lhomme en personne. Vos gardes devront ainsi se frotter à un réseau de crime organisé, chose inhabituelle dans les environs. Enquête et action se mêlent en une intrigue palpitante qui promet d'être inoubliable.



Un nouveau supplément pour *Dieux ennemis* devrait être dans les bacs à cette heure. Il parlera du dieu Ashalim Avendi et du Drekland et comportera une mini-campagne.

Enfin, si la grande nouveauté chez l'éditeur se nomme *Skull & Bones*, un jeu de rôle de conflits occultes en pleine Première Guerre mondiale critiqué dans ce numéro, sachez que la prochaine grosse sortie concernera le monde d'*Alkemy* (univers de jeu de figurines déjà adapté à *D&D4* en son temps chez les *XII Singes*).

VERSION 3.5 *par Syl*



Le Point sur les financements participatifs

Malgré les débats passionnés de la population rôliste sur le financement participatif, les éditeurs français de JdR continuent à nous séduire avec des souscriptions bien variées.



Parlons tout d'abord de *Knight*, jeu d'horreur épique post-apocalyptique des éditions *Orygins*. Vous y incarnerez un chevalier d'Arthur futuriste en méta-armure dans un monde en proie aux ténèbres. Clôturé à un peu plus de 35 000 €, *Knight* est un jeu à secrets qui vous donnera la possibilité d'incarner un chevalier de la Table Ronde à la puissance surhumaine dans des affrontements dignes des films de super-héros. Un kit de démarrage est par ailleurs disponible gratuitement avec le nécessaire pour créer son personnage, un système de règles simplifiées et un scénario d'introduction. Il semblerait bien qu'il y ait quelques sièges de libres à la Table Ronde qui n'attendent plus que vous.

Autre JdR hexagonal attendu, *Insectopia* a été financé à presque 250 % du montant initial. Dans ce jeu, vous jouerez des insectes évolués, seuls survivants sur notre planète, et qui se tiennent désormais sur deux pattes. Dans un contexte de conflits de civilisation idéologiques et religieux, vous pourrez choisir entre les vingt races proposées, le tout motorisé par un système de règles innovant. Alors rangez de suite cette bombe anti-insecte, elle ne vous servira à rien ici.

Restons dans la production française avec *Planète Hurlante*, toujours



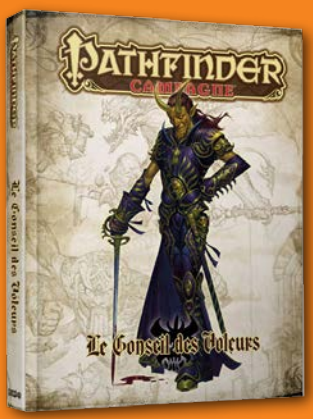
en cours de financement. Ce tout nouveau jeu de Batronoban propose un univers post-apocalyptique rock'n roll fondé sur un ingénieux mélange de sword & sorcery et de technologie rafistolée, un peu comme si Conan le Barbare débarquait sur une Harley façon Mad Max. Affichant une volonté de revenir aux joies du JdR d'antan, l'auteur promet tout de même un système de règles simples et dans l'air du temps. Attention toutefois, certains thèmes pouvant heurter la sensibilité des plus jeunes, ce jeu reste réservé à un public averti. Pour résumer, ça promet d'être violent.

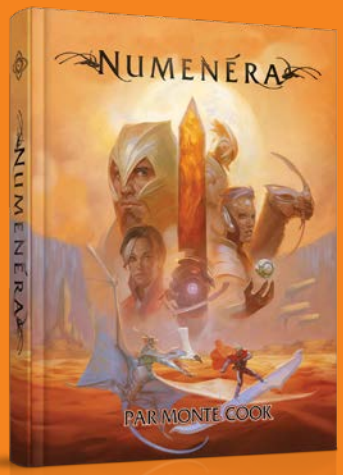
Du côté des jeux traduits, *500 Nuances de Geek* nous propose à nouveau un ovni rôlistique bien connu de la scène indépendante américaine, *Polaris : tragédie chevaleresque au septentrion*. Dans ce jeu de rôle à forte orientation narrative, les joueurs incarneront des chevaliers de l'Ordre des Étoiles en conflit avec un soleil démoniaque. Les grandes particularités consistent en l'absence de MJ, et donc en un par-

tage de la narration dans un univers chevaleresque tragique où les protagonistes meurent inéluctablement en fin d'aventure. Promesse d'une expérience ludique inédite, voilà un JdR médiéval fantastique qui vous entraînera aux antipodes de l'optimisation de personnage à tout va.

Autre grande souscription de la saison, *Numenéra* a permis à *Black Book Éditions* de récolter un peu plus de 70 000 € afin de populariser le célèbre jeu de Monte Cook dans les pays francophones. Avec ce jeu de rôle science-fantasy, les personnages évolueront dans univers où la d'anciens artefacts technologiques, perdus et redécouverts, sont perçus comme magiques. En outre, le système de règles mêlant mécanismes classiques et narratifs se veut intuitif, afin de faire la part belle à un univers à la fois séduisant et dépaysant. À noter en outre que ce financement aura ainsi permis de traduire plusieurs suppléments, ce qui pérennisera à coup sûr la gamme par chez nous.

La souscription précédente à peine terminée et la campagne *La Colère des justes* récemment livrée aux souscripteurs, *Black Book Éditions* n'oublie pas non plus sa promesse de proposer de nouvelles campagnes *Pathfinder*. Ainsi, l'éditeur à récemment lancé le financement pour la traduction des ouvrages





de la campagne *Le Conseil des voleurs*, réunis en un seul volume prestigieux. Dans cette campagne, les aventuriers devront dévoiler la sombre conspiration qui menace une ville en proie au crime et à la corruption suite à la disparition de son dieu. Infiltrations, confrontations et enquêtes macabres, voilà de quoi changer un peu des sempiternels donjons où tout se règle généralement à coup de hache et de boules de feu. Critique dans le prochain numéro de *Casus*.

Nos lecteurs auront eu la primeur dans notre numéro précédent, et c'est officiel, *Casus Belli* a lancé son premier financement avec une grande campagne pour *Chroniques Oubliées Fantasy*. La période de souscription ne s'étalera que sur deux semaines et permettra de publier une campagne inititulée *Anathazerïn* ainsi qu'un *Écran du MJ*. La campagne se découpera en douze scénarios et permettra d'explorer toutes les possibilités de ce jeu très plébiscité.

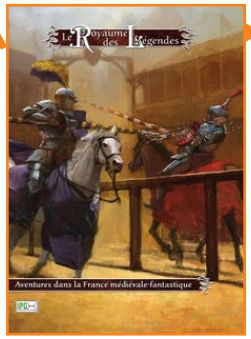
De plus, à l'heure où vous lirez ces lignes, *Agate RPG* aura certainement lancé sa souscription pour *Vampire : le Requiem Seconde Édition*. Bien que le *Nouveau Monde des Ténèbres* ait eu par le passé beaucoup de mal à prendre en France, l'éditeur propose



cette nouvelle édition qui a rencontré un vif succès aux USA. Livre de base complet, ce jeu de rôle refond les règles de la première édition pour donner à nouveau une atmosphère bien glauque à cet univers. Le public francophone accordera-t-il une seconde chance à ce JdR au travers de sa seconde édition ?

Enfin, l'éditeur *Stellamaris* a lancé début juin une souscription Ulule pour son tout premier jeu de rôle, *FU*. Traduction d'un système générique australien fortement orienté sur la narration, ce jeu se base sur une mécanique de termes descriptifs et se veut extrêmement flexible. Les amateurs du JdR *Wastburg*, aux éditions *Les XII Singes*, reconnaîtront la mécanique, car ce jeu utilise ce système. Profitons-en alors pour souhaiter la bienvenue à cet éditeur de romans dans le monde du JdR, ainsi que tout le succès possible.







Auto-édition

De nos jours, les auteurs de JdR désireux de partager leurs créations peuvent se permettre de ne pas passer par le biais d'un éditeur établi, notamment grâce à des sites d'impression à la demande. Et cela n'empêche en aucun cas de publier des jeux qui tendent à marquer les esprits.

Parlons tout d'abord du *Royaume des Légendes*. Issu d'un financement participatif, ce nouveau jeu de Batronoban, traduction de *Kingdoms of Legends*, propose de jouer dans une France médiévale fantastique, avec la totale (fin moyen âge avec des elfes et des nains). Imaginez donc un mélange entre les Royaumes Oubliés et le côté pittoresque de nos régions françaises, où la chrétienté n'aurait jamais existé, mais tout en conservant une forte dimension sacrée. Cette France alternative ne manque certes pas d'intérêt, et de nombreux scénarios sont déjà disponibles gratuitement afin de s'y plonger de manière héroïque.

Direction les étoiles, maintenant, avec *Outer Space*, nouvelle création d'Anthony '*Yno*' Combrexelle. Dans ce JdR, vous incarnez des êtres humains devenus astronautes suite à votre enlèvement par des extraterrestres afin de sauver la galaxie d'une terrible menace. Avec les personnages au cœur même de l'aventure, ce jeu de rôle à ambiance légèrement SF rétro vous donne tous les outils pour débuter une partie en quelques minutes et imaginer de nouvelles planètes sur le tas.

Les amateurs de jeux minimalistes en tout point se souviendront à coup sûr de *Dragon de Poche/Nanochrome*. Voilà donc que Le Grümph nous offre une nouvelle édition de la partie *heroic fantasy* avec *Dragon de Poche²*, critiqué dans ce numéro, sous son nouveau label : *Chibi*. Suivra sous peu *La Lune et douze lotus*, du *Sword and Sorcery* pas vraiment asiatique.

Des BD rôlistes !

Comme vous le découvrirez quelques pages plus loin, le comic book officiel *Pathfinder* paraîtra enfin en français à la fin juin. Traduit par les éditions *Glénat*, vous retrouverez ainsi les personnages iconiques du célèbre jeu de rôle dans un premier volume intitulé *La Montée des eaux troubles*. Si, comme beaucoup, vous brûlez d'envie de lire cette bande dessinée, *Casus Belli* vous permettra de patienter un peu avec les huit premières pages publiées en exclusivité dans ce numéro.

Une autre annonce de taille chez les éditions *Glénat*, pour l'univers de *DeGenesis*, JdR en cours de traduction par *Edge Entertainment*. Un premier volume devrait paraître en français, en exclusivité internationale, avec au dessin Marko Djurdjevic, cocréateur et illustrateur du jeu de rôle, et Warren Ellis, scénariste de comic books à la renommée mondiale, connu notamment pour *The Authority*, *Planetary* et *Transmetropolitan*, un gage de grande qualité pour un univers à la hauteur de son talent. Le premier volume est prévu pour la fin de l'année 2015.

Enfin, les fans francophones de Glorantha ne seront pas en reste, avec la traduction française du webcomic *Prince of Sartar*. En accès gratuit sur le web avec l'éditeur *Moon Design* aux manettes, cette bande dessinée relate les faits d'armes des personnages majeurs des Guerres Héroïques, tels qu'Argrath, le futur Roi de Sartar, Harrek le Berserk, mais aussi Jar-eel la Tranchante. À l'heure ou vous lirez ces lignes, toutes les pages devraient pouvoir s'afficher dans la langue d'*Oriflam*, pour le plus grand bonheur des amateurs de *RuneQuest* et de *Hero Wars*.







MAGAZINES DE JDR

Le coin des webzines



En dehors des circuits de distribution traditionnels, une poignée de webzines sont parvenus à se tailler une réputation d'incontournables dans notre hobby.

Tout d'abord, le *Maraudeur* n° 16 profite d'un rythme de parution espacé pour nous abreuver de chroniques ludiques sur un bon nombre de sorties relativement récentes et nous propose en prime deux scénarios. De quoi se mettre à la page très rapidement avec un variété de jeux traités impressionnante.

La Sartarelle revient lui aussi, avec un n° 4 sur le thème « *Angoisses et Souterrains* ». Au programme : articles d'inspirations qui vont du donjon au zombie, quelques critiques de jeux et deux scénarios, dont un mini-jeu narratif complet qui se déroule dans les profondeurs de Bruxelles.



Enfin, le magazine *Les Chroniques d'Altaride* fait preuve d'une régularité exemplaire, avec la sortie des n° 34 à 36 qui traitent des thèmes de la nature, de la religion et de la médecine. Chaque numéro offre une large déclinaison du thème mensuel, entre conseils au MJ, scénarios, inspirations et nouvelles.

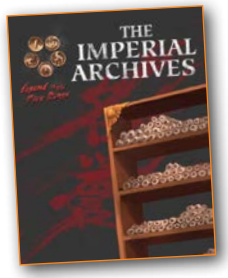
Voilà donc de véritables mines d'or accessibles gratuitement, fortes en thèmes et qui balaient un large éventail de jeux. S'en priver serait vraiment dommage.

Yohann Delalande & la Rédaction

ACTUALITÉS USA +UK

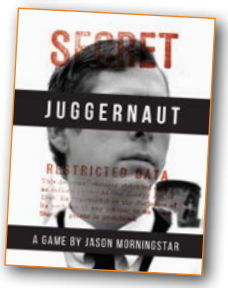
À L'OUEST, DU NOUVEAU !

Une fois le printemps venu, les éditeurs de JdR semblent tous vouloir se cloîtrer, d'où une baisse importante des sorties ces mois-ci. Cependant, les habitués comprendront vite que toute l'industrie travaille d'arrache-pied afin de nous époustoufler l'été prochain lors de la GenCon. Néanmoins, nous pouvons tout de même nous régaler avec des parutions de qualité, ainsi que des surprises bien alléchantes.









Aldérac Entertainment Group

Tandis que la sortie de l'*Atlas de Rokugan* est toujours prévue pour la GenCon 2015, *AEG* nous prend par surprise avec la sortie en impression à la demande de *The **Imperial Archives***. Ce tout nouveau supplément de contexte pour *Legend of the Five Rings* regroupe une abondance de matériels qui avaient été laissés de côté dans les précédents suppléments de la 4e édition. Outre de nouvelles règles sur le Shourido, les courtisans Susumu, les seigneurs Oni et les faiseurs de masques scorpions, ce livre inclut les errata officiels du livre de base 4e édition.

Atlas Games

Fans de films d'arts martiaux et de cinéma de Hong Kong, réjouissez-vous ! La version PDF de ***Feng Shui 2***, la deuxième édition du très célèbre JdR d'arts martiaux fantastique, est désormais disponible pour tous, et non uniquement pour les souscripteurs du Kickstarter à succès. Et, bien que la version papier devrait commencer à poindre le bout de sa reliure dès cet été, vous pouvez dès à présent vous lancer à corps perdu dans un jeu de rôle d'action unique en son genre, où le temps n'a pas de prise et où les douilles de cartouches volent à foison.

Du côté d'*Ars Magica*, l'éditeur annonce pour le début de l'été ***Thrice-Told Tales***, une nouvelle saga qui propose cinq histoires propres aux contes de fées et aux hagiographies. Chacune sera traitée sous forme de trilogie afin d'explorer ce qu'il se passe après l'habituelle issue heureuse. Quoi de mieux qu'une méchante fée qui prend sa revanche sur les enfants du prince et de la princesse qui avaient contrecarré ses plans quelques années plus tôt ?

Bully Pulpit Games

Le célèbre éditeur de jeux de rôle indépendants est aussi connu pour ses jeux grandeur nature à format court et innovant. Conçu pour ne durer que deux heures et être rejouable, ***Juggernaut*** met les joueurs dans la peau de scientifiques américains employés à craquer des codes secrets en 1950 et qui auraient créé par inadvertance un ordinateur capable de prédire l'avenir. Ce GN aux forts accents de Quatrième Dimension vous changera à coup sûr des habituels semi-réels med-fan, steampunk et autres apocalypse zombies, et vous transportera dans une Amérique aux débuts de la Guerre froide, aux accents pas si irréels que cela.

Catalyst Game Labs

L'action est au rendez-vous dans l'univers du Sixième Monde, avec pas moins de cinq nouveautés pour *Shadowrun Fifth Edition*. Vous qui croyiez que cet univers était déjà bien sombre, *10 Terrorists* vous propose d'en rajouter une couche avec l'exploration de dix groupes terroristes, de leur code de conduite et mode opératoire, mais aussi des causes qui les rendent si dangereux.

Une autre forme de menace frappe Boston dans ***Lockdown***, un supplément de contexte qui ouvre de nom-

breuses pistes de campagne autour de mystérieux troubles de fragmentation cognitive, avec la corporation NeoNET dans l'œil du cyclone. Avec un tel vent de panique qui souffle dans la ville de Boston, vos runners auront assurément beaucoup de pain sur la planche.

Restons dans le doux monde des mégacorporations avec *Bloody Business*, une série de scénarios pouvant être joués indépendamment ou en campagne. Qu'elles soient frappées de déficit financier, en proie à des luttes de pouvoir intestines, ou bien qu'elles se préparent à dominer le monde, cela signifie dans tous les cas une petite fortune à se faire pour vos runners, s'ils ne se font pas happer par ce chaos corporatiste avant de toucher leur prime.

Dans un registre plus tribal, le scénario *Starving the Masses*, utilisable avec le supplément *Shadows in Focus : Sioux Nation* sorti récemment, tourne autour d'une sombre histoire de vengeance qui risque fort d'ébranler la nation Sioux toute entière. Et, bien évidemment, vos runners seront au centre même de ces événements, mais pas forcément du bon côté. Et cela leur retombera forcément dessus.

Enfin, ***While the City Sleeps***, une toute nouvelle aventure pour la ligne *Shadowrun Mission*, entraînera vos personnages dans la sordide Zone de Confinement de Chicago au service d'un promoteur de combats clandestins stressé. Outre l'argent que rapportera cette mission, vos runners auront forcément maille à partir avec tous les cinglés du secteur et les gangs locaux. Voilà une manière idéale pour pimenter vos campagnes et mettre vos personnages sous pression.

Changeons d'univers pour celui de *BattleTech*, grâce à la sortie de ***Handbook : House Kurita***. Avec l'arrivée d'un nouveau dirigeant à la tête de la Maison au dragon, une série de réformes a été engagée afin de la remettre sur le devant de la scène galactique. Ce supplément décrit ainsi les moments historiques-clés de la Maison Kurita, sa politique et sa culture, et propose aussi de nouvelles règles pour l'équipement, les véhicules de soutien, de nouvelles créatures et bien d'autres choses encore. Vivez la renaissance du Dragon, participez à son grand retour et déjouez les intrigues internes déjà à l'œuvre.

Une autre sortie récente pour cet univers, *Dark Age Turning Points : Irian*, propose une série de pistes de campagne autour du monde d'Irian, qui se déroulent après la découverte d'une chaîne de production secrète de Marauder II. Outre la convoitise des autres membres de la République, ce supplément permettra à vos joueurs de mener des batailles individuelles, voire de participer à une invasion planétaire totale.

Comme à l'accoutumée, l'éditeur nous propose enfin un nouvel *Experimental Technical Readout* avec *Republic Volume I*. Dans ce supplément, vous trouverez toutes les nouvelles technologies produites à l'aube du XXXII[e] siècle par la République. Encore considérée expérimentale quelques décennies plus tôt, toute cette nouvelle technologie est enfin mise à la disposition de vos personnages afin de participer à la construction d'un régime de paix, d'unité et de justice au sein de la République de la Sphère. Et au-delà, il va sans dire.

Cubicle 7

La période pré-estivale semble propice à la livraison des Kickstarter en instance chez *Cubicle 7*. Outre le *Cthulhu Britannica London Boxed Set*, dont nous vous parlions dans le numéro précédent, l'éditeur annonce enfin la sortie nouvelle édition de ***The Lone Wolf Adventure Game.*** Très attendu à la fois par les souscripteurs ainsi que par les nostalgiques le l'univers *Loup Solitaire*, qui a fait les beaux jours des Livres Dont Vous Êtes le Héros, la version PDF est déjà disponible tandis que la version boîte sortira en août 2015. L'éditeur mise d'ailleurs sur un système de règles simple et un univers de fantasy agréable à jouer pour faire de ce jeu l'outil d'initiation idéal pour les nouveaux rôlistes, comme le suggère déjà son prix modique.

Tandis que certaines souscriptions voient la lueur des boutiques d'un côté, l'éditeur annonce déjà sa prochaine →



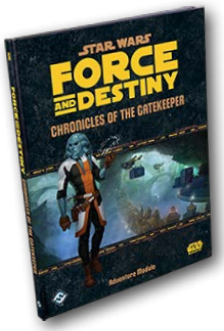














campagne de financement avec le tout premier volet d'un trio pour *World War Cthulhu*, intitulé *World War Cthulhu : Cold War*. Ce supplément pour l'*Appel de Cthulhu* promet de vous donner tous les outils nécessaires pour jouer des agents secrets occidentaux dans les années 1970, en pleine Guerre froide. Il ne s'agira donc plus seulement de déjouer les complots du bloc soviétique, mais aussi de vous confronter à des entités que l'esprit humain ne peut pas appréhender. Perte de santé mentale garantie sous fond d'espionnage rétro !

Parallèlement à cette annonce, l'éditeur prévoit aussi de publier *The SOE Handbook,* un supplément pour *World War Cthulhu : The Darkest Hour*, hors souscription cette fois-ci. L'espionnage reste le mot d'ordre, mais en pleine Seconde Guerre mondiale. Vous incarnerez des agents des services secrets britanniques qui auront pour mission de débusquer et saboter des installations nazies en Europe, de créer des poches de résistance, mais surtout de combattre les agents du Mythe tapis dans l'ombre. Voilà de quoi changer des aventures pulp qui semblent souvent être de circonstance avec les JdR traitant de cette période de notre histoire.

Enfin, *The One Ring* s'enrichit avec la sortie prochaine de ***Horse-lords of Rohan***. Ce supplément vous apportera toutes les règles nécessaires pour jouer de valeureux Rohirrim, les Cavaliers du Rohan. Mais ce livre réserve bien d'autres surprises, comme une description de la Forêt de Fangorn, des Ents et Huorns qui y demeurent, ainsi que de la Tour d'Isengard et des sombres desseins de Saroumane le Blanc. Plus qu'un simple guide touristique, ce livre vous permettra de mener vos joueurs sur des sentiers à la fois héroïques et bien sombres.

Evil Hat Productions

Alors que *Evil Hat Productions* travaille d'arrache-pied sur *Shadows of the Century*, un *Spirit of the Century* à la sauce années 1980, et sur une version *Fate Accéléré* de *Dresden Files*, l'éditeur nous propose tout de même un nouveau cadre de jeu pour sa gamme *A World of Adventure for Fate Core*. Dans ***Behind the Walls,*** vous jouerez des prisonniers dans l'Amérique des années 1950. Incarcérés depuis longtemps déjà, vous n'avez plus de nouvelles avec le monde extérieur, tandis que, derrière les miradors, ce sont les gangs qui mènent la danse. Avec ce nouveau cadre de jeu audacieux, l'éditeur ouvre encore plus l'éventail des possibilités rôlistiques pour son système de règles phare.

Fantasy Flight Games

Il ne reste que quelques mois avant la sortie de *Force and Destiny*, le prochain JdR *Star Wars*, ce qui permet à l'éditeur d'annoncer le tout premier scénario officiel pour cette nouvelle gamme : ***Chronicles of the Gatekeeper.*** Suite à la destruction de l'Ordre Jedi, trouver un maître de la Force est devenu quasiment impossible. Mais que se passera-t-il lorsque vos PJ tomberont sur l'holocron d'un chevalier jedi qui les envoie aux quatre coins de la galaxie en échange de son enseignement ? Voici une aventure qui promet de nombreux rebondissements et qui permettra aussi à vos jedi en herbe de progresser dans une galaxie qui leur est ouvertement hostile. Sortie prévue pour l'automne 2015.

De son côté, *Age of Rebellion* n'est pas en reste, avec la sortie de quatre *Specialization Decks*, des paquets de cartes de spécialisation. Destinées à des personnages pilotes d'élite, ces cartes permettront aux joueurs de garder sous les yeux les capacités de leurs PJ lors de situations où la rapidité et la réactivité sont cruciales. Les paquets annoncés s'intitulent *Hotshot*, *Beast Rider*, *Rigger Ace*, et *Ace Signature Abilities*. Voilà une solution vraiment utile pour compenser le manque de place récurrent sur les feuilles de personnage.

Dans l'Impérium de l'Humanité, les menaces hérétiques sont légion et en venir à bout représente un véritable sacerdoce. Heureusement, ***Insidious Threats,*** nouveau supplément pour *Dark Heresy Second Edition*, donne à vos Acolytes les clés pour rejoindre l'Ordo Hereticus.

De plus, ce supplément propose aussi de nouvelles mécaniques de règles pour permettre aux PJ de mieux planifier leurs enquêtes, ainsi que de nouveaux mondes à explorer dans le Secteur Askellian. Comme si vos personnages n'étaient pas déjà assez fanatiques comme ça…

Green Ronin Publishing

À l'heure où vous lirez ces lignes, ***Dragon Age RPG Core Rulebook*** commencera probablement à apparaître ici et là sur les tables de jeu. Cette nouvelle édition réunit en un seul volume les trois boîtes de jeu publiées ces dernières années, plus un scénario inédit. Les fans du jeu vidéo et les amateurs de mondes heroic fantasy riches ne devraient donc pas être déçus.

De plus, l'éditeur a récemment publié une double annonce pour cet été, avec la réédition du *Adventure Game Engine*, ou *AGE* (le système générique tiré du JdR *Dragon Age*), qui sera rebaptisé *Fantasy AGE*. La raison de cette réédition provient du futur JdR heroic fantasy développé en partie par Wil Wheaton, *Titansgrave : The Ashes of Valkana*, nom que portera aussi la variante JdR de l'émission TableTop, célèbre pour ses parties filmées de jeux de plateau et de jeux de rôle. Voilà donc une excellente opportunité pour promouvoir le JdR à travers un univers que le monde entier découvrira au fil des épisodes.

Enfin, *Green Ronin Publishing* annonce la réédition de *Blue Rose*, le jeu de rôle de fantasy romantique. Motorisé lui aussi par le système *Fantasy AGE*, cette nouvelle édition sera ouvertement inclusif, afin de promouvoir une plus grande ouverture du monde du JdR aux femmes, aux minorités, aux LGBT et, en gros, à toutes les personnes qui ne se retrouvent pas dans l'archétype du rôliste mâle, blanc, hétérosexuel, et toutes les représentations stéréotypées qui en découlent. Le financement par Kickstarter de ce projet devrait être lancé avant le début de l'été et il est à n'en pas douter attendu par une part importante des rôlistes qui souhaitent un véritable changement et une plus grande ouverture dans notre paysage ludique.

Gun Metal Games

L'univers cyberpunk ***Interface Zero 2.0,*** motorisé par le système *Savage Worlds*, s'enrichit d'un petit supplément co-écrit par le célèbre John Wick (*L5A*, *Dieux Ennemis*, etc.) Vous y découvrirez de nouvelles factions, des options supplémentaires pour vos personnages, des infos sur l'Hyper Réalité, sur l'espace de réalité virtuelle de la ville de Phoenix, ainsi que sur le brouillage statique qui y sévit. Parviendrez-vous à découvrir le mystère qui plane sur cette ville ?

Make Believe Games

Sortie de taille avec ***I AM ZOMBIE : Field Manual,*** le tout nouveau jeu de Mark Rein•Hagen, célèbre créateur entre autres de *Vampire la Mascarade* ainsi que des principaux jeux du *Monde des Ténèbres*. Finies les apocalypses zombies où vous incarnez un groupe d'humains désemparés qui tentent de survivre. Cette fois-ci, vous incarnez des zombies toujours doués de conscience qui tentent de se protéger des humains, sur fond de conspiration gouvernementale. Moitié livre de règles, moitié guide de survie pour zombie, ce JdR ravira les amateurs du genre qui souhaitent passer de l'autre côté de la barrière barbelée.

Modiphius

L'éditeur travaille d'arrache-pied sur ses prochaines sorties JdR, dont le très attendu *Robert E. Howard's CONAN Adventures In An Age Undreamed Of*. D'ailleurs, les rôlistes impatients de jouer des barbares musclés en pagne dans l'Âge Hyborien peuvent dès à présent playtester le livre de base motorisé par le système *2d20* de *Mutant Chronicles*.

Aventurons-nous maintenant dans les étoiles avec ***Hearts and Minds,*** le tout premier supplément pour *Mindjammer 2nd Edition*, le jeu de rôle de science-fiction transhumaniste sous système Fate Core. Dans ce scénario de longue →

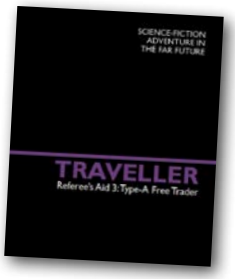
















haleine, redécouvrez le monde d'Olkennedy au bord de la guerre civile. Outre une description des factions en jeu et des intrigues qui se jouent en arrière-plan, ce supplément fournit des outils pour le convertir en scénario de convention ou pour une partie sur une seule session.

Mongoose Publishing

Ces mois-ci, l'éditeur nous dévoile un véritable florilège de parutions pour *Traveller*. Commençons tout d'abord avec quatre nouveaux suppléments pour l'univers *The Third Imperium*. Tout d'abord, *The Borderland*, premier livre d'une nouvelle gamme qui vous fera découvrir cette zone de grande importance stratégique dans le secteur Trojan Reach. Afin d'explorer plus en avant le Borderland, le scénario ***Into the Borderland*** enverra vos PJ livrer de l'équipement dans la petite colonie d'Iilgan, pour se retrouver mêlés ensuite aux conflits politiques locaux. Parallèlement, les deux suppléments suivants, *Borderland Profile : Arunisiir* et *Borderland Profile : Tanith*, se focalisent chacun sur la description d'un sous-secteur du Trojan Reach, sa politique, et surtout ses opportunités pour les libres marchands.

Quant à la série des *Referee's Aid* dont nous vous présentions les deux premiers volets dans le numéro précédent, celle-ci s'est enrichie de cinq nouveaux suppléments. ***Type-A Free Trader***, *Type-Y Yacht*, et *Type-R Subsidised Merchant* décrivent chacun un type de vaisseau en particulier utilisé par des marchants ou de riches investisseurs. Quant à *A Guide to Star Systems* et *Societies and Settlements*, ces deux suppléments vous fourniront tous les outils nécessaires pour jouer dans le système et la communauté de votre choix ou de votre création, et pour aussi intégrer leurs dynamiques propres à vos parties.

Monte Cook Games

Ne passons pas par quatre chemins et démarrons avec la grande annonce de l'éditeur pour le mois d'août : le ***Cypher System Rulebook***. Le système de *Numenéra* et de *The Strange* devient ainsi un système générique pour vous permettre de jouer dans l'univers de votre choix, créé de toute pièce ou pas. D'une grande polyvalence, ce système deviendra assurément une alternative de choix pour vos créations maison.

Annoncé dans le numéro précédent, ***Weird Discoveries : Ten Instant Adventures for Numenéra*** est enfin disponible. Ce supplément fournit dix scénarios avec pour but avoué de les maîtriser avec le moins de préparation possible pour le MJ et les joueurs. L'éditeur aurait-il trouvé la manière idéale pour allier jeu de rôle traditionnel et l'aspect « *faible préparation* » d'un certain nombre de JdR indépendants ? Tout porte à le croire.

Enfin, *In Translation : The Strange Character Options* ouvre de nouvelles possibilités pour vos personnages de *The Strange* en tenant compte des diverses récursions visitées. Ce supplément vous permettra ainsi d'adapter le personnage d'une récursion à une autre afin qu'il devienne partie intégrante à chacune. Fini donc les voyageurs dimensionnels décalés en costume-cravate en pleine préhistoire.

Moon Design

Attendu des années, l'éditeur titulaire des droits sur l'univers Glorantha sort enfin ***HeroQuest Glorantha,*** un livre de base avec tout le nécessaire pour jouer dans le monde créé par Greg Stafford. Reprenant les règles du système générique *HeroQuest 2nd Edition* avec une création de personnage simplifiée, ce livre de règles représente aussi une porte d'entrée idéale pour l'un des univers les plus riches de notre hobby.

En rupture de stock depuis fort longtemps, *King of Sartar* voit à nouveau le jour sous une nouvelle édition 23 ans après sa première publication. De nouveaux textes, de nouvelles notes de bas de page et de nombreuses corrections y ont été apportés. De plus, sa structure narrative construite comme un livre d'histoire pro-

pose une immersion directe dans plusieurs périodes-clés de cet univers, rendant ainsi plus clair un univers pourtant très dense.

Enfin, *Moon Design* a récemment ouvert une page chez l'imprimeur Lulu afin de permettre aux inconditionnels de Glorantha d'imprimer les différents volumes de la *Stafford Library*, des tomes regroupant différents mythes, histoires et légendes pas forcément canoniques. Ce sont bien souvent des ébauches servant de base à de futurs suppléments, et ces livres ne se fondent sur aucun système de règles en particulier. Les MJ aguerris apprécieront donc le vaste champ de possibilités mythologiques que propose cette collection.

Onyx Path

L'éditeur des deux Mondes des Ténèbres profite lui aussi du calme avant la tempête estivale, sans pour autant ralentir le rythme de ses souscriptions Kickstarter. La dernière en date, *Lore of the Clans*, se divise en treize chapitres qui décrivent l'histoire, la culture et les pratiques de chaque clan vampirique. Il inclut aussi de nouvelles combinaisons de disciplines, de nouveaux Atouts et Handicaps et des règles additionnelles, pour le plus grand bonheur de tous. En outre, par le truchement des paliers débloqués, un bon nombre de lignées de sang et de clans antitribus seront traités eux aussi.

Les momies ont droit elles aussi à un nouveau supplément de taille pour *Mummy : the Curse,* avec ***Sothis Ascends.*** Tout d'abord, ce supplément fournit une description des événements critiques survenus dans le monde physique et surnaturel lors des trois périodes précédentes, correspondant au lever héliaque de l'étoile Sothis, phénomène astrologique qui survient tous les 1460 ans. De plus, des conseils au Conteur ainsi qu'un scénario qui clôture la campagne *The Avarice Chronicle* vous apporteront tout le nécessaire pour des aventures véritablement mystiques.

Enfin, ***Gothic Icons,*** qui n'avait démarré que comme un poisson d'avril de la part d'*Onyx Path,* a rencontré un tel succès que l'éditeur a décidé d'en faire un supplément officiel. Vous y découvrirez ainsi six personnages typiques inspirés de romans gothiques. Qu'il s'agisse d'une princesse égyptienne, d'un baron chasseur de vampire, d'une comtesse russe, voire d'un chat noir, vous trouverez à coup sûr le personnage torturé idéal à inclure dans votre campagne.

Paizo

L'éditeur au rythme de parutions à la constance légendaire semble être le seul à ne pas ralentir ses sorties pour *Pathfinder*. Et, bien que son catalogue aille jusqu'au début de l'année 2016, nous ne couvrirons ici que les parutions récentes et celles à venir avant le début de l'été.

Tout d'abord, parlons d'un nouveau livre de règles. Sorti récemment, *Pathfinder Unchained* rassemble toutes les idées les plus audacieuses des créateurs de *Pathfinder*. Ce livre complémentaire au livre de base propose des variantes pour les classes de Barbare, Moine, Voleur et Invocateur, et de nouvelles compétences et options de personnage. Les alignements n'existent plus, de nouvelles règles de combat et de magie prennent le pas sur les anciennes, et un système de création de monstres est aussi mis à la disposition du MJ. Ce livre de règles expérimentales offrira donc une alternative plus que bienvenue aux MJ qui souhaitent sortir des sentiers battus, voire choquer leurs joueurs avec des variantes audacieuses.

L'*Adventure Path Giantslayer* avance à grands pas vers sa conclusion, avec la sortie prochaine de son quatrième volet, ***Ice Tomb of the Giant Queen***. Dans ce scénario, vous attaquerez un village de géants des glaces, une alliance de fortune avec un dragon rouge sera conclue, des morts-vivants se mettront en travers de votre chemin et vous aurez même droit à des cultistes (ou sectateurs, si vous préférez). Il semblerait que des choses bien glauques se trament dans les cavernes où vos aventuriers s'apprêtent à pénétrer.

















Changeons de cadre de campagne, si nous pouvons dire, avec deux *Campaign Settings* à paraître. Le premier, ***Andoran, Birthplace of Freedom,*** vous permettra d'explorer la seule république de la Mer Intérieure. Coincée bien malgré elle entre un empire sur le déclin et une nation d'adorateurs du démon, de nombreux autres dangers menacent cet étendard de la liberté, comme, en particulier, tous les aristocrates qui se frottent les mains à l'idée de reconquérir ce pays. Il ne manquera donc plus que la perruque poudrée à vos aventuriers pour en faire de véritables petits révolutionnaires.

Le deuxième *Campaign Setting* s'intitule *Inner Sea Monster Codex*. Tout aventurier qui se respecte se doit de renouveler son lot d'adversaires. Ce supplément reprend ainsi dix races de monstres, comme les centaures ou les charau-ka, afin de les développer, les rendre plus impitoyables, et rendre ainsi nos héros plus glorieux et plus héroïques. Ou bien accélérer les TPK dans vos parties.

Ne laissons tout de même pas les joueurs en reste, avec deux nouveaux *Player Companions* à venir. Brisons d'abord le mythe de l'aventurier solitaire, souvent en groupe lorsqu'il quitte sa taverne pour explorer un donjon. Désormais, grâce à *Cohorts & Companions*, vos héros pourront bénéficier de l'aide bien concrète d'alliés, de suivants, d'écuyers, de serviteurs et de compagnons animaux. Vos personnages ne se sentiront ainsi plus jamais seuls entre deux quêtes, et ils pourront aussi utiliser tous ces nouveaux amis au combat, maximisant ainsi leurs chances de succès.

Enfin, le deuxième *Player Companion*, le ***Monster Summoner's Handbook,*** vous donnera tous les outils nécessaires pour l'invocation de monstres ou de créatures merveilleuses, selon la sensibilité de votre personnage. Avec la panoplie d'options de personnage, de règles additionnelles, d'archétypes et d'objets magiques, votre invocateur se transformera vite en collectionneur d'êtres extra-planaires. Avec ce supplément, « *Attrapez-les tous !* » risque fort de devenir une phrase récurrente lors de vos parties.

Pelgrane Press

Bien occupé à finaliser ses projets Kickstarter en cours, *TimeWatch* et *Dracula Dossier*, l'éditeur nous propose tout de même un scénario pour *13th Age* signé par Robin D. Laws, ***The Strangling Sea.*** Partis à la recherche d'un mystérieux inventeur, les personnages devront s'aventurer sur une île bien étrange où s'échouent de nombreux navires. Nos héros parviendront-ils à déjouer les dangers que cet endroit leur réserve ?

Pinnacle Entertainment Group

L'éditeur a récemment créé la surprise avec l'annonce de la sortie, cet été, de la version papier du JdR ***Lankhmar : City of Thieves,*** accompagné d'une série de 14 scénarios regroupés dans le supplément *Lankhmar : Savage Tales of the Thieves' Guild*. Motorisé désormais par le système de règles *Savage Worlds*, rappelons que la dernière fois où l'univers du Cycle des épées de Fritz Leiber avait bénéficié d'une adaptation en jeu de rôles date de 2006, sous système *RuneQuest*. Disponible dès à présent en PDF, le livre de base vous apportera tout le nécessaire pour vivre des aventures folles furieuses dans la cité des voleurs.

Comme raconté dans le paragraphe ci-dessus, l'éditeur a à nouveau créé la surprise, avec l'annonce cette fois de la conversion de *Rifts* au système *Savage Worlds*. Ce très célèbre JdR édité par *Palladium Books* décrit un monde post-apocalyptique où des failles entre divers plans se sont ouvertes, réveillant ainsi d'anciennes sources de pouvoirs magiques. Avec un univers où virtuellement n'importe quoi peut se produire, le choix de ce système de règles pour raviver l'intérêt des rôlistes semble plus que pertinent. Cependant, l'éditeur de *Rifts* n'en abandonnera pas pour autant son système originel et annonce déjà de nouveaux suppléments pour la gamme existante. Quant à *Savage Rifts*, aucune date n'a encore été

fixée pour le moment, bien que les auteurs planchent déjà dessus.

Posthuman Studios

Un nouveau supplément de taille vient de voir le jour pour *Eclipse Phase*, avec ***Firewall***, un descriptif de 200 pages sur l'organisation secrète éponyme. Ses factions, ses personnalités centrales ainsi que ses organisations rivales y sont toutes présentées, sans oublier de nombreux personnages prêts à jouer et plusieurs idées de campagne. Ce supplément vous permettra certainement de rajouter une bonne dose de conspiration à vos parties.

Privateer Press

Les fans de steampunk fantasy seront ravis par la récente sortie du JdR *Iron Kingdoms Unleashed Roleplaying Game Core Rules*, basé sur les jeux de figurines tactiques *Warmachine* et *Hordes*. Ce second jeu de rôle de la gamme *Iron Kingdoms* explore les contrées sauvages d'Immoren et vous permet d'incarner des personnages au moins aussi féroces et monstrueux que leurs adversaires.

L'univers traité étant déjà très célèbre auprès des figuristes, l'éditeur vient aussi de publier *Iron Kingdoms Unleashed Adventure Kit*, une boîte d'initiation au jeu de rôle avec livret de règles et guide du MJ simplifiés, des personnages prétirés, des dés, mais surtout des figurines et des tuiles afin de reproduire les combats impitoyables qui se dérouleront dans le scénario, lui aussi inclus. Du très joli matériel qui fait de cette boîte une passerelle très agréable entre les deux hobbies.

Un premier supplément est déjà annoncé pour l'automne 2015. *Skorne Empire* proposera une description détaillée de ce peuple guerrier, de son histoire millénaire, ainsi que de son organisation et de sa politique. Plus d'une dizaine de carrières et d'options de personnage seront aussi mises à la disposition des joueurs, de quoi débuter à *Iron Kingdoms Unleashed* de manière bien plus violente encore.

Triple Ace Games

Au Nord, du nouveau, avec deux sorties pour *Hellfrost*, le JdR viking-fantasy sous système *Savage Worlds*. Nous avons tout d'abord ***Legendary Endeavors***, un petit supplément de règles qui permettra à vos personnages de rentrer dans la légende, que ce soit par la découverte de reliques légendaires ou au travers de poèmes chantés par les scaldes. Le second supplément s'intitule *Arcane Lore*, un descriptif additionnel des différentes traditions magiques du monde de Rassilon avec son lot de règles additionnelles. Dans les univers vikings, les magiciens ont eux aussi le droit d'être bourrins.

Wizards of the Coast

Alors que d'innombrables groupes d'aventuriers à travers le monde explorent actuellement le temple du mal élémentaire, l'éditeur annonce déjà sa prochaine campagne multimédia, au doux nom de *Rage of Demons*. La partie JdR sera couverte par le scénario ***Out of the Abyss,*** dans lequel nos aventuriers accompagneront le légendaire elfe noir Drizzt Do'Urden dans l'Outreterre afin d'empêcher plusieurs seigneurs démons de répandre leur mal. Encore une fois, l'éditeur vogue en terrain connu afin de proposer des aventures épiques qui raviront certainement tous les amateurs du genre, qu'ils soient novices ou vétérans.

Autre nouvelle de taille : WotC a récemment dévoilé son partenariat avec le logiciel de table de JdR virtuelle *Fantasy Grounds*. Plusieurs licences sont disponibles à ce jour, telles que le *D&D Complete Core Class Pack* pour bénéficier de toutes les classes de personnage du livre de base, le *D&D Complete Core Monster Pack* pour accéder aux créatures du Bestiaire, ainsi qu'un scénario pour des aventuriers de niveau 1 : *D&D Lost Mine of Phandelver*. L'éditeur nous montre ainsi être en mesure de répondre aux besoins des très nombreux rôlistes à travers le monde qui jouent de plus en plus sur table virtuelle.

Yohann Delalande









PORTFOLIO

Shayô

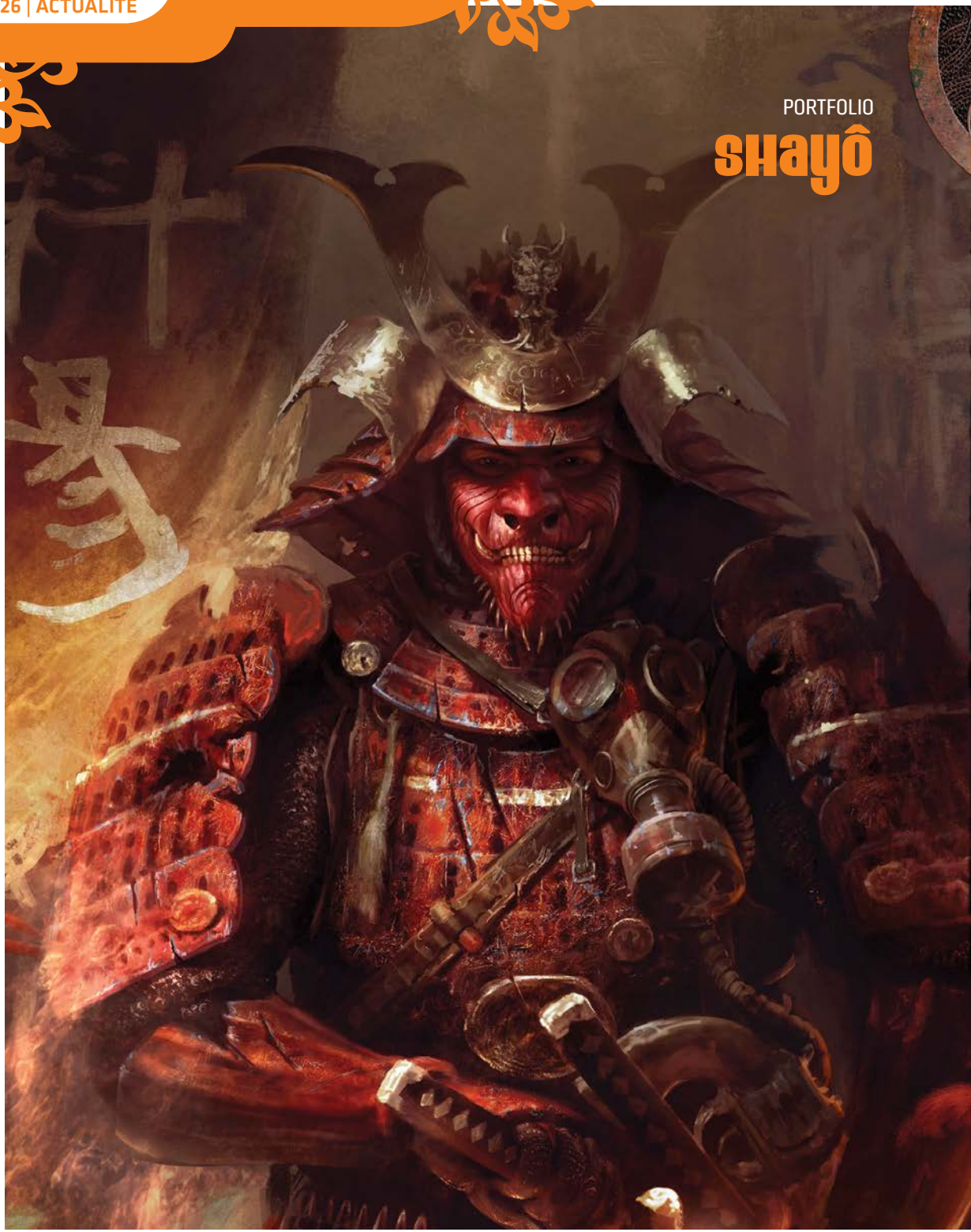




Illustration : Antonio Manzanedo.
Tous droits réservés au 7e Cercle. 2015

ÉVÈNEMENT

COLLOQUE UNIVERSITAIRE SUR LE JEU DE RÔLE

Une première réussie

Organisée à l'université Paris XII et Paris III, le colloque pour célébrer les quarante ans du JdR s'est déroulé les 12, 13 et 14 juin et a été l'occasion de croiser les réflexions des auteurs, des universitaires et de quelques profanes sur notre passion commune.

À l'initiative d'Isabelle Perrier (*Sombres projets*, *JdR Mag*) et de deux collègues universitaires biclassés rôlistes, ce colloque a rassemblé pas moins de vingt-cinq intervenants au gré de deux journées de conférences et tables rondes, le dimanche étant consacré au jeu dans un haut lieu ludique et populaire parisien, le *Dernier bar avant la fin du monde*.

S'il fut dommage que la « vieille garde » ait quasiment été absente, le plateau avait de quoi séduire le rôliste intéressé par les problèmes de définitions inhérents au JdR (encore plus aujourd'hui depuis l'apparition des *Storygames*) et les nombreuses réflexions de fond qui enflamment les débats sur Internet.

Au menu, les questionnements le JdR comme un art (sujet clivant !), une étude des livres de base et du hasard dans les JdR, des réflexions sur l'appropriation des univers, leur modification, la gestion des intrigues et du personnage au milieu de tout cela, le *gamedesign* bien sûr, de la fonction de l'auteur, etc.

On avance

Plutôt que discuter le fond des conférences, où il y aurait beaucoup à dire (et après tout, ce genre d'évènement est conçu pour cela), le fait que de plus en plus d'universitaires se penchent sur le jeu de rôle est une bonne nouvelle et le témoignage d'un regain d'intérêt pour notre loisir. Bien sûr, à cette date, les seuls universitaires ayant réellement eu pour objet d'étude le JdR sont Olivier Caïra (clairement à la pointe des débats !), et Coralie David (qui vient récemment de soutenir sa thèse). C'est peu, mais l'intérêt des autres universitaires présents (travaillant sur le jeu ou la littérature) est manifeste. Le jeu de rôle et le jeu en général ne sont plus des sous-sujets et sont désormais pris au sérieux. Enfin !



Ci-dessous : Isabelle Perrier lors de son intervention à Paris XIII.

Et le public ?

Chaque journée aura accueilli une petite centaine de passionnés, dont beaucoup de femmes. Si le mouvement se poursuit, nous ne ressentirons prochainement plus le besoin d'évoquer ce genre de choses… tant mieux !

Les échanges avec le public ont généralement été enrichissants, bienvenus même, et ont permis d'élever le degré d'exigence des intervenants, notamment lors des tables rondes.

En ne sombrant pas dans les mauvais clichés du JdR (l'opposition entre règles et univers, grrr) ni dans les travers universitaires (la diégèse fictionnelle, vous voyez ?), ce colloque est resté à la portée du rôliste passionné et a permis de faire un point intéressant sur le jeu de rôle en tant qu'activité sociale. Rendez-vous l'année prochaine ?

Damien Coltice

L'Appel de Cthulhu

EDITION 7 FRANÇAISE



159 €

CONTENU DE L'EDITION PRESTIGE

Manuel du Gardien • Manuel de L'investigateur • Aventures Effroyables • Ecran de jeu
• Lithographie Loïc Muzy • 90 fiches de créatures • Fiches de P.N.J. • 6 Marque-pages
• clef USB avec version PDF des ouvrages • Un porte-mine en aluminium
• Set de 9 dés (dont 2D10 bonus/malus) •
• Posters au format 60x40 cm : Le planisphère du Mythe, l'Euclidosphère, L'Atlas du Mythe (7)

ÉGALEMENT DISPONIBLES :



CODEX DE L'INNOMMABLE
30 €



MALLEUS MONSTRORUM
42 €

TARIF DES OUVRAGES
HORS EDITION PRESTIGE :

• MANUEL DU GARDIEN	45 €
• MANUEL DE L'INVESTIGATEUR	39 €
• AVENTURES EFFROYABLES	25 €
• ECRAN DE JEU	22 €
• SET DE DÉS	10 €

Contenu de l'Edition Prestige et prix des ouvrages non contractuels

Parution été 2015

WWW.SANS-DETOUR.COM



LIVRE DE BASE (VF)

WULIN

Je suis une légende

Le genre nommé « wuxia » est un style sous-représenté en JdR. Voilà que Game-fu *tente de remédier à cela en nous offrant* Wulin*, un jeu pour revivre les sagas classiques de ce que l'on pourrait nommer du « cape et d'épée » à la chinoise, se battre avec panache et créer sa propre légende.*

La période médiévale chinoise est large et offre de multiples opportunités d'aventures sans fin. Pourtant, il s'agit d'une période historique bien peu exploitée. *Wulin* propose de jouer dans une chine médiévale. Mais loin d'être un jeu historique, ce JdR permet aux joueurs d'incarner des Youxias, des êtres hors du commun à la destinée sans pareille, émulant la littérature et le cinéma Wuxia Zhuan si cher à Hong Kong. Vous vouliez jouer les aventures de *Tigre et Dragon*, de *la Légende de Zu* ou de *la Légende des poignards volants* ? *Wulin* est fait pour vous.

Une période troublée

L'action se déroule au début du XII[e] siècle, lors de la chute de la dynastie Song. Autrefois à la tête d'un empire prospère, les Song ont été repoussés au Sud de la Chine par les hordes du Nord. La Chine est divisée en deux. D'un côté, un empire en déliquescence s'enfonce petit à petit dans l'oubli, mettant au placard les valeurs et les dirigeants militaires. De l'autre, les terres conquises subissent le contrecoup des combats, provoquant pauvreté et mort. Au milieu de tout cela, les personnages sont des héros, parfois malgré eux, qui vont par leurs actions créer leur propre légende, jusqu'à devenir les légendes dont les récits vanteront les exploits dans les siècles à venir.

Un jeu d'équilibriste

La base du système est relativement simple, mais il propose quelques particularités. Dans tous les cas, il s'agit de jeter une poignée de d8 et de vérifier que leur résultat atteint ou dépasse un seuil de difficulté. Mais ce dernier n'est pas toujours fixé par le MJ. Au contraire, toute l'idée du jeu est que les joueurs eux-mêmes entreprennent une sorte de pari sur leur possible réussite. Ainsi, quand un personnage tente une action, le joueur fixe lui-même la difficulté (le MJ peut refuser une difficulté trop basse). Plus elle est élevée, et plus l'action a des chances d'être spectaculaire et de rester dans les mémoires. Cela pousse et encourage les joueurs à décrire des actions incroyables et colorées.

Fiche technique
Éditeur • Game-fu
Matériel • Livre de 320 pages noir et blanc, format A4, couverture dure.
Prix constaté • 37,90 €

La place du surnaturel

Le jeu contient un petit bestiaire fantastique rempli de créatures issues de la mythologie chinoise. Mais il s'éloigne des bestiaires classiques en offrant un peu plus qu'une simple « *liste de monstres* ».
L'idée derrière la section consacrée au surnaturel est de laisser le MJ choisir s'il désire ou non intégrer une véritable dimension surnaturelle à sa campagne.



Le joueur, pour son action, possède un pool de dés correspondant à l'attribut de son personnage, à ses traits et à d'autres facteurs externes. Une fois la difficulté d'action fixée, il décide combien de dés il lancera. Il fait ensuite la somme des dés jetés et obtient son résultat. Le but du jet est de s'approcher le plus possible du seuil. Si le résultat est inférieur au seuil, l'action est un échec. Si le résultat est égal au seuil, il s'agit d'une réussite parfaite. Si, enfin, il est supérieur au seuil visé, il s'agit d'une réussite qui coûtera des points de souffle au personnage (qui jaugent son endurance). Le joueur doit donc viser l'équilibre parfait. Il existe deux résultats particuliers, cependant.

Un 4 sur un dé compte comme un 0. Le 4 est un chiffre maudit dans la culture chinoise, à l'instar du 13 en occident, et obtenir des 4 est donc de mauvais augure. Ainsi, non seulement le 4 est un résultat qui ne compte pas dans le résultat final, mais, si le joueur obtient une majorité de 4, il déclenche alors une catastrophe.

Un 8 est un excellent résultat. Si excellent qu'il confère un véritable avantage au joueur. Ainsi, quand un dé obtient un 8, le joueur peut alors choisir arbitrairement la valeur obtenue sur le dé, tant qu'elle se situe entre 1 et 8. Ainsi, un 8 peut tout à fait permettre à un joueur d'obtenir un équilibre parfait. Une petite astuce qui laisse le suspens du jet, mais aussi le contrôle du joueur sur ce dernier, traîner jusqu'à la dernière minute.

200% subjectif : L'habit, le moine…

Quand on prend *Wulin* dans les mains la première fois, on se dit que l'objet est très beau. Et il est vrai que les illustrations présentes sont agréables à l'œil (et certaines sont même simplement magnifiques, comme les illustrations pleine page d'Olivier Sanfilippo). Mais le livre ne contient pas que des illustrations. Il est aussi parsemé de photographies noir et blanc à peine retouchées. Et c'est là que le bât blesse. Ces photos sont peu inspirées et peu inspirantes et donnent tout à coup une apparence *cheap* au jeu. On a cette désagréable impression d'un remplissage et le livre manque cruellement d'une véritable cohérence visuelle. Certaines photographies passent inaperçues, mais certaines jurent réellement, donnant parfois l'impression de se retrouver face à un vieux livre de voyage des années 70. Cela ne gâche cependant pas les qualités du jeu.



Légende et réalité

Dans Wulin, on ne s'attarde pas sur le personnage et ses capacités réelles : tout le jeu est vu par le prisme de sa légende et de ce que l'on dit de lui. Les attributs d'un personnage (liés aux éléments chinois : terre, métal, eau, feu et bois) définissent ce qu'il sait réellement faire - et, accessoirement, le nombre de d8 que le personnage pourra lancer au cours d'une action en rapport avec le domaine de l'attribut. Le feu représente l'allure et le style, l'eau la ruse et la vigilance, la terre la puissance et la résistance, le bois la capacité à se battre, et le métal la force intérieure et la technique. Ces attributs sont complétés par des Traits : de courtes phrase représentant la réputation du personnage dans certains domaines d'expertise. Ainsi, un personnage peut être « *aussi fort qu'une montagne* », « *le plus doué des herboristes de Gon-zuo* », avoir « l'esprit aussi affûté qu'une épée » ou encore « *posséder Mille-feuilles-tranchantes, l'épée tempête* ». Quand un trait rentre en compte, selon son niveau, il octroie un ou plusieurs d8 supplémentaires à lancer (pour peu que le joueur désire les lancer, évidemment).

Ainsi, si les capacités réelles du personnage entrent en jeu dans la résolution d'un action, sa légende, tout ce que l'on dit de lui, a autant (voire parfois plus) de valeur. Ces deux types de capacités sont amenées à évoluer dans le temps, grâce à deux jauges d'expérience distinctes : les Points de Légende (afin de faire évoluer les Traits) et les Points d'Éveil (pour faire évoluer ses Attributs). Les Traits peuvent également être remis en cause, par exemple par un adversaire qui prétend être meilleur que ce que l'on dit du personnage. Cela est souvent l'occasion d'une scène et d'un conflit, pleins de rebondissements et de tension. Et c'est aussi le seul moyen de faire accéder son Trait au très convoité rang « *légendaire* » : défier un maître de légende, remettre en jeu son propre Trait, afin de devenir une légende à son tour.

Devenir une légende

Il existe donc, comme nous l'avons vu plus haut, deux types d'expérience pour faire évoluer son personnage. C'est là que les choses commencent à se compliquer un peu, puisque le MJ devrait penser à attribuer deux types d'expérience en fonction de plusieurs types d'événements spécifiques.

Les Traits évoluent avec les Points de Légende. On obtient ces derniers en réussissant des actions d'éclat, en réalisant de grandes choses et en battant des seuils de difficulté élevés. Mais on peut également les perdre, notamment si l'on tente des actions avec des seuils de difficulté trop bas. Résultat ? à l'instar des films et romans que le jeu désire émuler, les joueurs sont poussés à enchaîner les actions d'éclat et à prendre des risques, à moins de ne vouloir rester bloqués et n'évoluer qu'à petits pas. On prend alors des risques, quitte à perdre quelques points en échouant, parce qu'il est bien plus rentable de jouer à quitte ou double que de rester en retrait.

Les points d'Éveil permettent de faire évoluer les Attributs. Ces dernier évoluant plus lentement, ils sont donc gagnés plus rarement. En étant le témoin d'instants de perfection, des moments rares et précieux, l'esprit du personnage s'élève, ainsi que sa compréhension du monde. Mais ces derniers peuvent aussi être dépensés afin d'aider au cours de certaines actions.

Viennent alors les points de Yin et de Yang. Ces deux fonctionnent comme une réserve inversée. Moins on a de points et plus on est tranquille (tant que l'on reste dans un certain équilibre, c'est-à-dire que le Yin et le Yang ont une différence de moins de 10. Mais ces deux scores ne doivent pas non plus excéder un maximum déterminé en fonction de l'attribut de Force intérieure. Quand on utilise un point de Yin ou de Yang, la jauge augmente (afin de rajouter un dé, de baisser le seuil d'une action ou d'éviter des dommages). Mais ces jauges ne baissent que difficilement.

C'est dans le conflit et la confrontation que l'on crée sa légende : en affrontant adversaires et obstacles. Mais il ne s'agit pas de tout régler à l'aide des poings, des pieds et des armes. La notion de conflit se décline en réalité dans tous les domaines : physique, combatif, social, intellectuel… Le jeu se pare d'ailleurs de trois jauges à cet égard : les points de Contusion, les points de Blessure et les points de Face. S'il est facile de deviner à quoi correspondent les deux premières jauges, la troisième est la plus originale puisqu'elle détermine à quel point le personnage, dans un conflit, perd la face, face à son adversaire.

Conclusion

On ne peut pas dire que *Wulin* ne soit pas un jeu qui donne envie de jouer, bien, au contraire. Mais il faut bien avoir conscience, en l'acquérant, que l'on se retrouve avec un jeu où la technique et les règles prennent une place prépondérante et demandent un réel investissement de la part du MJ et des joueurs. Le jeu possède par exemple tout ce qu'il faut pour créer ses propres écoles d'arts martiaux, ses techniques, et propose de longues listes de capacités et d'exemples sur des pages et des pages. Il en va de même pour l'alchimie, avec des pages entières de tableaux répertoriant les plantes et leurs effets, les règles spécifiques et les listes. *Wulin* n'est pas un jeu simple à appréhender, notamment techniquement. La présence de deux jauges d'expériences distinctes demande au MJ de jauger en permanence ce que les personnages obtiennent, rendant l'aspect parfois lourd et confus.

Les jauges de Yin et de Yang qui montent au lieu de descendre forment un concept sympathique. Mais la présence des « *aspects* » à la création devient alors étrange : si faire monter ces jauges est néfaste et les faire redescendre est compliqué, alors pourquoi choisir à la création des aspects les faisant monter de facto ? De plus, ce terme est redondant avec celui des « aspects » de combat, ces postures utilisées lors des conflits… Ceci, ajouté aux trois jauges de points de vie, aux points de Neigong et au reste, rend le système touffu. Cela peut apparaître comme une qualité pour certains, cela rebutera ceux cherchant un système plus simple.

Mais ne boudons pas notre plaisir : *Wulin* propose un vrai jeu sur le wuxia. Non seulement, le système est approprié et bien pensé, mais, en plus, le livre est rempli de conseils facilitant l'appropriation du jeu, de l'univers et, surtout, des codes du genre. Il s'agit d'un jeu de connaisseur, par un connaisseur, mais qui vulgarise admirablement bien un genre pas assez connu. Ainsi, une fois le livre terminé, on se sent armé pour lancer une campagne sans pour autant se retrouver submergé par l'exotisme du thème. L'idée de jouer la légende des personnages en se détachant de leurs compétences donne la sensation de se retrouver dans *la Légende de Zu*. Alors, si un système de résolution riche ne vous fait pas peur, si vous rêvez de jouer dans cette ambiance et de combattre au milieu des forêts de bambous ou sur les toits des palais… *Wulin* est fait pour vous.

Julien Dutel

On a déjà *Qin* !

De notre point de vue, la Chine, c'est la Chine. Qin était un JdR (du 7e Cercle) permettant d'incarner des héros à l'époque de la chute des Royaumes Combattants, l'antiquité chinoise. La période est différente et, même si l'on y jouait des adeptes des arts martiaux capables de grandes prouesses, le focus est différent. Les inspirations sont effectivement semblables mais ce ne sont ni les mêmes jeux, ni la même manière d'aborder l'univers. En bref, les deux jeux, même s'ils possèdent leurs similitudes, ne sont en rien semblables. Ils pourraient même bien être en fait complémentaires.

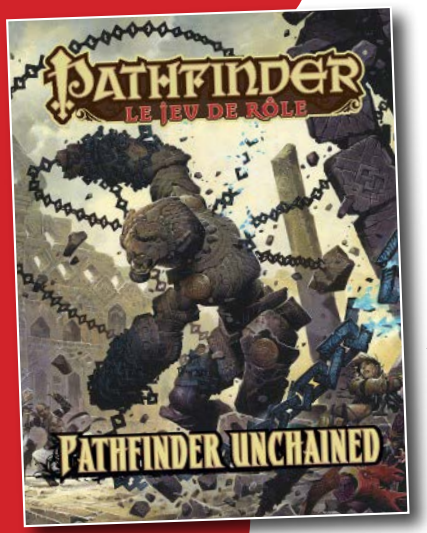


J'aime :

+ Le système de « *pari* » sur le résultat.
+ Le traitement du surnaturel.
+ Un vrai petit traité sur le genre wuxia, didactique et utile.

J'aime moins :

− Le manque de cohérence visuelle.
− Un manque de clarté, parfois, dans l'explication de la partie technique.



PATHFINDER | SUPPLÉMENT RÈGLES VF

PATHFINDER UNCHAINED

Pathfinder 1.5 Unearthed Arcana!

Avec un titre qui ne le laisse pas forcément présager, Paizo *sort ici une version corrigée de son système, clarifiant et simplifiant certains points devenus compliqués dans la multitude de règles.* Unchained *modifie aussi les classes et les compétences qui avaient besoin d'une petite mise à niveau.*

Fiche technique
Éditeur • Paizo, Black Book Editions
Matériel • Livre couverture cartonné, 256 pages couleur
Prix constaté • 49,90 €

Invocateur équilibré

Il s'agit ici d'une version 1.5 de Pathfinder, d'une relecture et d'une augmentation des règles de base comme a pu l'être en son temps le *Unearthed Arcana de AD&D1*. Rentrons direct dans le vif du sujet. Après nombres de pétitions, trollages de forums et suicides de MJ, *Paizo* a enfin modifié l'invocateur afin qu'il ne fasse plus hurler autour des tables. La classe est enfin jouable sans faire office de mage/guerrier qui encaisse ou qui frappe/soigneur. Cet *update* à lui seul vaut l'achat du bouquin. Les *eidolons* reçoivent quant à eux un ajustement de design, l'invocateur peut désormais leur attribuer un archétype d'ange, de démon, etc.



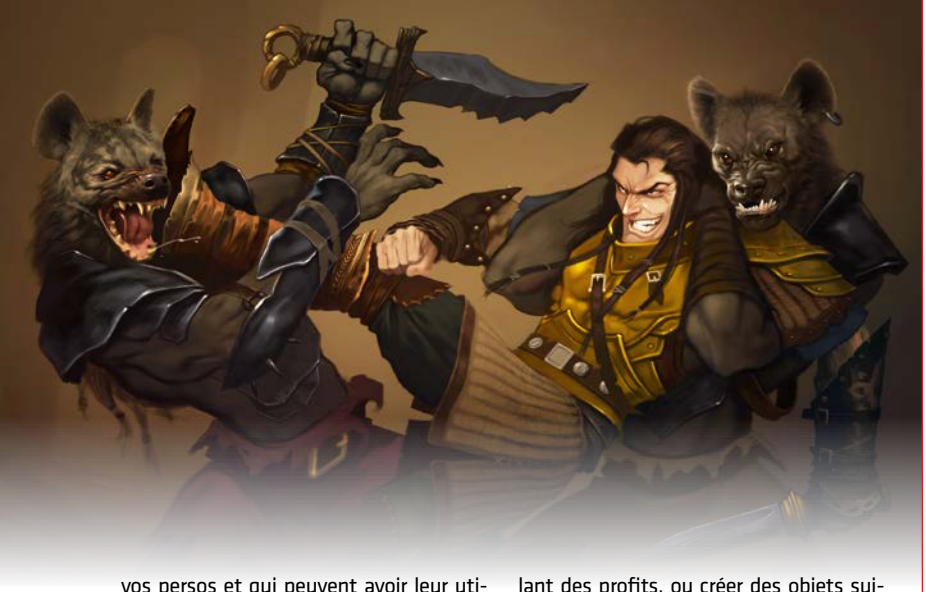
Le roublard subit un « *upgrade* » de taille : il obtient automatiquement l'équivalent du don attaque en finesse au niveau 1 (il était temps !) et le modificateur de dextérité s'appliquera aussi sur les dégâts. Pour pimenter un peu les combats, le roublard pourra aussi incapaciter sa cible, réduire sa CA et autres joyeusetés qui vont faire frémir les MJ. Il obtient aussi une nouvelle capacité tous les cinq niveaux de classes, qui débloque elle-même des pouvoirs de compétences optionnels tous les cinq rangs, appelés « *extensions de compétence* ». Par exemple si vous décidez « *d'étendre* » votre connaissance en sabotage et que vous avez 5 rangs dedans, vous pourrez réduire le temps nécessaire au crochetage à une action simple en prenant des malus. Le contrecoup de cette règle, c'est qu'elle complique un peu le système de compétences, comme nous le verrons dans quelques lignes

Les moines sont revus en profondeur, changement de bonus à l'attaque, de sauvegarde, de points de vie et de pouvoirs Ki. Le gameplay reste le même, mais shooté aux hormones, comme tout bon bœuf US qui se respecte.

Le barbare ne subit pas de changement majeur mais le système de rage et de bonus est revu pour faciliter les calculs et ne pas passer sa partie le nez dans le bouquin. Ainsi, les bonus n'affectent plus la force et la constitution mais directement l'attaque, les sauvegardes et les points de vie.

Compétences 2.0

Morceau de choix dans ce livre, les compétences subissent un lifting optionnel salvateur. Dans le premier système proposé, il existe désormais deux catégories de compétences. Pour schématiser, celles qui servent en aventures (perception, discrétion, survie, etc) et celles qui servent généralement à enrichir le background de



vos persos et qui peuvent avoir leur utilité entre deux scénarios. Désormais, les joueurs répartiront leurs points de compétences donnés par leur classe dans les compétences d'aventure, et tous les personnages obtiennent 2 points par niveau à répartir uniquement dans les compétences de background. Encore un petit effort de la part de *Paizo* et la perception deviendra un jet de sagesse plus niveau !

Le deuxième système, moins novateur, permet de s'entraîner dans des groupes de compétences plutôt que de les développer une par une.

Autre gros morceau du chapitre, les « *extensions de compétences* » permettent plus de coups d'éclats de la part des personnages au prix d'un peu plus de complexité. En dehors du roublard, qui obtient le don « *compétence de marque* » en progressant, les autres joueurs, à moins d'avoir un MJ généreux (on sait bien que ça n'arrive jamais), devront acheter ce don. Il vous permettra « d'étendre une compétence » comme expliqué plus haut et d'obtenir des bonus assez important quand vous l'utilisez.

Autre point important, les compétences d'artisanat et de profession sont développées et permettent de faire des choix intéressant pendant le temps de repos des personnages. Vous pourrez ainsi gagner une rente journalière, ouvrir une échoppe et faire tourner votre business en calculant des profits, ou créer des objets suivant un niveau de difficulté donné.

Donj' Game of Throne

Finis aussi les marronniers sur les alignements et les discussions interminables sur ce que peux/doit faire un paladin loyal bon. Deux nouveaux systèmes d'alignement viennent bousculer les stéréotypes, l'un proposant aux joueurs de commencer neutre et de modifier ses affinités en cours de partie tandis que l'autre supprime tout simplement la notion, expliquant au passage comment faire avec les classes et les sorts et les créatures qui en dépendent.

Pour accélérer les combats, le système d'action unique et le système qui réduit les attaques à une seule par round raviront tous les non-guerriers. Désormais, si votre attaque dépasse la CA de l'adversaire, à l'attaque vous pouvez multiplier les dégâts par tranche de 5 points de bonus. Et, histoire d'être honnête avec les stats, si vous ratez de 5 ou moins, vous ferez quand même la moitié des dégâts. Le système fonctionne aussi pour les fans de l'ambidextrie ou des attaques naturelles, ainsi que pour les effets de sort comme *hâte* ou *coup au but*. ENFIN !

Bien qu'il y ait des simplifications, vous trouverez aussi de quoi satisfaire →

Pathfinder plus simple que donj 5 ?

Ne vous inquiétez pas, c'est juste un titre pour que les trolls de forums se déchainent. Les meilleurs étant ceux qui défendent corps et âme le « *retour du roi* » sans y avoir joué, en brandissant l'étendard des ventes Amazon sur le mois de la sortie comme juge d'excellence. C'est vrai qu'avec toutes les sorties annoncées, les suppléments de règles annulés et les développeurs qui quittent l'équipe sans être remplacés, on sent le gros carton. Vivement la VF ! Plus sérieusement, si on y regarde bien, avec ce nouveau supplément, *Paizo* a été attentif à la réception et aux attentes du public de *D&D5*. Liste de compétences plus limitée, attaques et actions du round simplifiées, il ne manque qu'une révision des sorts avec un système évolutif et il n'y aura plus de raisons de continuer à jouer avec les règles de donj' 5 (je confesse y jouer quand même toutes les semaines depuis sa sortie). Combiné avec d'autres évolutions, comme les astuces martiales, qui plairont aux afficionados des règles complexes et des campagnes toujours régulières et de qualité, le mix est, pour l'instant, imbattable. Car qui peut le plus peut le moins. Mais l'inverse, comme on a tendance à trop souvent le voir actuellement dans les règles de JdR, n'est pas du tout vrai…

votre coté maso en ajoutant de nouvelles règles encore plus compliquées qu'avant. Le système d'endurance et d'astuce martiale, donné par le don *endurance combative*, offert aux guerriers au niveau 1, permet, accrochez vous, d'utiliser un pool de point d'endurance égal à votre bonus de base à l'attaque plus votre modificateur de constitution pour effectuer des « *tricks* » de combats, en gros des dons liés aux dons de combat (!) que vous avez déjà. Si vous êtes un adepte du combat aveugle et que vous avez touché une créature cachée, vous pouvez utiliser deux points d'endurance pour ne pas avoir de malus sur elle jusqu'au round suivant. Si vous êtes plutôt du genre à taper d'abord et que vous avez frappe décisive, vous pourrez payer deux points d'endurance pour relancer les dés de dégâts, histoire de montrer qui c'est le patron.

Enfin, pour ceux qui aiment le *gritty*, le système de blessures viendra calmer l'ardeur de vos PJ. Cela nécessite un peu de calcul mental mais le résultat est plaisant et un peu plus cohérent que le « *j'ai encore un point de vie, donc je suis au top de mes capacités* ». Ainsi, en atteignant le quart, la moitié et/ou les trois quart de sa réserve de points de vie, le personnage subira un malus à tous ses jets. Le poison et les maladies s'inviteront aussi plus régulièrement à vos tables, avec un système d'utilisation simplifié.

J'aime :
✚ Tout, sauf le titre

J'aime moins :
➖ Le titre : Rules Compendium, ça au moins c'était clair !



Earthdonj'

Comme il se doit dans un supplément de cette trempe, la magie n'est pas en reste. Un système vient simplifier le lancement et l'apprentissage des sorts, ainsi que les problèmes de composants. La règle la plus intéressante du chapitre magie concerne les objets magiques possédés par les personnages et qui peuvent révéler leurs pouvoirs au cours des aventures. Les joueurs, en fonction du niveau de leur personnage, pourront choisir un certain nombre de bonus pour leurs objets préférés plutôt que d'aller chez Robert, le marchand du coin, qui avait justement une épée +4 en promo.

Le dernier gros chapitre du livre permettra aux MJ de créer leurs monstres de toutes pièces en choisissant un rôle dans le scénario, un type, des capacités, compétences et dégâts, tout en restant équilibrés selon les standards des règles. Les options sont nombreuses et devraient pouvoir surprendre un peu vos joueurs blasés par le 112ème gobelin ou 28ème dragon croisés au cours des scénarios. Un gobelours lycanthrope alchimiste avec une aura de peur, voilà qui devrait un peu les réveiller. En plus, vous éviterez le : « *Ah mais normalement il n'a pas cette CA, c'est marqué page X du Bestiaire 12* ». Là vous pourrez rétorquer que « *selon les règles page X de Pathfinder Unchained* » - c'est ce qui compte le plus avec ce genre de joueur - « *ça se passe comme ça. Et en plus, 20 nat, c'est con t'es mort ! Gnark gnark gnark* ».

La réponse à Donj' 5 ?

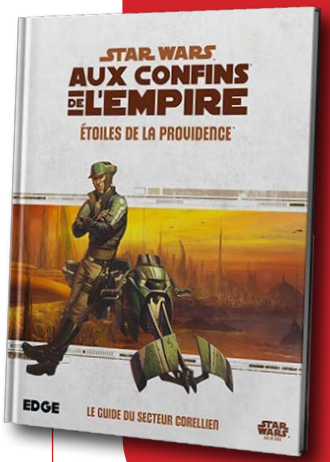
Si on devait classer par ordre d'indispensabilité les nombreux suppléments de règles *Pathfinder*, celui ci viendrait sans aucun doute en première position. Sans ajouter de classe parfois incongrue, d'archétype bizarre ou de liste de sorts et de dons à rallonge, ce livre vient au contraire combler quelques lacunes du livre de base, modifier certains points de règles qui prenaient un peu la poussière ou simplifier ceux qui le nécessitaient. Après l'engouement et les critiques dithyrambiques sur *Do-D 5*, est-ce que *Paizo* a revu sa copie pour proposer une autre manière de jouer à *Pathfinder*, en se débarrassant du surplus encombrant ? Pour la Rédac *Casus*, la réponse est oui, à vous de vous faire une idée, mais il n'y a aucune chance que vous soyez déçu par cette boîte à outils ultime. *Pathfinder* is alive and kicking !

David Burckle

STAR WARS – AUX CONFINS DE L'EMPIRE | BACKGROUND (VF)

ÉTOILES DE LA PROVIDENCE

Guide du secteur Corellien



Après un scénario et un supplément technique pour Aux Confins de l'Empire, voici le premier supplément de background de la gamme, *Étoiles de la providence*, qui nous entraîne dans le célèbre secteur Corellien.

Tout le monde a entendu parler de la planète natale de Han Solo. Tout le monde connaît les fameuses corvettes *corelliennes* grâce au Tantive IV qui fait l'ouverture de l'épisode IV. Pourtant, à moins d'avoir lu *la trilogie corellienne* (*cf.* encadré ci-dessous), personne ne connaît vraiment le système Corellien. Voici un guide qui va combler cette lacune.

Visite guidée

Plus de la moitié de l'ouvrage est consacrée à la description des planètes du *secteur* Corellien. Une attention particulière est accordée au système Corellien, composé de cinq planètes, mais d'autres planètes du secteur Corellien (composé d'une trentaine de systèmes), telles Duro et Sacorria, ne sont pas en reste. Pour chacune d'entre elles, une fiche semblable à celles du livre de base est complétée par une synthèse de son histoire et une description des peuples et créatures qui l'habitent, ainsi que des lieux importants qu'on y trouve. Les autres systèmes du secteur sont décrits succinctement.

L'ensemble est plutôt bien fait et fournit aux MJ de multiples idées à exploiter, plus qu'ils ne pourront en glisser dans leurs campagnes. Signalons un élément intriguant (le système corellien serait artificiel) qui n'a pas sa réponse dans le guide ; les romans, en revanche, sont plus explicites sur le sujet.

PJ only

Étoiles de la providence s'adresse aussi aux joueurs en leur offrant de nouvelles espèces (humains de Corellia, dralls et séloniens) et matériels (armes, armures, équipements et vaisseaux typiquement corelliens). De quoi créer des personnages qui sortent du lot. Dommage que chaque vaisseau ne fasse pas l'objet d'une illustration.

Le supplément se termine par neuf mini-scénarios plus ou moins originaux. Deux d'entre eux sont intéressants, l'un étant centré sur une partie de *sabacc* (des règles sont fournies pour la mettre en scène) et l'autre sur une course de *swoops*.

Marc Sautriot

La trilogie corellienne

Dans les années 90, dans la foulée du succès de la trilogie de Timothy Zahn, les romans *Star Wars* ont contribué au développement de l'Univers étendu. Parmi eux, *Traquenard sur Corellia*, *Assaut sur Selonia* et *Bras de fer sur Centerpoint*, de Roger McBride Allen décrivent le système Corellien. Même si l'action se passe 18 ans après la bataille de Yavin et que l'écriture (et/ou la traduction) n'est pas formidable, sans parler d'un côté un peu guimauve dans le premier roman, cette trilogie complète agréablement *Étoiles de la providence*, dont elle a probablement été une source.

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • 1 livre de 144 pages couleur format A4
Prix constaté • 39,95€

J'aime :

✚ Des idées à exploiter.
✚ Du matériel pour personnaliser les PJ.
✚ Les mini-scénarios.

J'aime moins :

– Le manque d'illustrations de vaisseaux.
– Les illustrations du matériel.



CLEF EN MAIN | LIVRE DE BASE (VF)

SKULL & BONES

Première guerre mondiale en mode pulp

Exploitant le système de jeu et l'approche choisis pour Tenebrae *chez le même éditeur, Franck Plasse nous plonge cette fois dans l'ambiance tragique de la première guerre mondiale pour des aventures ésotériques, pulps et sombres. Engagez-vous dans la Multitude, devenez un docteur et affrontez la conspiration* Skull & Bones *!*

Fiche technique

Éditeur • XII Singes
Matériel • 4 livrets format comics N&B de 32 pages chacun, un mini écran 3 volets, une carte couleur et une aide de jeu de deux pages.
Prix constaté • 35 €

Le monde revu et corrigé

Skull & Bones n'est pas un jeu historique mais un prétexte à une relecture fantastico-ésotérique de la première guerre mondiale. Dans celle-ci, les enjeux majeurs ayant conduit à la Grande Guerre rejoignent ceux de la confrontation secrète entre les défenseurs de l'humanité et les démons. D'un coté, les Chevaliers de Windsor forment les maîtres de la Multitude, héritiers de la magie blanche. De l'autre, les héritiers de la magie noire sont les serviteurs d'Edward Talbot, créature décharnée (« crâne et os ») qui encouragea la naissance du chapitre 322 de la conspiration Skull & Bones (qui existe réellement, jetez un œil à la fiche wikipédia !). Quand le rituel impie du chapitre de la Main noire sacrifia deux victimes royales à Sarajevo le 28 juin 1914 pour invoquer des démons et lancer leur plan de domination de l'Europe (via l'Allemagne, notamment, noyautée par l'organisation maléfique), de nouvelles personnalités vouées à la défense des intérêts humains se coordonnèrent pour résister aux forces occultes qu'ils discernaient sous les apparences. Ils devinrent les mentors de la Multitude et entrèrent en guerre à leur tour, recrutant des docteurs (titre désuet faisant référence au célèbre masque à nez pointu des médecins du XIVe siècle), sortes d'élus maîtrisant la magie blanche.

Simple et efficace, le manichéisme - la lutte des gentils PJ de la Multitude contre les méchants PNJ de l'organisation Skull & Bones - n'enlève heureusement rien à la profondeur historique de la période et permet d'entrer directement dans des enjeux clairs. Il s'agit d'un point important pour un jeu ayant vocation à être installé rapidement.

Mon docteur

Comme pratiquement tous les JdR des XII Singes publiés dans ce format « tout-en-un », Skull & Bones propose des règles courtes, ici, un « hack » de Paladin, le jeu de Clinton R. Nixon (apôtre du « rules matter » au cœur de la mouvance narrativiste US) traduit en français par LeGrümph. Votre docteur sera donc constitué d'attributs (actif, réactif, mental, social) notés de 1 à 4 et définis par un mot-clef (pour mental, répondez à la question « Comment réfléchit votre personnage ? », on pourra choisir l'intuition, par exemple). Une idée géniale sur le papier, mais pas si facile à exploiter dans les faits (une petite liste aurait bien aidé les PJ afin de ne pas se rabattre systématiquement sur les quelques choix évidents

ou indiqués en exemple). Les quatre attributs sont à nouveau déclinés sous le règne de la vertu et du vice, notés de 1 à 3 et définis également par un mot-clef. Ajoutez à cela quelques talents (les capacités spéciales du personnage, liées à la magie blanche et au choix du mentor), des points d'Animus blanc et noir (pour améliorer ses chances de succès et utiliser la magie), des contacts dans l'organisation de la Multitude, et voilà : votre personnage sera prêt en une petite vingtaine de minutes.

D6 et gestion de points

La mécanique de jeu est relativement simple. Il s'agit de lancer un nombre de d6 égal à son score dans l'attribut concerné ajouté à celui d'un éventuel talent et de dépenser d'éventuels points d'Animus (blanc ou noir) pour un nombre de d6 supplémentaires équivalent. Chaque 5 offre un succès et chaque 6 deux succès, sachant qu'une difficulté moyenne nécessite en général un succès et qu'une action très difficile en nécessite trois. En fonction du jet, chaque PJ peut décider de relancer certains mauvais résultats en décrivant en quoi l'une de ses vertus ou de ses vices (seulement les vices, si vous avez dépensé de l'Animus noir !) s'appliquent à l'action. Idée narrative formidable avec des joueurs hyper créatifs, elle offrira plus généralement de très bons moments lors des premières parties de découverte du système, avant de lasser sans doute certains joueurs (à force de devoir justifier toujours les mêmes vertus et vices, l'imagination sera mise en défaut de plus en plus souvent, avec le risque de tourner un peu en rond).

L'utilisation de la magie fonctionne sur le même principe et implique toujours la dépense d'Animus (blanc). Chaque école correspond à l'enseignement d'un mentor (exorcisme, invocation, théurgie, kido et anthroposophie) et propose trois sorts (c'est peu). En ce qui concerne le combat, des manœuvres viennent ajouter du fun, et on notera que les dégâts s'appliquent aux valeurs des attributs. Ainsi, quand une valeur descend en dessous d'une valeur d'une vertu ou d'un vice lié à un attribut (le personnage se laisse aller à sa tendance naturelle dans l'adversité), il reste possible d'utiliser cette valeur – ouf !, mais avec conséquences en retour quand il s'agit d'un vice.

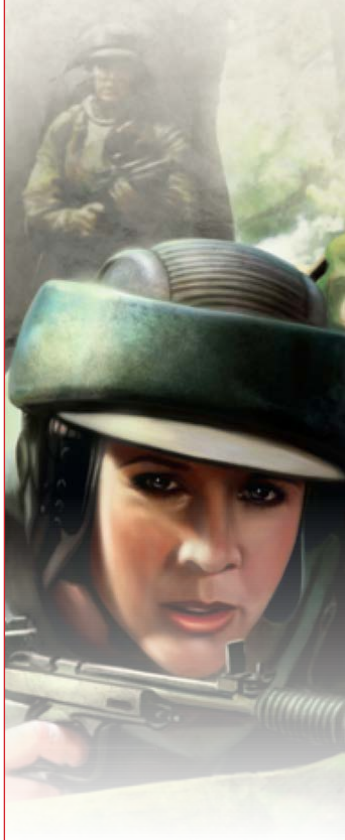
Cas de guerre

Skull & Bones se lit sans doute trop vite pour son prix, mais il dispose d'une bonne mécanique, rapide et originale (pour qui ne connaît pas Tenebrae ou Paladin) et d'un univers de jeu facile à prendre en main pour le MJ, avec tout ce qu'il faut d'inspiration, de fantastique et un côté « pulp années 14-18 » très agréable. À ne pas louper si votre groupe de jeu aime changer de système et d'univers de jeu régulièrement.

Damien Coltice

Deux scénarios

La Bataille de la marne n'aura pas lieu est une mise en bouche efficace qui s'appuie sur la relecture de l'histoire réelle, tandis que Skull & Cards est une intrigue qui s'appuie sur les fameuses cartes des chapitres de Skull & Bones, que possèdent tous disciples de l'organisation et qui renferment des pouvoirs particuliers. Ils mettent en valeur deux axes de travail pour les MJ imaginatifs qui voudraient lancer leurs propres scénarios sans plus attendre.



J'aime :

+ La mécanique pour joueurs créatifs
+ La magnifique carte de l'Europe
+ La conspiration Skull & Bones

J'aime moins :

− Tout est un peu trop court (setting, règles, scénarios)
− Les illustrations intérieures



PATHFINDER | LIVRE DE RÈGLES (VF)

Manuel des joueurs : classes avancées

Un barbarbarde à la table !

Comme chaque année, *Paizo* et *Black Book* sortent un nouveau livre de règles qui vient enrichir les possibilités de ce Système d20 révisé. Le thème, cette fois, du moins pour les classes, est le développement d'une variante de classe proposée dans des suppléments précédents.

Double Team

Le concept des nouvelles classes est simple : prendre deux classes de base et les mixer. C'était le principe de certaines variantes, mais il est ici poussé à l'extrême. On trouve donc : l'arcaniste (magicien et ensorceleur) jamais à court de sorts ; le bretteur (guerrier et pistolier) qui gagne des capacités quand il fait des coups d'éclats avec panache ; le chaman (oracle et sorcière) qui tire sa puissance des esprits ; le chasseur (druide et rôdeur) trop puissant pour être honnête ; l'enquêteur (alchimiste et roublard) clone de Sherlock Holmes ; le lutteur (guerrier et moine) amateur de lucha libre ; le prêtre combattant (guerrier et prêtre) qui devrait s'appeler prêtre de guerre parce que c'est plus classe ; le sanguin (barbare et ensorceleur) qui confirme qu'on peut lancer des sorts et rester bas de plafond ; le scalde (barbare et barde) qui prouve qu'on peut trancher ses ennemis en poussant la chansonnette et, enfin, le tueur (rôdeur et roublard) qui n'a, malheureusement pour lui, de tueur que le nom.

Minimaxage à la trappe

Avec quelques partis pris bizarres, comme l'arcaniste ou le tueur, des concepts forts comme le prêtre combattant, le chaman et le scalde, et de l'ultra spécialisé comme l'enquêteur ou le lutteur, tous les joueurs devraient y trouver leur compte. Paizo privilégie les classes à jouer sur le long terme sans avoir recours au multi-classage pour obtenir ce que l'on désire. Le roublard n'a plus besoin de chercher le talents « ennemis privilégiés » du rôdeur, il peut directement jouer un tueur et obtenir l'équivalent. Le prêtre combattant se sert des armes de guerre et n'a plus besoin de niveau de guerrier ou de dépenser un don pour en avoir l'usage. Bien sûr, il y a des contreparties, et ce n'est pas « le meilleur des deux mondes ». Le prêtre combattant soigne moins efficacement et dispose de moins de sorts, tandis que la puissance des attaques sournoises du tueur n'a rien à voir avec la léthalité de celles du roublard.

Vous ne laisserez jamais l'optimisateur de votre groupe s'emparer d'un lutteur, ni le spécialiste des sorts depuis D&D première édition jouer un arcaniste. C'est comme croiser les effluves, c'est mal.

Tant que je gagne, je joue

Les détracteurs du d20 peuvent ici passer leur chemin. Nouvelles classes, dons, sorts et options sont de la partie, après tout on ne change pas une équipe qui gagne. Pourtant, contrairement aux innovations des quatre précédents livres de règles (*Règles avancées, Art de la magie, Art de la guerre* et *Campagnes mythiques*), Paizo s'appuie sur de l'ancien pour faire du neuf, ce qui, il faut le signaler, leur a déjà réussi par le passé. Pari risqué, mais essai transformé malgré quelques soucis d'équilibrage.

David Burckle

Fiche technique

Éditeur • Paizo/Black Book Éditions
Matériel • Livre couverture cartonnée de 256 pages couleur
Prix constaté • 49,90 €

J'aime :

✚ La couverture, de toute beauté.
✚ Le lutteur !

J'aime moins :

– Le déséquilibre.

Pour les bricoleurs

L'ouvrage se termine par des conseils pour vous aider à créer vos propres classes, variantes et classes de prestiges. Sans imposer de règle, on vous rappelle quelques éléments essentiels pour ne pas se retrouver avec des Melnibonéens première génération à table, une petite discussion sympa de MJ à MJ, rafraîchissante après les tables de dons et les listes de sorts.

ROYAUME DES LÉGENDES | LIVRE DE BASE (VF)

Royaume des Légendes

Les Anglais ne sont pas les seuls ennemis

Guerre de Cent Ans, Elfes, peste noire, dragons, ordres de chevaleries, archimages… la liste est longue dans ce Royaume, alors visitons-le.

Conçu au départ comme un univers *Pathfinder*, *Royaume des Légendes* propose une uchronie médiévale, un environnement fantastique plaqué sur une Europe déchirée par la Guerre de Cent Ans. La VF compile le *World Guide, Knights of France* et *All Hands on Deck,* tout en se concentrant sur la France.

France, terre de mélange

1415. L'Europe est peuplée d'humains, mais aussi de races fantastiques : elfes, nains, halfelins, gobelins, orques… Bien qu'étant là avant les humains, ces dernières furent supplantées par l'homme et les grandes dates de notre histoire sont conservées. Ainsi, nous retrouvons des événements tels que les invasions de la Horde d'Or ou la peste noire, qui a récemment décimé l'Europe.

Par contre, exit les religions monothéistes. Les humains adorent des dieux issus des cultes gréco-romains qui ont remplacé les divinités antiques des autres races. La religion occupe une grande place, notamment par la présence de reliques des divinités déchues et des ruines de leurs temples parsemant l'Europe.

L'organisation politique et géographique des diverses régions, de même que des éléments de la vie quotidienne, sont abordés. Ces descriptions sont ponctuées d'idées d'aventures, parfois originales, visant à mettre en scène les légendes locales, démarquant ainsi *RdL* d'un medfan classique. Nous sommes dans du *low-fantasy,* avec des PNJ peu puissants (*Lankhmar*-style).

Deux systèmes de jeu sont proposés, *Aventures Fantastiques* et *D6-D5*, mais la séparation entre le contexte et les systèmes intégrés sous forme d'encadrés rend le jeu adaptable à tous les systèmes (ce qui a été fait pour *Brigandyne*). Certains chapitres sont réutilisables ailleurs, comme celui sur les tournois ou les aventures en mer.

Règles et scénarios esquissés

RdL n'est pas du clef-en-main. En effet, le jeu esquisse les différentes régions sans entrer dans les détails. Cela ravira le MJ expérimenté qui y trouvera matière et liberté pour s'exprimer, mais le MJ novice se sentira vite désarmé face à la richesse du cadre (les intrigues politiques de cette époque couplées à celles des autres races et des créatures mythiques). Une grille récapitulative alliances/ennemis des différents protagonistes n'aurait pas été superflue.

Le supplément *Sombres Sillages* offre divers outils pour mettre en scène des aventures marines et complète bien le livre de base. Ces éléments peuvent s'appliquer à n'importe quel univers medfan et sont donc intéressants à double titre. Plusieurs aventures sont disponibles en PDF et approfondissent certaines régions. Elles suivent souvent la même trame scénaristique, débutant par un tournoi pour planter le décor. Même s'il ne s'agit que de synopsis, la description claire des objectifs, autant pour les PJ que pour le MJ, permet une mise en scène facile. Il ne manque maintenant plus que la campagne annoncée, *Vêtue de flammes,* pour exploiter pleinement le jeu.

Géraud G.



Fiche technique

Éditeur • Auto-édition (lulu.com)
Matériel • Livre A4 108 pages couverture souple
Prix constaté • 26 €

J'aime :

+ Une approche originale du medfan.
+ Des informations utilisables ailleurs.
+ Un cadre générique.

J'aime moins :

− L'absence de scénario complet.
− Les illustrations très inégales.



SHOOTER | VF

OUTER SPACE

On vous entendra jouer

Un nouveau jeu d'Anthony « yno » Combrexelle est toujours un événement en soi ! Surtout quand il lance un nouveau concept, produit et édité par ses soins.

Auteur de jeu féru d'expérimentation (*Patient 13, Americana, Terres perdues*), yno est également connu pour son passé d'auteur « *amateur* », dont le site est toujours rempli de jeux ou campagnes gratuites. Avec *Outer Space*, il revient un peu à cette logique, mais, grâce à l'impression à la demande, il s'auto-édite avec une qualité qui n'a rien à envier à celle d'un éditeur installé.

Shooter

Avec *Notre Tombeau* et *Americana*, nous avions affaire à des *bursts* : un terme inventé afin de nommer une campagne prête à jouer, livrée avec son système de jeu dédié afin de se lancer immédiatement sans en passer par la lecture d'un imposant *background*.

Avec le *shooter*, c'est à peu près l'inverse. Ce mot définit un cadre de campagne succinct, l'équivalent en jeu de rôle d'un court-métrage. Pas de scénario, mais un thème, un léger *background*, des idées en pagaille et un système de jeu (le *Corpus Mechanica* qui motorise déjà les *bursts* évoqués) – tout cela en moins de 50 pages.

L'auteur lance une sorte de collection disponible en impression à la demande, (suivez ce lien et cela pour un prix très raisonnable **bit.ly/shooterjdr**).

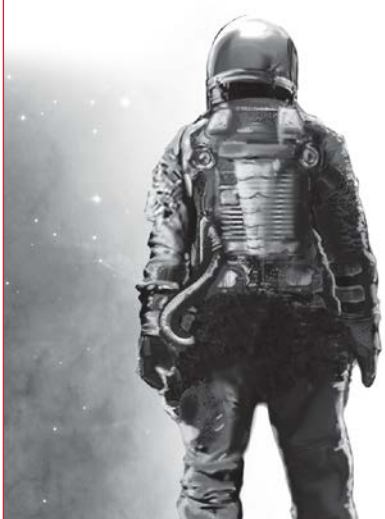
Dans l'espace…

Dans *Outer Space*, les joueurs incarnent des Terriens enlevés par une mystérieuse race d'entités, les Monuments, et qui reçoivent comme mission de découvrir ce qu'est la Menace – un phénomène détruisant galaxie après galaxie. Équipés d'une combinaison nantie de nombreuses fonctionnalités, les personnages voyageront donc de planète en planète pour accomplir leur quête.

La rédaction peut décontenancer de prime abord : planètes, lieux ou races extraterrestres y sont décrits par mots-clés uniquement. Mais, une fois que l'on s'y est fait, on est embarqué dans ce *space opera* à la croisée de *2001* et de *Doctor Who*, et le texte est émaillé d'idées de scénarios qu'un meneur de jeu (avec de la bouteille tout de même) saura transformer en une chouette campagne, dépaysante au possible.

Grâce à des règles simples mais garnies d'options qui leur donnent de la saveur (notamment dans la gestion de la combinaison) et son *background* au ton si particulier, *Outer Space* est une belle expérience éditoriale, mais aussi un véritable jeu qui donne très envie de voir de quel bois seront faits les prochains *shooters*.

Romain d'Huissier



Fiche technique

Éditeur • auto-édition
Matériel • Livret de 40 pages
Prix constaté • 6,50 €

J'aime :

+ Un nouveau format, droit au but.
+ Évocateur en peu de pages.
+ Le prix modique.

J'aime moins :

− Pour meneurs de jeu expérimentés.
− Peu d'illustrations.

CHIBI | LIVRE DE BASE (VF)

Dragon de Poche²

Le D&D du Grümph



À travers un petit livre bien rempli, Le Grümph nous livre ses recettes pour lancer une aventure en quelques minutes… Et faire durer l'expérience bien plus longtemps.

« Dragon de Poche² *ne cherche ni à révolutionner le genre, ni même à proposer quoi que ce soit comme direction originale, unique ou jamais vue* ». Assertion exacte, mais son auteur passe quand même un sacré coup de lasure sur le grand ancien.

Un très bel objet

Dragon de Poche² se présente sous la forme d'un livre petit format de près de 300 pages, offrant un jeu de rôle complet, des prémices d'univers à concevoir et bien plus encore. Les très belles illustrations de l'auteur donnent une identité visuelle forte, naïve et poétique, c'est très réussi !

Le canevas de règles est inspiré de *Donjons & Dragons*. On retrouve les classes, les caractéristiques, les sauvegardes et même les jets de moral et l'encombrement, mais traités de façon élégante et simplissime. Toutefois, le d20 est remplacé par 3d6 et les races proposées sont Humain, Ogre, Sidhe et Gnome. Enfin, chacun des personnages a accès à la magie.

Des règles simples

Le jeu peut démarrer très vite. La création est limpide, pimentée par un petit jeu bien pensé de questions-réponses entre joueurs (« *la première fois qu'on s'est croisé, j'ai essayé de te tuer. Pourquoi est-ce que je t'ai épargné ?* ») Les cinq classes sont équilibrées et les personnages se distinguent par cinq compétences et quatre capacités spécifiques.

Les règles de combat et de magie sont tout aussi fluides et simples à gérer. Quant au bestiaire, oubliez les « *stat blocks* » d'une page : six informations chiffrées suffisent, comprenant moral et trésor. Évidemment, les règles laisseront de marbre les joueurs appréciant l'horlogerie suisse, les feuilles de personnages tenant sur quatre feuillets et les règles simulationnistes. Mais Dragon de Poche² ne se limite pas à cela…

Le foisonnement créatif

Le jeu ne se pose pas comme une énième tentative de ranimer l'esprit des années 70, mais propose une expérience de jeu moderne où joueurs et maître de jeu partagent la création de l'univers et l'enrichissent ensemble. Plus de la moitié de l'ouvrage est constituée de réflexions, d'expositions de concepts, de conseils, de listes (« *79 motivations pour les adversaires* ») et d'inspirations qui en font sa richesse et sa saveur. Jamais dogmatique, l'auteur expose sa vision de *D&D*, libre, tranquille, au fil de l'eau. Il y a beaucoup à piocher dans ce petit livre très abouti.

Nicolas Delzenne

Fiche technique

Éditeur • Chibi
Matériel • PDF ou POD sur Lulu
Prix constaté • 6 € / 12 €

J'aime :

- ✚ La fraîcheur de ton.
- ✚ Les inspirations.
- ✚ Les illustrations.
- ✚ La multitude de conseils.

J'aime moins :

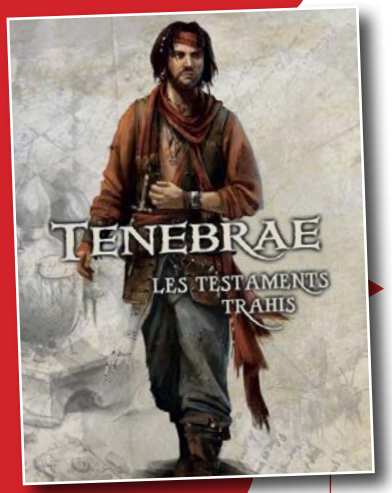
- ━ Les races proposées.
- ━ La magie très présente.
- ━ Trop de héros à moustaches !

CB

2e avis : D&D4 dépoussiéré

DDP² est dans la droite lignée du premier (lui-même dans la ligne de *H4*, le hack *D&D4* de l'auteur), mais c'est une version largement augmentée. On sent l'envie de Le Grümph de proposer un jeu plus complet, plus autosuffisant et qu'il veut, comme pour *Nanochrome*, proposer un véritable petit essai sur le médiéval fantastique. Si le jeu est, en l'état, très « *magique* », il est aussi modulable selon les goûts de chacun. Fort des retours d'une communauté active, John Grümph nous livre une version plus aboutie, plus claire, plus complète, et plus simple à prendre en main. Et même ceux qui possèdent la première édition pourraient y trouver leur compte, pour peu que l'on cherche de la *high fantasy* flamboyante.

Julien Dutel



TENEBRAE | SUPPLÉMENT CONTEXTE/CAMPAGNE (VF)

Les Testaments Trahis

Beelzebub has a ɔevil put asiɔe for me…*

Avec *Testaments trahis*, dernier opus en date de la gamme Tenebrae, Alexandre Clavel et Samuel Metzener osent s'attaquer à une ville mythique de l'Europe occulte.

Et comme si décrire Prague et, plus largement, le Royaume de Bohème ne leur suffisait pas, ils se sont dit qu'ajouter une petite campagne en plus, ce serait bien. Le pire ? Ils ont réussi ! Les quatre fascicules (au lieu des trois habituellement dans la gamme) permettent de traiter le sujet de façon étonnamment exhaustive pour si peu de pages. À la façon d'un puzzle, livret après livret, on prend alors peu à peu conscience qu'un grand Tout bien pensé se met doucement en place et qu'il y a là tous les ingrédients d'une campagne digne d'intérêt.

Petit à petit, l'oiseau fait…

Le premier fascicule, qui s'attache à présenter le Royaume de Bohème dans l'optique du jeu, révèle un « Grand Secret », décrit quelques lieux et bestioles avant de s'attarder sur les inévitables bohémiens. Ou plutôt les « *bohémiens de l'imaginaire collectif* », ceux que l'on met dans le même sac que les Roms et les Tziganes. Mais, pour autant, ils ne sont pas uniquement là pour faire couleur locale, puisqu'ils sont au cœur de l'intrigue proposée, et cela de façon cohérente et logique.

Vient ensuite la description de Prague à travers de nombreux lieux agrémentés d'accroches de scénarios, et le tout quartier par quartier. Rassurez-vous, il ne s'agit pas d'un guide Baedeker (qui de toutes façons, aurait été difficile à concevoir compte tenu de la période du jeu). L'adaptation « *Tenebraesque* » de la réalité historique et des mythes traditionnels praguois est, à mon sens, une parfaite réussite.

Cependant, les aventures, au nombre de trois (en fait, quatre, en incluant les *Chroniques de Prague I* disponible gratuitement sur le site de l'éditeur), nécessiteront quant à eux pas mal de bouteille pour se les approprier pleinement (un petit écueil récurent à la gamme malgré les efforts des auteurs). Et ce, d'autant plus qu'il serait dommage de ne pas les intégrer au sein d'une trame plus vaste, à la mesure du Grand Secret sous-jacent à la région.

Enfin, le dernier fascicule propose une nouvelle magie, la *spagyrie*, non destinée aux joueurs. Elle s'intègre pleinement à l'ambiance générale en apportant un vrai plus à l'intrigue. Bien entendu, des jolies cartes de la région et de Prague complètent le tout.

Galileo Figaro (Magnifico)*

Pour autant que la gamme soit solide, plaisante à lire et de plus en plus efficace au fur et à mesure des suppléments, il manquait toujours à *Tenebrae* le petit je-ne-sais-quoi qui fait toute la différence pour distinguer un JdR de la multitude proposée actuellement. Ce sentiment semble encore partagé par pas mal de monde. Mais ça, c'était avant les *Testaments trahis* qui, n'ayons pas peur des mots, nous a littéralement bluffé par son esprit, son écriture, sa structure et sa démonstration par l'exemple du potentiel de *Tenebrae*. Merci Messieurs !

Philippe Rat

** Queen. What else ?*

Fiche technique

Éditeur • XII Singes
Matériel • Folio de 4 fascicules de 32 pages chacun
Prix constaté • 30 €

J'aime :

✚ Concis, mais précis
✚ Diaboliquement efficace.

J'aime moins :

– Le format et l'aspect cheap.
– Trop peu de plans et d'illustrations.

J'aimerais :

✚ D'autres villes traitées sur ce modèle.

LIVRE DE BASE (VF)

XVII, au fil de l'âme

Esprit, es-tu là ?

Avril 2014 : *XVII, au fil de l'âme est financé à 282% sur Ulule*. Un an plus tard, le jeu arrive enfin, attendu de pied ferme par ses *backers*. Voyons de quoi il retourne !

Comme son nom le laisse supposer, *XVII* se déroule au XVII[e] siècle, celui des mousquetaires, de Louis XIII et du Roi Soleil. Deux autres jeux occupent déjà le terrain, *Les lames du Cardinal* et *Tous pour un : Régime diabolique* ! En quoi *XVII* se distingue-t-il de ses prédécesseurs ?

Un jeu d'esprits

Les Lames, Tous pour un et *XVII* ont deux points communs : la période historique et le fantastique. Dans les trois jeux, les PJ sont au centre de complots menés par des groupes occultes et affrontent leurs ennemis à la pointe de la rapière. Différence notable : dans *XVII*, les PJ ne sont pas de simples bretteurs au service du cardinal, ni des aventuriers éventuellement doués de magie. Dans *XVII*, les personnages sont possédés. Ils partagent leur corps avec un esprit ni bienveillant ni malveillant, qui a sa personnalité et ses objectifs propres.

À l'époque, une telle hérésie menait droit au bûcher. Jouer un possédé est donc particulièrement croustillant dans ce contexte, d'autant plus que l'équilibre entre les deux évolue au fil des parties : si l'esprit cherche à obtenir des choses du PJ (et lui donne accès pour cela à ses pouvoirs et à des sortilèges), le PJ peut également essayer de contrôler l'esprit.

Le système XVII

XVII est doté d'un système simple, inspiré de mécaniques éprouvées et efficaces, tel le *d6 system* : les actions sont basées sur le couple « *attributs/compétences* » contre difficulté, l'attribut déterminant le nombre de D6 à lancer, la valeur de la compétence s'ajoutant au résultat du dé. Les actions héroïques sont favorisées, avec des règles d'escrime et des points de Panache. Rien d'original, mais c'est léger et efficace. On regrettera en revanche les surcouches, optionnelles : la multiplication de paramètres, présentés sous forme de tableaux, et une gestion spécifiques de certaines compétences comme celle du jeu de paume.

Les esprits permettent aux PJ d'accéder à des pouvoirs, qui font un peu penser aux dons et traits de *Pathfinder*. Enfin, les sortilèges sont répartis en Domaines de pouvoir et en niveaux de puissance, tout cela étant géré comme les compétences.

Mise en scène

Le livre de base fournit toutes les infos nécessaires sur le XVII[e] siècle en France (histoire, géographie, pays voisins, la vie quotidienne, Paris…). Un chapitre est également consacré aux esprits, à leur place dans la société, ainsi qu'à la description de sociétés secrètes qui s'affrontent sous leur influence. Des conseils plutôt bien vus sont dispensés aux MJ, notamment sur la gestion des esprits dans les groupes. Enfin, des scénarios permettent de se lancer : les deux premiers manquent de détails pour des scénarios d'initiation, mais la « *campagne* » (4 petits scénarios, en fait !) constitue revanche une belle entrée en matière pour débuter à *XVII*.

Un jeu vraiment chouette qui vaut largement ses prédécesseurs.

Marc Sautriot



Fiche technique

Éditeur • JdR Éditions
Matériel • 1 livre de 494 pages A4 en couleur
Prix constaté • 38 €

J'aime :

+ le concept « esprits, capes et épées ».
+ un système simple et efficace.
+ la pédagogie.

J'aime moins :

− deux scénarios d'initiation peu développés.
− la gestion des esprits avec plus de 2 joueurs.
− les illustrations.



LIVRE DE BASE (VF)

SUR LES FRONTIÈRES

Au cœur de la tragédie

Quand on pense héros, on pense armures brillantes et combattants triomphant face au mal. Sur les Frontières explore un autre aspect du héros. En route pour les marches, loin des cités civilisées, dans la peau de jeunes adolescents prêts à se confronter à leur terrible destin et, qui sait, à le tromper.

Sur les frontières (SLF) met les personnages dans les rôles d'un groupe d'Héritiers. Ils ou elles sont les troisième nés de plusieurs familles nobles de Naëscence, un empire à la romaine. De jeunes gens dotés de dons surnaturels et envoyés à l'aventure dans une zone frontière afin que l'un d'entre eux devienne peut-être, un jour, un héros. Loin des habituels jeux héroïques, SLF propose d'explorer un monde dur et de vivre la terrible tragédie de ces jeunes enfants qui deviendront adultes en découvrant un univers hostile. Dans SLF, on n'amasse ni or ni gloire. On y vit l'amitié, l'inimitié, le doute, la trahison… Un jeu qui, par bien des égards, pourrait être une véritable tragédie Shakespearienne.

Les Héritiers sont définis de manière simple par trois caractéristiques (corps, esprit et âme), un nom, un surnom, un don (surnaturel), une devise, une faille (un défaut) et, surtout, un Destin. Le principe de résolution est simple : quand on tente une action difficile, on jette 1d6 et on ajoute la caractéristique concernée par le résultat. Si le don, la devise ou quelque autre circonstance favorable s'applique, on jette 2d6 et on garde le meilleur. Si, au contraire, la faille ou une circonstance défavorable s'en mêle, on jette 2d6 et on retient le moins bon. Simple, clair, efficace. Les passes d'armes sont résolues dans leur globalité, sans jouer au tour par tour, et le jeu est dur et punitif. Les Héritiers possèdent des points de destin qui peuvent leur permettre de se sortir d'une terrible situation, mais cette ressource est limitée et ne se renouvelle jamais. Quand tous les points sont dépensés, alors le destin du personnage est amené à se réaliser : il ne peut plus devenir un héros, mais il ne mourra pas avant que son Destin ne devienne réalité.

Partirons-nous à l'aventure ?

SLF fait partie de ces petits jeux qui ne paient pas de mine et qui sont pourtant diablement inspirants. Ce JdR est fait pour mener des campagnes de jeu resserrées dans la durée, en un nombre de séances limitées. Il faut avoir l'envie de raconter l'histoire tragique d'un petit groupe d'élus perdus au fin fond des terres civilisées, voyant leurs certitudes et leurs convictions remises en cause au fur et à mesure des parties. Il faut avoir l'envie de savoir que la mort d'un personnage signifie un changement drastique de l'expérience de jeu et qu'elle ne signifiera pas l'arrivée d'un nouvel Héritier. Mais, quand on se laisse embarquer par l'ambiance mélancolique et tragique qui se dégage de l'ouvrage, alors l'envie est forte de réunir quelques joueurs et de se lancer.

Par certains côtés, on pourrait avoir parfois l'impression que le livre guide énormément l'expérience de jeu, tout en ne donnant pas assez de conseils au maître de jeu sur la manière de mettre en place et de gérer sa partie. On sent les influences de l'auteur, ses envies et ses aspirations, mais la mise en forme tâtonne encore un peu. Une campagne demandera un investissement de tous les joueurs, mais il sera récompensé par une expérience unique. La vraie question reste : quid de sa rejouabilité ? Une fois que le jeu aura été mené à son terme avec un groupe, est-il pertinent de s'y lancer une seconde fois ? Que cela ne vous empêche pas de l'acquérir, vu son petit prix, si vous êtes curieux.

Julien Dutel

Fiche technique

Éditeur • auto-édition
Matériel • Livre de 86 pages noir et blanc, format A5, couverture souple
Prix constaté • 10 € (5€ en PDF) sur lulu.com

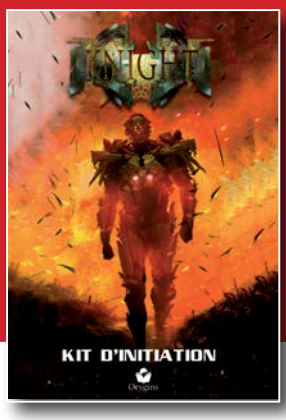
J'aime :

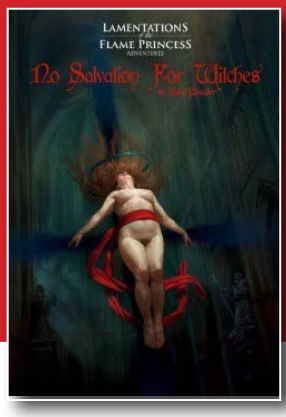
+ Un système de jeu simple qui porte le thème.
+ Une mise en images inspirante par Le Grümph.
+ La présence de petites options bienvenues.
+ La présence d'un PDF bonus gratuit pour jouer des pieds tendres dans l'ouest sauvage.

J'aime moins :

− Un jeu auquel on ne rejouera pas forcément encore et encore (avec les mêmes joueurs).







STAR WARS – L'ÈRE DE LA RÉBELLION | SCÉNARIO (VF)

OPÉRATION ZONE D'OMBRE

La petite base dans la prairie forêt

Comme nous l'annoncions dans la critique de *L'Ère de la Rébellion* (*Casus #14*), *Edge* a mis en ligne gratuitement le scénario *Opération Zone d'Ombre* qui fait suite à celui du pack d'initiation de ce jeu, que l'éditeur français a décidé de ne pas publier pour le moment. Dans ce scénario, les PJ viennent de s'emparer d'une base secrète de l'Empire (objet du scénario non publié) et doivent essayer de la faire fonctionner pour la Rébellion. Cela implique de rencontrer et de faire face au voisinage, d'assurer l'approvisionnement et la maintenance d'un système d'information, et, bien entendu de se préparer à la riposte de l'Empire.

Ce scénario riche et ouvert est une bonne entrée en matière pour *L'Ère de la Rébellion*. Il a été écrit de façon pédagogique, avec de nombreux conseils pour traiter les différentes situations, ce qui le rend vraiment abordable par des MJ débutants. À télécharger sans hésiter !

Marc Sautriot

Éditeur • Edge
Matériel • 1 livre électronique (format PDF) de 46 pages en couleur téléchargeable gratuitement sur *www.edgeent.com*
Prix constaté • gratuit

KNIGHT | KIT D'INITIATION (VF)

KNIGHT, KIT D'INITIATION

Quand Iron Man rencontre Arthur

Diffusé lors du financement participatif de *Knight*, le kit d'initiation présente un jeu d'horreur futuriste mêlant mythe arthurien et grosses armures. Nous y découvrons un monde dévasté par l'Anathème, une puissance sombre qui corrompt la vie et le cœur des hommes. Le désespoir est aux portes de l'humanité et seuls les chevaliers du Knight, équipés de méta-armures, se dressent contre lui. Un monde qui plaira aux amateurs de *Mutant Chronicles*.

Le système de jeu, *Combo*, combine une caractéristique imposée par le MJ avec une caractéristique choisie par le joueur, ce qui donne un système interactif à base de XD6 contre une difficulté. Les « classes » de PJ sont dictées par les armures choisies et par son porteur lui-même, ce qui peut donner des duos intéressants. Le scénario d'enquête prévaut essentiellement pour l'ambiance oppressante qu'il distille au fil des scènes. Le PDF est gratuit, n'hésitez donc pas à lire ce kit.

Géraud « myvyrrian » C.

Éditeur • Orygins
Matériel • PDF
Prix constaté • gratuit

LAMENTATIONS OF THE FLAME PRINCESS | SCÉNARIO (VO)

NO SALVATION FOR WITCHES

Un sabbat pas comme les autres

Lamentations of the Flame Princess est réputé pour s'adresser à un public plutôt « *mature* ». *No Salvation for Witches* s'inscrit dans cet esprit : au cours du scénario, les joueurs assisteront à des scènes pour le moins étranges, avec des femmes nues aux corps difformes, un couple fusionné qu'un chevalier cherche à séparer avec son épée, etc. L'intrigue en elle-même est simple : dans la campagne anglaise, en 1620, les PJ se retrouvent prisonnier d'une sphère magique due à un rituel mené par des sorcières qui veulent modifier le monde. Le scénario est en fait un superbe bac à sable et, même si les PJ ont toutes les chances de passer à côté du fond de l'histoire, ils devront trouver leur place entre des villageois lancés dans une chasse aux sorcières, des nonnes hystériques donnant naissance à des bébés difformes, et des sorcières pas forcément maléfiques, mais franchement illuminées !

Marc Sautriot

Éditeur • Lamentations of...
Matériel • 1 livre de 64 pages couleur format A5 à couverture rigide
Prix constaté • 20 €



RYUUTAMA| SUPPLÉMENT (VF)

CONTES D'ORIENT ET D'OCCIDENT

Voyages extraordinaires

Après l'écran de jeu, *Lapin Marteau* publie un recueil de cinq scénarios permettant de faire jouer les temps forts d'une campagne. Le panel proposé est large, démontrant les nombreuses facettes du jeu. Une mention particulière est faite au scénario de l'auteur du jeu, Atsuhiro Okada, qui conduit les PJ dans un exemple de voyage légendaire à vivre au-delà du niveau 10 : accompagner un homme-dragon vert dans son dernier voyage ! Au-delà de simples aventures, ce recueil apporte un réel renouvellement du jeu. En confiant l'écriture à des auteurs français (et quelle équipe !), les aventures dépassent le cadre imposé par le livre de base et soulignent bien les possibilités du jeu, notamment dans les interactions entre les PJ et l'homme-dragon dont ils découvrent l'existence (scénar *Cœur de Dragon*) et l'opportunité de jouer tous les niveaux, y compris le dernier. Indispensable pour le MJ.

Géraud G.

Éditeur • Lapin Marteau
Matériel • livre A4, 64 pages N&B
Prix constaté • 16 €



RÉTRO | HORS SÉRIE CASUS BELLI (VF)

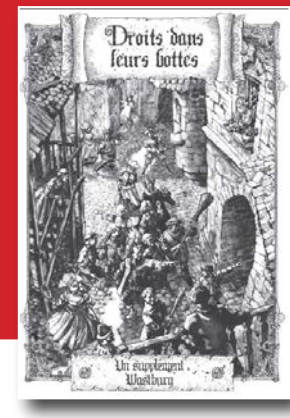
LE MANUEL PRATIQUE DU JEU DE RÔLE

C'est dans les vieux pots...

Pourtant sorti il y a seize ans, le *Manuel Pratique du Jeu de Rôle* reste le meilleur recueil de conseils sur notre loisir qu'il m'ait été donné de lire. Maintenant qu'il est disponible gratuitement en PDF sur le site de la FFJDR, vous n'avez plus d'excuse pour ne pas vous le procurer. Dernier hors série de la première incarnation de *Casus Belli*, il regroupe une trentaine d'articles écrits par tout le gotha rôliste de l'époque : de Croc à Gary Gygax lui-même, en passant par Peter Adkison et tous les piliers de la Rédaction d'alors. Ces conseils pour joueurs et meneurs abordent de nombreux sujets et sont classés par complexité. Est-ce qu'ils n'ont pas vieilli ? Pour une minorité, oui. En général, parce que notre loisir a évolué depuis, à la fois dans son offre et, plus discrètement, dans sa pratique. Mais tous restent intéressants et finiront tôt ou tard par être utiles au détour d'une table de jeu.

Jérôme « Brand » Larré

Éditeur • Exelcior
Matériel • Fichier PDF
Prix constaté • Gratuit



WASTBURG | SCÉNARIO (VF)

DROITS DANS LEURS BOTTES

Article R 624-1 du Code pénal

Avec les gardoches, il faut savoir alterner le sucre et la baffe. Côme Martin l'a bien compris. *Une bonne paire de claques* met en scène un « *baffeur fou* ». Jeu dans le jeu, le MJ ne sait pas lui-même qui est le coupable ! Face aux victimes, cinq suspects aux motivations fortes sont proposés dans ce bac à sable où l'on est, in fine, coupable par accumulation de « *points de Suspicion* ». La rumeur qu'on entend dans la rue est une sous-intrigue démontrant bien qu'être marié, ça peut être le boxon. Enfin, *Une bonne paire de claques, la Suite* termine la distribution par une improvisation totale où les gardoches devront juguler une hystérie collective. En. Décidant. De. Tout. L'annexe sur la gestion des oppositions sociales et les portraits de R. Bathelemy apportent des plus certains. Au final, tout ceci est plutôt atypique et jouissif, mais n'est VRAIMENT PAS à conseiller aux MJ et joueurs débutants. Pour les autres il y a là toutes les bases d'un grand moment de JdR.

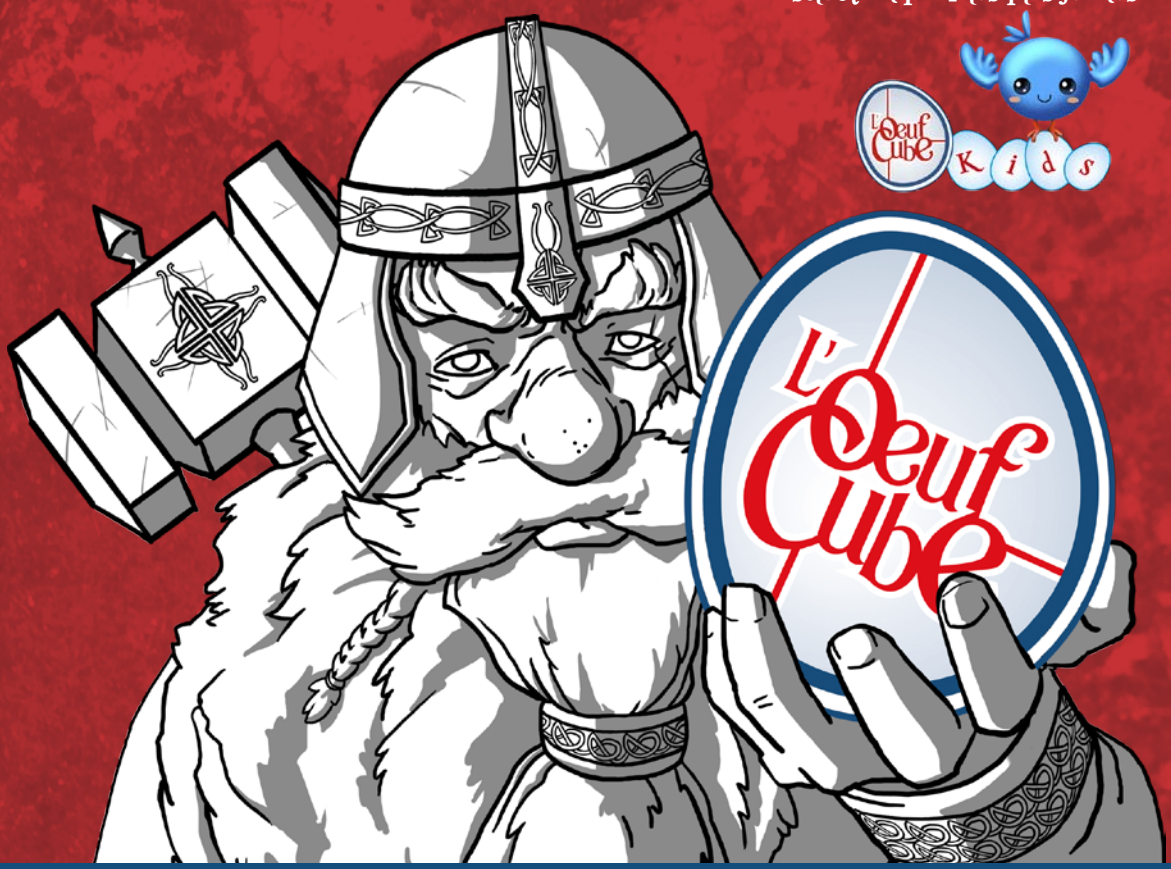
Philippe Rat

Éditeur • XII Singes
Matériel • Livret souple A5 N&B de 48 pages
Prix constaté • 12,50 €

LE SPÉCIALISTE DU JEU DEPUIS 1977

JEUX DE PLATEAU - JEUX DE RÔLE - JEUX DE CARTES

L'Œuf Cube c'est aussi une sélection pour les plus jeunes avec



Et maintenant, découvrez la boutique en ligne...

WWW.OEUFCUBE.COM

Magasin L'Œuf Cube - 24 rue Linné - 75005 Paris - Tél. : 01 45 87 28 83

FIGURINES & JDR

Warhammer Battle

Cataclysme, fin des temps, le Vieux Monde n'est plus !

Depuis août 2014 et la sortie du premier volume End Times*, sobrement intitulé* Nagash*, un sentiment de peur agite le milieu des joueurs de* Warhammer Battle*, le jeu de figurines. Le Vieux Monde va disparaître, complètement, détruit par ses créateurs, la multinationale Rouge et Or* Games Workshop (GW).

Fiche technique
Éditeur • Games Workshop
Auteurs • Design studio Games Workshop
Matériel • 5 volumes de deux livres. Les *hardback* sont épuisés. GW a imprimé des couvertures souples en remplacement.
Prix constaté • entre 46 € et 65 €, suivant l'ouvrage et sa version.



Le Vieux Monde, que beaucoup de rôlistes ont arpenté à travers trois éditions d'un jeu de rôle emblématique, serait donc totalement détruit… Les passions se déchaînent sur les forums de figurinistes, aux cris de « *GW salaud ! Les joueurs auront ta peau* », mais de quoi en-retourne-t-il exactement, aussi bien au niveau ludique, économique que sociologique ?

Le Vieux Monde, entre JdR et jeux de figurines 1983-1992

Warhammer Battle 1ère édition date de 1983. Le jeu de rôle date de 1986 (1988 pour la VF). En 1983, *GW* est encore un importateur de jeux en Angleterre. Il diffuse *D&D* et *Runequest*, entre autres. En ces temps immémoriaux, le Vieux Monde n'est pas encore bien défini. Il sert de prétexte à vendre les figurines de la marque *Citadel* et s'abreuve aussi bien de la *fantasy* « *made in Tolkien* » que de l'histoire de l'Europe médiévale, des contes et légendes celtes, nordiques, bref c'est un joyeux fourre-tout. Les quatre Dieux du Chaos, emblématiques de *GW*, n'existent pas encore.

La V1 du jeu de rôle marque une vraie révolution. Elle reprend et enrichit avec moult détails (les nations, les dirigeants, etc.) le Vieux Monde, dont les premières descriptions datent de la V2 du jeu de figurines en 1985. Ce continent devient un avatar de l'Europe de la Renaissance. Le JdR précise nombre de points laissés obscurs dans le jeu de figurines et reprend quelques ouvertures du jeu de figurines (la Lustrie, l'Orient) pour des MJ désireux de s'approprier des espaces inconnus. Le Vieux Monde prend ses distances avec la *high fantasy* propre à *D&D*, on en vient à parler de *dark fantasy*, de Renaissance-Fantastique… pour définir cet univers où les armes à poudre existent et le fait que les joueurs peuvent incarner de simples ratiers ou herboristes en carrière de base renforce ce côté *low-fantasy*. Les publications du JdR enfoncent le clou, avec la campagne de *L'Ennemi Intérieur* qui ajoute un arc narratif à l'historique du Vieux Monde, une sorte de storyline, ce qui était rare. Une campagne mythique.

Les liens entre le JdR et le jeu de figurines (JdF) sont diffus au début, puis deviennent plus étroits avec la sortie de la V3 du jeu de figurines en 1987. Cette V3 est développée dans l'idée de faire un « *grand tout* », compatible aussi bien au niveau du background que des règles. Des articles sont communs aux deux supports dans le magazine anglais *White Dwarf*, et les emblématiques pavés *Realms of Chaos* sont à la fois des suppléments pour *Warhammer Battle*, *W40k : Roguetrader* et le JdR. En 1992, grand chambardement, c'est la sortie de la V4 de *Warhammer Battle*. Et, à partir de là, les premiers livres d'armée spécifiques par factions. Suite à des remaniements à la tête de *GW*, l'entreprise se consacre uniquement aux jeux de figurines. Le JdR était déjà passé entre les mains d'un studio ami, *Flame Publication*. Et c'est là que *GW* va commettre ses

premiers péchés de révisionnisme. Très rapidement, les publications du jeu de figurines rendent caducs les événements de la campagne de *L'Ennemi Intérieur*. ***[Attention, spoiler]***. Dans le JdR, Karl-Frantz l'Empereur, est un être faible, manipulé par son entourage, alors que celui du JdF est un preux et valeureux guerrier. Mais le JdR v1 n'est plus soutenu, les réseaux sociaux n'existent pas, tout le monde s'en moque. Personne ne pleure non plus la disparition des *fimirs*, une race de monstres très développée dans le livre de base du JdR, mais dont l'histoire au sein de la gamme de figurines montre bien que le développement des jeux n'est pas aussi rigoureux qu'on se plaît à l'imaginer.

L'univers du jeu de figurines 1992-2014

Le JdR enterré, l'univers de *Warhammer* va se développer dans les publications du JdF. Mais, là encore, la vie ne va pas être un long fleuve tranquille. Sur cette période, le JdF va connaître cinq éditions : la v4 en 1992, la première de *GW France*, jusqu'à la v8 à l'été 2010. Outre les changements de règles qui font couiner les fanboys, le background va subir des évolutions et parfois des crises de révisionnisme assez étonnantes. Sans être exhaustif, on peut citer : la disparition du dieu du Chaos Malal, l'apparition et la disparition des Nains du Chaos en tant qu'armée (mais ils restent dans le *background*), le passage de la Bretonnie d'une France corrompue proche de celle de Louis XIII à un royaume médiéval avec des Chevaliers/Paladins qui croient en la Dame du Lac, la naissance des Comtes Vampire en tant que véritable menace intérieure pour l'Empire, la Norsca, qui devient une terre uniquement de Chaos, la création des Rois des Tombes, des Royaumes Ogres, la redéfinition des Elfes Sylvains comme des « écoterroristes »…

Dans le background, le Chaos devient central en tant que Grand Méchant Qui Veut Détruire le Monde. Le premier coup de semonce remonte à 2004, avec le supplément de campagne *Tempête du Chaos*. Ce supplément décrit la plus grande invasion des forces du chaos venus de Norsca depuis très longtemps. Les forces de la Ruine sont dirigées par Archaon, le héraut de la fin des Temps, le Roi aux Trois Yeux, le vrai *badass*. Les fans de l'époque se demandent encore comment l'Invasion a été arrêtée au pied de Middenheim par une coalition Nains/Empire/ Elfes en 2521 du calendrier Impérial.

Étonnamment, aucune publication ultérieure ne fera vraiment référence à cette tempête du Chaos. Au mieux, on dit que l'invasion a échoué, comme dans la v2 du JdR (à partir de 2005), puis, en 2008, dans le livre d'armée *Guerriers du Chaos*, grand rétropédalage ! Archaon est vivant, prêt à envahir le Vieux Monde. Et nous sommes en 2522. Le background ne bougera plus jusqu'à… (suspense) La Fin des Temps !

La Fin des Temps – rapide survol

La gamme se compose de cinq copieux coffrets avec, à l'intérieur, deux livres à chaque fois. Un premier ouvrage uniquement de background, et un se- →

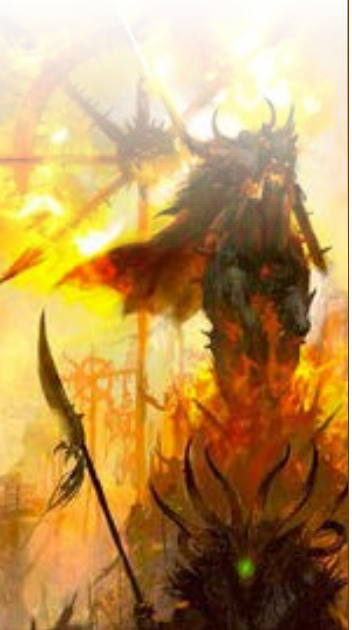


Mais pourquoi ? Les coulisses de *La Fin des Temps*

Comme l'équipe *GW* vit dans sa tour d'ivoire, sans contact avec le public, il est bien difficile de connaître les contraintes et les objectifs derrière ce grand chambardement. On ne peut que se contenter de suppositions. La seule certitude, c'est que, depuis la v8 (2010), les ventes de *Battle* ont chuté et sont loin derrière *Warhammer 40,000*. Avec cette version, *GW* a réussi le tour de force de s'aliéner une partie des vieux fans et, surtout, de ne pas créer de nouveaux joueurs de manière significative. Les rumeurs annonçaient la v9 depuis un moment, mais quatre ans, c'est une durée standard pour une version d'un jeu. *End Times* a surpris tout le monde et la fin encore plus. On ne voyait pas *GW* abandonner son univers fondateur, jeter des tonnes de figurines… mais il fallait bien réagir à la chute des ventes.

Et après, ils font quoi, *GW*, de leur univers ?

Anecdote amusante, *La Fin des Temps*, c'est le nom de la dernière carte de l'ultime cycle de *Warhammer Invasion*, le jeu de cartes évolutif consacré à *Warhammer* en 2013. Est-ce que les designers savaient déjà où ils allaient ? La v9 est sur les rails pour sortir cet été. Est-ce que la rumeur de différents havres/bulles magiques dérivant dans le Warp et se rencontrant pour justifier les affrontements se confirmera ? Ou alors, plus simplement, à la manière d'un *L5A* v4, le nouveau *Warhammer* nous proposera-t-il un univers fini, où on peut jouer à différentes périodes avec des figurines de héros emblématiques… ? Les figuristes ont la gueule de bois, les rôlistes peuvent se réjouir d'un monde qui ne reste pas figé.



cond, technique pour le jeu de figurines avec des scénarios, des mises à jour de profil, de nouveaux personnages, etc.

Niveau background, c'est Hollywood ! Tous les gros personnages de l'univers sont de sortie, y compris des anciens de renom. Bref, on sent une volonté d'orgie de gros persos et d'apothéose. Voici en quelques mots les événements principaux volume par volume ***[Attention, spoiler]*** :

Nagash
(Automne 2523 - Automne 2525) :

La puissance du chaos atteint son paroxysme. La situation est déjà critique. Les frontières de Naggaroth (les elfes noirs) sont mises à mal, Archaon réunit les tribus pour envahir l'Empire. La Bretonnie a succombé à une guerre civile et une épidémie de peste de Nurgle, la Tilée et l'Estalie sont aux mains des skavens. Teclis, le haut-mage Elfe, conscient de l'imminence de la catastrophe, ourdit un plan à tiroir en aidant en sous-main les adeptes de Nagash à retrouver les différentes reliques d'un rituel visant à réincarner le grand Nécromant. Pour l'elfe, Nagash, qui est l'égal d'un Dieu, est le seul à pouvoir lutter contre la menace du Chaos. Nagash revient d'entre les morts, s'arroge le contrôle du vent de magie de la mort, et s'entoure de Mortarchs (lieutenants) puissants. C'est le retour d'Arkhan le Noir, de Neferata la Reine des Vampires, et même Vladd Von Carstein est ressuscité. Nagash descend dans le Sud pour assujettir les Rois des Tombes et réunifier les morts-vivants. Hommage clin d'œil au supplément JdR v1 *L'Empire en flammes*, l'Empereur manque de se faire tuer par un Doppleganger en plein conseil.

Glotkin (été 2525 - automne 2525) :

Ce supplément se concentre sur les opérations militaires des forces d'invasion du Chaos. Là aussi, on taille dans le vif. Kislev est ravagé, Middenheim est assiégée, Talabheim tombe, Marienbourg est détruite, l'Empereur disparaît et Altdorf est le cadre d'une bataille épique où Vladd Von Carstein vient au secours de son ancienne patrie en échange d'un titre de Comte Électeur. D'un point de vue rôliste, ce volume ne dit pas grand-chose sur les grands enjeux.

Khaine (hiver 2524 - hiver 2526)

Ce tome ne parle que des elfes, de tous les elfes. On rentre de plein pied dans les enjeux cosmogoniques de l'univers. Ulthuan se remet d'une attaque de démons sans précédent. Submergé par les forces du chaos venant du Nord, Malekith décide de quitter Naggaroth et d'envahir Ulthuan définitivement. En débarquant en Ulthuan, il met à jour les dissensions entre les nations hauts-elfes. Le Roi Phénix est découvert mort, et à l'invasion se rajoute une guerre civile. Pour défendre sa nation, Tyrion se laisse absorber par la puissance de Khaine, le dieu du meurtre, et devient pire que ses adversaires. Morathi, la mère de Malekith, succombe aux sirènes des cultes slaaneshi. On apprend surtout que les dieux elfiques ont depuis longtemps quitté les cieux et qu'ils sont incarnés. C'est d'ailleurs Lileath, déesse de la Lune et des prophéties, qui joue le rôle de conseillère occulte de Teclis. Anticipant la fin du monde, elle veut créer un Havre de paix hors de l'espace-temps pour emmener tous les elfes. Dans un dernier baroud d'honneur, le grand vortex, fondement des pouvoirs magiques, est détruit et les vents de magie se dispersent pour prendre un hôte, un avatar. Teclis souhaitait contrôler le processus pour sélectionner les héros destinés à combattre Archaon (on trouve une sorte d'analogie avec le Jour des Tonnerres dans *L5R*), mais il n'y arrivera pas. Ulthuan est englouti sous les eaux, Malekith, devenu Roi Phénix et avatar de l'Ombre, guide la coalition des trois armées elfes vers Athel Loren pour un ultime combat.

Thanquol
(automne 2523 - automne 2527)

Ce volume se concentre sur les skavens, les nains et les hommes-lézards. Les premiers montent encore un

plan machiavélique pour se débarrasser définitivement des slanns. Là encore, la Lustrie subit une invasion sans précédent. Les hommes-lézards sont acculés et la nation menace d'être détruite. Les derniers slanns survivants s'envolent avec quelques skinks à bord de pyramides volantes (eh non, ça ne lésine pas sur les effets spéciaux) pour rejoindre les anciens. La Lustrie est à son tour engloutie. Dans le vieux monde, les skavens prennent une par une les forteresses naines survivantes. On assiste également aux machinations de plusieurs verminarques (des démons majeurs du rat Cornu) qui tentent de faire leur place et d'exister auprès des autres puissances du Chaos.

Archaon finit par prendre Middenheim et y établit un camp. Il fait creuser profondément dans le pic qui sert de soc à la citée pour chercher un artefact mystérieux. On commence aussi à en savoir plus sur les différents personnages incarnés par les vents de Magie.

Les pistes pour les rôlistes

On a joué à *Elric* en sachant que le monde est détruit à la fin, donc pas de problème de ce côté. En revanche, difficile de trouver dans ces suppléments un angle d'approche différent, du point de vue strictement militaire. Il faut chercher soit dans les prémices des événements (les machinations des adorateurs de Nagash pour obtenir les reliques), soit dans des intrigues parallèles qui sont tout juste esquissées, comme la création du Havre. Bref, il y a un gros travail de la part du MJ pour faire vivre la fin des temps à un groupe et, surtout, mettre en place des enjeux et des défis intéressant pour les joueurs alors que la fin est connue et déjà écrite. Ou alors, faites jouer cette campagne à des joueurs qui ne savent rien de la *storyline*.

Archaon
(Printemps 258 - automne 2528)

C'est le temps des mesures désespérées. Les dernières forces de l'Empire, Naines et Bretonniennes rejoignent les elfes dans ce qu'il reste de la forêt d'Athel Lohren pour préparer le dernier combat. Nagash les rejoints aussi. Les forces du Chaos les attaquent et découvrent le projet de Havre de Lileath. Cet ultime espoir est aussi anéanti. Pour sauver le monde, Teclis veut emmener par magie les incarnés à Middenheim pour contrer Archaon avant son ultime rituel. Le final est paroxystique et prétexte à quelques moments de bravoure. Mais, sous Middenheim, Archaon avait entamé un rituel pour détruire le monde, et il y parvient.

Le récit est épique, la fin est abrupte.

Du ramage et ðu plumage

La direction artistique de *GW* est excellente. Les ouvrages sont beaux, compilent des anciens dessins, des inédits et des photos de figurines sur le champ de bataille d'un très haut niveau. Mais avec des ouvrages qui font entre 150 (*Khaine*) et 300 (*Nagash*) pages, l'exercice d'écriture tient parfois du remplissage. On a la sensation de feuilleter un long rapport de bataille *White Dwarf* sur des pages et des pages. Les informations qui font frémir le rôliste sont très diluées. Heureusement, les encarts qui mettent en scène des dialogues entre personnages sont plutôt réussis. Les ouvrages techniques concentrent aussi le *background* récent de certains personnages. Mais, quand on est un familier du monde de *Warhammer*, on reste quand même pantois devant l'énormité de la conclusion… On ne peut s'empêcher de lâcher un : « *Pu…, ils l'ont fait* ». C'est fini.

Nicolas Fuseau
Remerciements à JB Mondoloni du magazine Ravage *pour son érudition*



J'aime :
+ une storyline en mouvement.
+ le retour de Nagash.
+ les figurines sorties pour l'occasion.

J'aime moins :
- des récits trop orientés grosse bagarre.
- le prix des figurines sorties pour l'occasion.
- le travail à faire pour en tirer une campagne de jdr jouable.

LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

LA CRITIQUE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Vous êtes dans une librairie…

Cela fait maintenant quelques longues minutes que vous errez dans les allées de votre librairie préférée. Sur votre droite se trouve le rayon des Livres Dont Vous Êtes Le Héros (LDVELH). *Vous vous approchez du présentoir pour jeter un coup d'œil sur les nouveautés. Plusieurs titres vous sont proposés, que faites-vous ?*



1

Si relever un ***Défis Fantastiques*** vous tente, prenez le 2. Si vous êtes plutôt du genre ***Loup Solitaire***, allez en 3. Si vous vous baladez toujours avec un shuriken dans votre sac à dos, rendez-vous en 4. Si « ZED » vous dit quelque chose, le 8 vous tend les bras. Si vous avez fait le tour du présentoir, allez en 10.

2

Trois ouvrages attirent votre attention. Si vous êtes un vétéran, il vous faut de l'inédit, rendez-vous immédiatement en 6. Si vous êtes un bleu, continuez ci-dessous.

Le premier livre vous fait débuter dans une auberge de Fang. Un inconnu vous propose de partir à la recherche de ***L'Œil d'Émeraude***, un trésor gardé par un terrible dragon que l'on ne peut vaincre qu'à condition de posséder deux reliques. Le deal est simple. L'inconnu en possède une, vous partez à la recherche de l'autre. Un fois le dragon occis, vous faites 50-50 et le tour est joué. Histoire de s'assurer de votre retour avec sa part, le coquin vous empoisonne… Un peu tiré par les cheveux, mais soit… Acquérir ce bouquin est surtout pour vous un prétexte pour explorer un labyrinthe au paroxysme du Porte-Monstre-Trésor fourre-tout : une galerie d'art côtoie des cavernes humides, une fontaine, une serre verdoyante, des ogres, des orques, des dragons, des sorciers, des niblicks et même un marchand qui devait sans doute s'ennuyer en ville ! Au final, le seul intérêt du livre réside dans le fait d'être un condensé assez moyen des dangers et poncifs de la série *DF*. Quant au twist final, il ne vous émerveillera pas, tant il est évident dès l'introduction… Si vous n'aimez pas le PMT, **allez en 7 ou retournez en 1.**



3

Vous constatez que la réédition intégrale de la saga *Loup Solitaire* de Joe Dever se poursuit avec un 13e volume intitulé ***Les Druides de Cener***. Après en avoir terminé avec les Maîtres des Ténèbres, il vous faut désormais affronter Cadak et sa bande de druides malfaisants. Relancer un nouveau cycle d'aventures après une conclusion mémorable n'est jamais simple. Cet opus s'en tire honorablement, grâce à un long résumé introductif présentant l'évolution du monde depuis la conclusion du

tome 12 et un démarrage pour le moins original (même en JdR medfan traditionnel) : contrer une maladie. Pour le reste, vous convenez que la difficulté est assez élevée (l'adversité est balaise), que plusieurs « *chemins* » sont proposés et que, réédition oblige, les quelques bugs existants ont été corrigés. L'ambiance est bien rendue, avec quelques idées à reprendre pour « *casser* » l'image de vos habituels druides bien trop « *celtiques* ». Mais, surtout, la seconde partie de l'aventure démontre, contrairement à ce que l'on vous a souvent dit, que Dever n'est pas aussi mauvais que cela pour instaurer une ambiance oppressante et malsaine en espace clos. **Si vous êtes accroc, allez en 9, sinon retournez en 1.**

4

Un vigile vous regarde de travers lorsque vous vérifiez que votre jouet fétiche est toujours là. Vous décidez sagement de le remettre au fond du sac et vous vous intéressez au livre devant vous. Après la réédition en un volume de *La Voie du tigre*, *Megara* publie un préquel à la série medfan orientale des années 80. Il se présente dans une version « *collector* », luxueuse de prime abord, avec une qualité intérieure moindre. ***Ninja !*** explique comment vous êtes devenu ninja. Il vous emmène à la découverte de l'île de la Plénitude, où vous dérobez les étendards des Daimyō locaux.



L'histoire ne se borne pas à ces quelques épreuves et reste ouverte, grâce à la présence d'un ennemi mystérieux qui menace l'île. Certains de vos actes ont une influence sur l'avenir de votre culte. Même si elle n'est qu'à peine abordée, cette « *machination* » donne plus d'intérêt à votre course aux fanions. Le livre fait aussi la part belle aux combats, avec un système de résolution offrant le choix des coups à porter. En tant que fan, ce préquel est vraiment fait pour vous. **Retournez en 1.**

5

La caissière semble étonnée de voir vos LDVELH et, tout en enregistrant vos achats, vous demande de quoi il s'agit.

Défis Fantastiques :

L'Œil d'Émeraude, Gallimard Jeunesse, environ 7,20 €

La Sorcière des Neiges, Gallimard Jeunesse, environ 7,20 €

La Malédiction de la Momie, Gallimard Jeunesse, environ 13,50 €

Les Collines Maléfiques, Gallimard Jeunesse, environ 13,50 €

Loup Solitaire :

Les Druides de Cener, Gallimard Jeunesse, environ 7,20 €

Le Captif du Roi-Sorcier, Gallimard Jeunesse, environ 7,20 €

Ninja !, Megara Entertainment, environ 35 €

Tunnels & Trolls

Les Cavernes de Lan-Faer, Grimtooth (disponible via lulu.com), environ 18 €

Le Cercle de glace et l'abîme, Grimtooth (disponible via lulu.com à paraître), 1,50 € en pdf

Vous payez (non sans défier du regard le vigile qui avait continué à vous surveiller) puis, après avoir invité →



la caissière à une initiation au JdR vendredi prochain (ben voyons…), vous quittez la librairie. **Continuez à lire votre *Casus Belli*.**

6

Ah ! Celui-là est une vraie nouveauté. Votre job consiste à localiser, puis à explorer le tombeau d'Akharis, un roi cruel et maléfique ayant régné sur le Djarar en des temps reculés. S'il convient de saluer comme il se doit l'événement d'un inédit en français, il n'en demeure pas moins que la ***Malédiction de la Momie*** n'est, au final, qu'une quête 100% OTP (ou *one true path* en jargon LDVELH : on enchaîne dans le bon ordre les paragraphes sous peine de tout devoir recommencer depuis le début). Le tout est sans réelle surprise et « *emprunte* » parfois aux autres titres de la gamme.

L'utilisation d'un des pré-tirés fournis et une bonne dose de chance aux dés sont nécessaires pour terminer cette aventure « *égyptienne* » plutôt difficile, alternant énigmes souvent corsées et lattage de monstres plutôt costauds. Cependant, la *Malédiction* étant peu connue et ayant de bonnes idées de départ, vous vous dites qu'elle peut être recyclée pour *Défis Fantastiques*, le JdR. **Retournez en 2 pour ouvrir les autres ouvrages DF ou retournez en 1.**

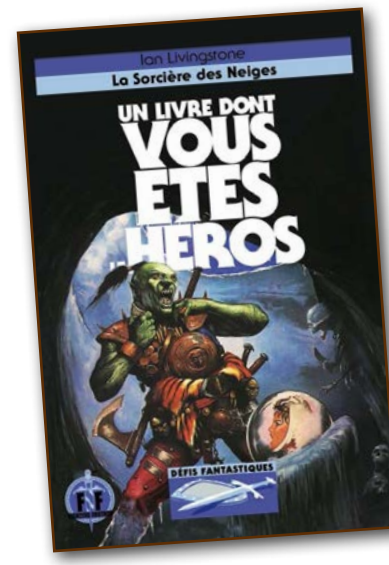
7

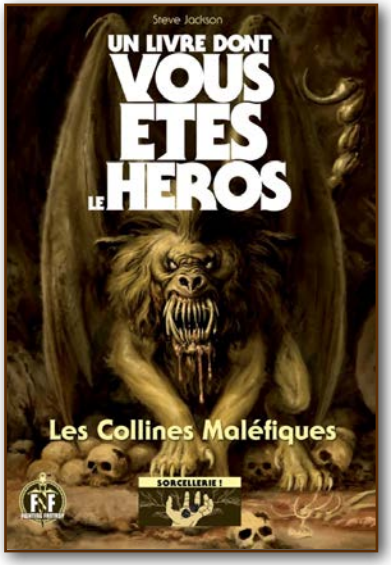
La Sorcière des Neiges asservit la région sous son joug de glace. Le titre reste un assez bon souvenir, non démenti à la lecture de cette réédition. Ce sont en réalité trois aventures en une que vous vivez. La première grosse partie vous envoie dans sa forteresse souterraine, un labyrinthe assez classique mais cohérent, avec des adversaires qui ne sont pas parachutés là par hasard. Assez dirigiste tout de même, cette étape se résout facilement. Les interactions avec des PNJ donnent de la profondeur à l'ensemble et sont sources des 2e et 3e parties de l'histoire : ramener vos nouveaux amis chez eux, voire un peu plus…

Les références aux autres aventures sont régulières (vous longez par exemple la Montagne de feu). Alternant aventure en souterrain puis en extérieur, *la Sorcière* est plaisant à jouer et présente quelques originalités. En revanche, vous ignorez les conseils du vendeur, qui tente désespérément de vous refourguer l'adaptation multi-joueurs d20 publiée jadis chez *Myriador*. Ignorant ce sombre escroc puisque vous êtes désormais un vétéran, **rendez-vous en 6 ou retournez en 2 pour ouvrir les autres ouvrages DF, ou revenez en 1.**

8

Véritable campagne en quatre volumes innovante à l'époque par sa possibilité d'incarner soit un guerrier, soit un magicien doté d'un grimoire à base de sorts onomatopéiques, *Sorcellerie !* a eu un immense succès - mérité - et reste une référence incontournable des LDVELH. Cette réédition est donc une très bonne idée selon vous. On commence par ***les Collines Maléfiques***, une mise en bouche plutôt tranquille, sans grande difficulté et finale-





ment beaucoup plus brève que dans vos souvenirs.

L'aventure est idéale pour se (re)mettre dans le bain ou pour initier un débutant aux joies des (bons) LDVELH. Vous notez le format, plus grand, qui met en valeur les illustrations de John Blanche et l'excellente idée d'avoir ajouté en fin de volume un « *Livre des Formules Magiques* » sympathique. Précisons enfin qu'une très décevante adaptation de *Sorcellerie !* pour *Défis Fantastiques, le JdR* existe en anglais chez *Arion Games*. Vous espérez que *Scriptarium* ne se contentera pas de simplement la traduire et **vous retournez en 2 pour ouvrir les autres ouvrages DF. Vous pouvez aussi aller en 1.**

9

Les druides vaincus, vous pensiez être tranquille. Mais votre ami Banedon, le magicien vous ayant tout appris, est ***Captif du Roi-Sorcier***. Torturé dans les geôles des Seigneurs des Ténèbres, il risque de révéler les secrets de la magie blanche. En tant que Grand Maître Kaï, vous vous devez de vous rendre au cœur de la forteresse de Kaag, où il est détenu, pour le libérer.

Vous trouvez l'histoire intéressante, d'autant qu'elle fait directement suite aux *Druides de Cener*. Vous regrettez toutefois le déséquilibre entre les disciplines, deux servant dans presque tous les cas, d'autres jamais. Et, plus que jamais, vous avez craint pour votre vie, car l'adversité est à la hauteur de votre réputation. Bien que la longueur des paragraphes raccourcisse la durée de l'aventure, vous avez aussi noté un vrai effort rédactionnel avec des détails donnant vie aux événements. **Vous retournez ensuite en 1**.



10

Vous quittez le rayon LDVELH lorsque vous apercevez dans un coin un bac de nouveautés tout juste réceptionné contenant deux solos pour **Tunnels & Trolls**. *Les Cavernes de Lan-Faer* semble conçu pour vous permettre de jouer un personnage débutant, idéalement un troll, un ogre, un minotaure ou un demi-orque, parti à la recherche de la mythique Forêt des Champignons Géants. *Le Cercle de glace & l'Abîme* semble contenir deux mini-solos (cartographie d'un *no-man's land* pour le premier, et évasion des Enfers, les vrais, car vous êtes mort dès l'intro pour le second). Malheureusement, le haut-parleur vous informe que la librairie va fermer et vous n'avez pas le temps d'en apprendre beaucoup plus. **Si vous avez décidé d'acheter un ou plusieurs LDVELH, allez en 5** sinon, quittez la librairie et **continuez à lire votre *Casus Belli*.**

Géraud G. et Philippe R.







JEU VIDÉO

THE WITCHER 3

La fin du chemin

Troisième et dernier volet d'une saga depuis longtemps devenue culte, les aventures de Geralt de Riv, le Loup Blanc, prennent fin dans un jeu qui veut faire date dans l'histoire des RPG.

Fiche technique
Éditeur • CD Projekt RED/ Bandai Namco Games
Prix constaté • 69,99 € (PS4/Xbox One), 59,99 € (PC)

Geralt de Riv est un Sorceleur, un chasseur de monstres mutant vivant au sein des Royaumes du Nord. Dans ces contrées, elfes, nains et gnomes sont malmenés, victimes de racisme, de violence et, surtout, d'une forme de plus en plus appuyée de ségrégation. De l'autre côté, Nilfgaard, un empire au Sud, repousse de plus en plus les frontières des Royaumes dans une guerre d'invasion sans fin. Issu des œuvres d'Andrzej Sapkowski, l'univers de *The Witcher* est violent, sombre, et profondément humain. Les jeux, eux, font suite aux romans, même si l'auteur ne les considère pas comme canon.

Une histoire intimiste

Là où le second volet de la saga avait plongé Geralt au cœur d'intrigues politiques qui le dépassaient, la politique et la guerre ne sont plus, désormais, qu'une toile de fond. La donne a changé, Nilfgaard a avancé dans sa conquête… Mais Geralt, lui, part à la recherche de Ciri, jeune héritière d'un trône disparu qu'il considère depuis les romans comme sa fille adoptive. Tout le long du jeu, on parcourt les royaumes sur les traces de la demoiselle. Au fil des rencontres, l'intrigue se dévoile et on découvre une flopée de PNJ tous plus humains les uns que les autres, autant dans leurs qualités que dans leurs travers, souvent horribles. Et il y a des choix à faire. Parfois, ils semblent bons au joueur, qui ne découvre que plus tard les conséquences désastreuses, dans des scènes très émouvantes pour les plus réussies.

Un monde ouvert

Il fut un temps où l'on considérait qu'un monde ouvert et géré comme un « *bac à sable* », comme celui des *Elder Scrolls*, ne se mariait pas avec la mise en scène d'une histoire trop présente. Ainsi, on opposait souvent les jeux à scénario et ceux en bacs à sable en monde ouvert. Voilà que *the Witcher 3* vient remettre en question cette opposition, comme *GTA 5* avant lui. Le monde est immense, et il ne faudra pas moins de 20 minutes au galop pour le traverser de part en part. Toutes les zones peuvent être explorées, les petits hameaux, les villages et les villes se partagent la carte au milieu d'étendues sauvages. Les quêtes secondaires et les contrats de Sorceleur peuvent vous éloigner des dizaines d'heures durant de la quête principale avant d'y revenir… Tout se fait dans l'ordre que vous choisirez et, pourtant, l'histoire est là, présente et travaillée, avec une mise en scène visuelle de qualité.

En immersion

Le jeu propose une immersion dans un univers fascinant, dans une nature, des villages et des villes que l'on a envie d'admirer. On se perd parfois à explorer les petits sentiers, au ralenti, bercé par une bande son remarquable et un monde rendu crédible par un *sound design* soigné. Les arbres et plantes bougent, le vent souffle dans les feuilles, les villages vivent, les chemins cahoteux sont remarquablement bien rendus. Le jeu est magnifique. Les effets de lumière, la construction visuelle, tout pousse à s'arrêter et à admirer un





coucher de soleil à travers les arbres, le temps d'un instant. Parcourir la carte du jeu est un plaisir en soi, et que dire des cités, grouillantes de monde et d'activité ! Tout pousse le joueur à s'intéresser au monde qui l'entoure, aux gens qui y vivent et aux missions qui découlent de leurs demandes. Certes, la distance d'affichage n'est pas celle promise ; certes, les effets de particules ne sont pas aussi travaillés, mais quel univers ! Le jeu débute dans une zone confinée (Les alentours de Blanchefleur) servant de didacticiel géant. Une fois les portes de Blanchefleur franchies, le monde s'offre à vous, quasiment sans chargement.

Jouabilité

Le système de jeu est équilibré et, tant que l'on ne sélectionne pas le mode de difficulté le plus bas, les combats exigeants. *The Witcher* a toujours été un action-RPG et, à cet égard, ce troisième opus est réussi. On se retrouve obligé de jongler entre signes, potions, type d'attaque et esquive afin de ne pas se trouver pris au dépourvu. Se renseigner sur les faiblesses de ses adversaires via le bestiaire est également bénéfique, et la chasse au monstre n'a rien perdu de son exigence. Si le mode facile permet à tout un chacun de jouer, que l'on ne s'y trompe pas : cela ne sera pas une ballade de santé et, une fois quittée la zone de départ, la mort est au tournant. D'autant que l'on peut rencontrer, au fil des errances, des créatures bien trop puissantes pour être vaincues. On regrettera cependant des menus mal fichus, et les amateurs du duo clavier-souris découvriront bien vite qu'il est plus simple de jouer avec une manette.

Pour résumer, si vous cherchez un RPG à la hauteur de ses ambitions, si vous cherchez un monde riche, sombre, dur et pourtant envoûtant, si vous avez aimé les précédents volets et n'avez pas peur des mondes ouverts, alors *The Witcher 3* est fait pour vous.

Julien Dutel

J'aime :

+ Un monde ouvert et immense.
+ Des quêtes secondaires posant de véritables histoires.
+ Un univers sombre et humain.
+ Des choix qui ont de vraies conséquences.

J'aime moins :

- Certaines mini-quêtes un peu répétitives parfois (comme les chasses au trésor).
- Des menus brouillons.

Moins beau qu'on imaginait ?

Oui, le jeu est moins beau que ce que *CD Projekt Red* avait présenté en 2013, en tous les cas sur PC. Les effets de particules sont moins travaillés, la distance d'affichage moins impressionnante. Mais le jeu reste sublime. Les plus débrouillards des utilisateurs de PC trouveront facilement, pour leur part, quelques guides pour améliorer la qualité et la distance d'affichage des éléments du jeu, ainsi que la densité et les détails des arbres et autres éléments. En effet, *CD Projekt Red* a laissé la possibilité de triturer le fichier *user.ini*, gérant ces paramètres, et d'exploser un peu les paramètres définis comme « *extrêmes* » par défaut. Mais, même sans cela, le jeu est superbe.

LE COIN DES COMICS

ANNIHILATION

Marvel Cosmic

Ayant connu ses heures glorieuses des années 1970 aux années 1990 – grâce à des auteurs comme Jim Starlin, Roy Thomas, Bill Mantlo et John Buscema, le côté cosmique de l'univers Marvel *fut laissé en déshérence un long moment. Crise de l'industrie, volonté de réalisme, centrage sur la franchise* Avengers : *il n'en fallait pas plus pour que la saga* Annihilation *soit le succès surprise du milieu des années 2000 !*





En 2006, les super-héros sont trop empêtrés dans les querelles intestines de *Civil War* pour lever les yeux vers les étoiles. Et c'est bien dommage pour eux, car il s'y passe des choses intéressantes : les scénaristes Dan Abnett et Keith Giffen ont en effet obtenu carte blanche pour redynamiser le pan cosmique de l'univers *Marvel*. Il faut dire qu'à ce moment, l'éditeur s'en désintéresse quelque peu et permet donc à ces deux auteurs d'y aller franco – avec un succès qui à l'époque étonna tout le monde et relança durablement les épopées de type *space opera* chez *Marvel*.

In a galaxy not so far…

La Zone négative est une dimension d'antimatière, un univers parallèle qui – alors que le nôtre est en constante expansion – se rétracte peu à peu et se trouve donc menacé d'anéantissement. Afin de survivre à cette destruction programmée, un être nommé Annihilus (un insectoïde qui fut un ennemi récurrent des Fantastic Four) décide de mener ses armées à la conquête de notre galaxie. L'attaque est aussi brutale qu'inattendue et elle prend par surprise de nombreuses civilisations telles que celles des Krees ou des Skrulls, trop occupées à se faire la guerre entre elles. Annihilus écrase toute résistance et son premier fait d'armes est de détruire la planète Xandar, siège du Nova Corp (des policiers interstellaires).

La résistance finit par s'organiser autour de figures connues : Ronan l'Accusateur, le Super-Skrull, Nova (dernier survivant de Xandar et le Silver Surfer, notamment, doivent s'allier tandis que des entités cosmiques – tel Galactus – finissent par se mêler au conflit, qui prend de plus en plus d'ampleur et menace de détruire la galaxie.

Annihilation est un récit de guerre particulièrement efficace, qui combine à ce genre le *space opera* le plus débridé et nous offre ainsi un spectacle total. C'est notamment durant cette saga que le personnage de Star Lord est réintroduit dans l'univers *Marvel* – avant d'être recyclé dans le film des *Gardiens de la Galaxie* avec le succès que l'on sait.

Annihilation est disponible en deux volumes chez *Panini Comics* : soit en format Deluxe, soit en format Select (pour un prix plus abordable).

Suites

Annihilation réussit son pari au-delà des espérances. Alors que personne ne l'attendait, cette saga engendra de nombreuses suites, qui dynamisèrent le pan cosmique de *Marvel*.

Annihilation Conquest narre une nouvelle invasion, menée cette fois par la race techno-organique du Phalanx, bien décidée à assimiler toute espèce biolo-

gique dans son intelligence collective. À cette occasion, les scénaristes recréent l'équipe des *Gardiens de la Galaxie* – dont le film éponyme s'inspirera directement, qui reçoivent leur propre série peu après.

War of Kings met en scène deux grands empires (les Krees et les Shi'ars) bien décidés à devenir la puissance majeure d'une galaxie qui peine à se remettre des deux guerres totales qu'elle vient de subir – et qui se livrent une guerre destructrice.

Realm of Kings oppose notre univers à une dimension parallèle : le cancerverse. Cette réalité consciente peut accéder à notre monde à cause d'une faille dans le tissu espace-temps, causée par les armes de destruction massive utilisées durant la guerre Kree/Shi'ar.

Une flopée d'autres mini-séries (avec, notamment, Thanos comme protagoniste) a permis de consolider le côté cosmique de l'univers *Marvel*, au point que celui-ci finit tout naturellement par se raccorder avec les aventures des personnages de la Terre. Ainsi, la saga récente des Avengers nommée *Infinity* propulse-t-elle ces super-héros en première ligne d'un nouveau conflit d'ampleur galactique (alors que jusqu'à présent, ils avaient été tenus à l'écart des précédents).

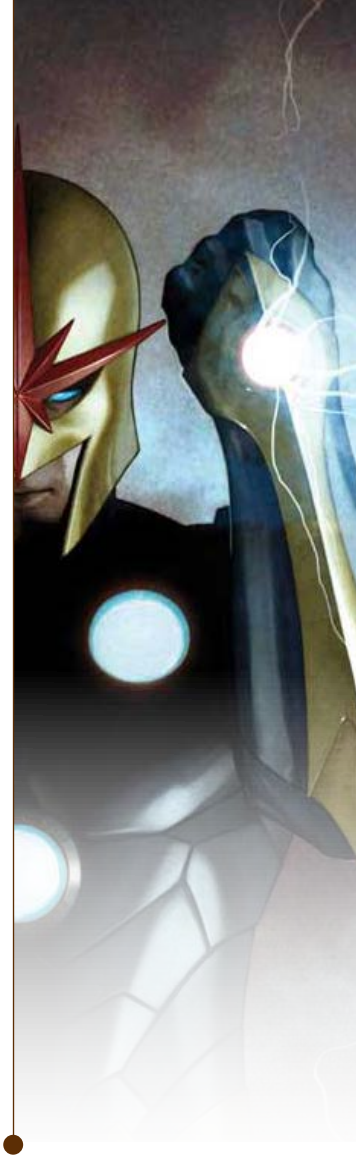
Inspiration

Annihilation est une saga de science-fiction épique, c'est du *space opera* avant même d'être du super-héros. L'histoire narrée – celle d'une invasion de la galaxie par une race belliqueuse – rappelle d'ailleurs celle de l'espèce extragalactique des Yuuzhan Vong dans des romans de l'univers étendu de *Star Wars*. Ainsi, la trame d'*Annihilation* se prête très bien à une adaptation pour *Star Wars :* le meneur de jeu peut choisir son époque (longtemps avant la période connue, post-Empire ou même uchronie où Empire et Rébellion doivent s'unir contre une menace commune) et lancer une campagne de haut niveau. *Fading Suns* peut également bénéficier d'*Annihilation* : et si la menace qui éteint les soleils était une race issue d'un univers mourant telle la Zone négative ? D'ailleurs, le récent *Outer Space* part d'un postulat assez ressemblant : dynamiser ce petit cadre de campagne en y important les idées d'*Annihilation* est donc tout à faire possible.

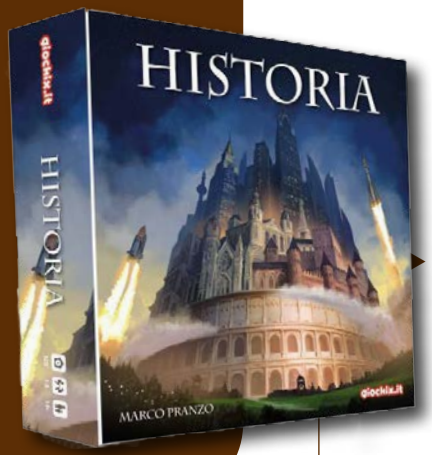
Enfin, *Annihilation* prend tout de même place dans l'univers *Marvel* – il y a du super-héros là-dedans. Et, justement, le jeu *Hexagon Universe* s'est récemment doté de deux suppléments centrés sur le côté spatial de son background : les Entités cosmiques et les Empires galactiques. Tout un contexte au sein duquel il est aisé d'adapter *Annihilation* !

Il convient également de signaler qu'*Annihilation* a donné lieu à une campagne pour le jeu *Marvel Heroic Role Playing*, hélas uniquement disponible en anglais.

Romain d'Huissier



Chez la concurrence ?
Soyons honnête, Marvel était également désireux de concurrencer *DC* sur le terrain du cosmique. En effet, l'éditeur rival venait de relancer avec bonheur la série *Green Lantern*, et le scénariste Geoff Johns en avait profité pour reconstruire toute une mythologie de l'univers spatial de *DC*. Un travail qui culmina grâce à de nombreuses sagas à succès et particulièrement épiques : *Sinestro Corp War*, *Blackest Night* ou *Brightest Day*.
Green Lantern devenant le titre le plus vendeur chez *DC*, il était donc urgent pour *Marvel* de se repositionner sur le créneau cosmique en remettant au goût du jour toute une galerie de personnages qui eurent leur heure de gloire au cours des trois décennies passées, ce que parvint brillamment à faire *Annihilation*.



JEU DE PLATEAU

HISTORIA

Revivez 12 000 ans d'histoire

Historia propose une mécanique abstraite et efficace pour retranscrire la grande histoire de l'Humanité…

Le jeu présente plusieurs similitudes avec *Hyperborea*, critiqué dans le *Casus Belli #12*. Ici aussi, il est question de gérer sa civilisation en optimisant ses actions et son développement.

Action…

Chaque joueur incarne une civilisation et gère son développement sur deux axes : militaire et technologique, tout en essayant de marquer le maximum de points de victoires. Pour ce faire, il dispose de quelques cubes de pouvoir et d'une main de cartes d'action, en partie communes avec les autres joueurs et en partie spécifiques au joueur (les conseillers, jouables une seule fois par partie) : développement technologique ou militaire, commerce, production, expansion, etc.

Le jeu est divisé en trois ères, elles-mêmes divisées en quatre tours. Au cours d'un tour de jeu, les joueurs choisissent simultanément un certain nombre d'actions à résoudre. L'un des sels du jeu repose dans le fait que la fin du tour n'est pas déterminée à l'avance : l'une des actions – la révolution – provoque la fin du tour. Sachant que chaque joueur ne récupère qu'une partie des cartes actions jouées le tour précédent et que cette action permet d'en récupérer une de plus, c'est donc un compromis permanent entre réaliser l'action indispensable et se donner plus de souplesse au tour suivant. D'autres cartes, les merveilles, peuvent être construites en cours de partie permettent au joueur de modifier l'effet de certaines actions, de marquer des points ou de récupérer des actions déjà utilisées.

… et optimisation

Pour l'emporter, chaque joueur doit donc trouver un moyen de développer un engin efficace afin de développer sa civilisation le plus rapidement possible. À chaque ère, chaque civilisation se voit en outre pourvue d'un leader, qui donne des objectifs supplémentaires (construire un certain nombre de merveilles, atteindre un certain niveau militaire, etc.). Réaliser ces objectifs fera bien souvent la différence entre la victoire et la défaite.

Même si le jeu est définitivement un jeu « *à l'allemande* », avec sa part d'abstraction, plusieurs mécaniques poussent à l'interaction entre les joueurs. Avant tout, la mécanique de fin de tour provoque une interrogation permanente sur les intentions des autres joueurs à la table. Ensuite, les conflits sont limités, mais possibles. Enfin, plusieurs merveilles et certaines actions voient leur effet varier selon le positionnement du joueur par rapport à ses adversaires. Pour l'emporter, il faudra donc bien surveiller tous ces paramètres et ne pas rester concentré sur sa seule petite civilisation.

Au final, si *Historia* présente quelques petites faiblesses (un matériel assez basique, par exemple), cela reste un jeu très agréable, qui comblera les amateurs du genre.

Thomas Robert

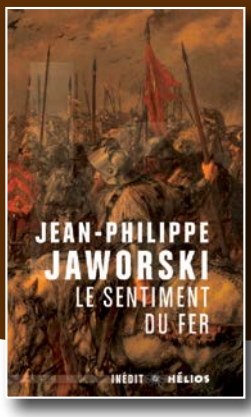
Fiche technique

Éditeur • Gigamic
Matériel • Plateau de jeu, livret de règles, 180 cartes, cubes et marqueurs en bois
Joueurs • 1-6
Durée constatée • env. 40 minutes par joueur
Prix constaté • 40 €

J'aime :
+ La mécanique de fin de tour.
+ La clarté et la simplicité des règles.

J'aime moins :
– L'excès de symboles, parfois inutiles.
– Le manque de « personnalité » des civilisations.





NOUVELLES

Le Sentiment du fer

Guerre du Vieux Royaume

L'attente est longue pour celui qui a eu la « *révélation Jaworski* » et espère retrouver le plaisir unique ressenti à la lecture de *Gagner la guerre*. Pour patienter, voici *Le Sentiment du fer,* un recueil de nouvelles qui rassemble quatre récits déjà publiés ici ou là ainsi qu'un inédit. Au menu ? Un retour en Ciudalia, un conte médiéval macabre, un jugement mêlant humour et culte du desséché (miam), une épopée naine de morte mémoire et un duel de mages façon Jaworski. Si l'humour et l'action procurent des pics de joie remarquables, le fil rouge de ces histoires, la guerre opposant le roi Maddan (soutenu par le culte du Desséché) à la république de Ciudalia et ses alliés de circonstances, décuple la curiosité du rôliste et nous remet face à l'attente insoutenable : lire de nouveaux récits complets sur le Vieux Royaume.

Damien Coltice

Éditeur • Hélios
Auteur • Jean-Philippe Jaworski
Matériel • Livre de poche de 200 pages
Prix constaté • 7,90 €



BEAU LIVRE (VO)

The World of Thedas Vol.2

Figures de Théâas

Si le premier volume de *The World of Thedas* balayait un portrait du monde de Thédas issu des jeux vidéo *Dragon Age,* ce second volume entre dans le détail. Mais, contrairement à ce que l'on pourrait penser en lisant le titre de l'ouvrage, il ne s'agit plus ici du monde, mais des personnages. Au fil des 312 pages, le livre dresse le portrait des grandes figures historiques de Thédas, de leurs vies, de leurs œuvres, avant de s'attaquer à tous les personnages importants que les joueurs ont pu rencontrer alors qu'ils jouaient aux trois jeux vidéos et à leurs suppléments. Si le premier volume faisait office de livre d'univers parfait pour qui voudrait se lancer dans une campagne de *Dragon Age* (le JdR de *Green Ronin Publishing*, mais en anglais), ce second volume le complète en fournissant une incroyable galerie de PNJ, le tout dans un écrin toujours aussi magnifique.

Julien Dutel

Éditeur • Dark Horse Books
Matériel • Livre A4 312 pages couleur, couverture dure
Prix constaté • $ 39,99 *(≈36,70 €)*



BD

Doggybags

Sans concession

Le label 619 et sa team se sont fait un nom en proposant des BD hors normes à destination d'un public averti. Leurs récits sont faits de violence, de sexe parfois, d'horreur et d'humour noir et cette totale liberté est un vrai bol d'air dans toutes les sorties en librairies, qui sont bien trop souvent formatées.

C'est dans cet esprit que *Doggybags*, leur mook (format comics) régulier sort ainsi son numéro sept d'une formule désormais rodée : dans chaque volume, on trouve trois histoires inédites d'une trentaine de pages chacune, agrémentées de textes explicatifs et d'informations sur les histoires racontées mais aussi de fausses publicités délicieusement ironiques. Le style graphique est assumé, on aime ou pas, tout comme le contenu, sans concession. En tout cas, on en redemande !

Cyril Rolland

Auteurs : collectif
Editeur : Ankama / label 619
Prix : 13,90 €



BD

H.Ell, T.2 : La nuit, royaume des assassins

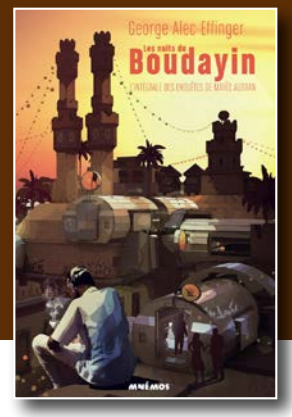
Enquête dans les bas-fonds

Chevalier déchu, Harmond Ellander a tout perdu : son épouse, ses enfants, ses biens… Il aurait dû être banni, mais le roi a commué sa peine et, désormais, il est questeur criminel au Donjon, siège de la police. Dans les bas-fonds, il traque un tueur sanguinaire qui dévore partiellement ses victimes, un « *multiforme* » sauvage, capable de prendre des apparences bestiales. Le tome 1 se concluait par la mort de l'assassin. Mais H.Ell va découvrir que ce dernier n'était pas seul. Entre les jeux de pouvoir et son attirance pour une prostituée multiforme dont il espère qu'elle l'aidera à comprendre, l'ancien chevalier s'enfonce dans l'obscurité…

H.Ell est un univers résolument médiéval *low fantasy* et sombre. Dans un style un peu différent, la BD fait penser à *Wastburg*, mais elle fait une belle inspi pour tout jeu d'*heroic fantasy* que vous souhaiteriez orienter vers de l'investigation sombre.

Marc Sautriot

Éditeur • Le Lombard
Scénariste • Stephen Desberg
Dessinateur • Bernard Vrancken
Prix constaté • 14,90 €



ROMAN (VF)

Les nuits du Boudayin

Marlowe câblé dans la casbah

Gravité à la manque, *Privé de désert* et *Le Talion du Cheikh* forment une trilogie mélangeant avec grand succès le cyberpunk et le polar. Marîd Audran mène des enquêtes dans une casbah peuplée de prostituées et de transsexuels. Car, en ce XXI[e] siècle, les corps sont modelés à volonté, jusqu'au changement de sexe, les puces cybernétiques permettent de prendre des personnalités déterminées, telle celle de James Bond, ou d'acquérir compétence et savoir de pointe. Mais le privé se suffit à lui-même pour enquêter dans le Boudayin. Ce mélange des genres, la présence des traditions et la religion qui s'arrange de la technologie donnent une saveur particulière à ces romans. Ne se contentant pas d'une simple anthologie en un volume, les éditions *Mnémos* y ajoutent des nouvelles jamais traduites auparavant ayant pour cadre le Boudayin. Une mine d'or pour les maîtres de jeu.

Pelon

Éditeur • Mnémos
Auteur • George Alec Effinger
Matériel • couverture souple, 850 p.
Prix constaté • 30 €



SÉRIE TV (VF)

Le Bureau des Légendes

Les infiltrés

Malotru est un agent de la DGSE infiltré en Syrie. De retour en France après une mission de six ans, il doit sortir de sa « *légende* », autrement dit, quitter sa couverture. Il a cependant du mal à oublier Nadia, une historienne avec qui il a eu une relation amoureuse. Quand il découvre qu'elle est à Paris et participe aux négociations entre les rebelles et les partisans de Bachar El Assad, la paranoïa s'installe. Dans le même temps, il doit retrouver un agent disparu en Algérie après avoir exposé sa légende et supervise également la création de la légende d'une jeune femme qui doit partir en Iran. *Le Bureau des légendes* est une vraie mine d'inspiration : aussi bien le déroulement des intrigues que le fonctionnement de l'organisation et le jeu des « *légendes* » pourront être utilisés dans de nombreux jeux, depuis *CO Contemporain*, *JB007* et *COPS* jusqu'à *l'AdC* ou *Star Wars – L'Ère de la Rébellion.*

MS

Éditeur • StudioCanal
Réalisateur • Éric Rochant
Prix constaté • 25,90 € (DVD), 29,90 € (BluRay)







ROMAN

La Table des Immortels

Épopée héroïque et désespérée

La Reine de la Folie et *Le Seigneur des Songes* sont les deux premiers volets d'une trilogie qui dépeint le royaume des Mille Couronnes, où Immortels, humains, sorciers et nains peinent à cohabiter entre guerres et complots. L'immortel Oboss, aidé de ses frères et sœurs, et de sorciers, veut détruire la Table des Immortels, l'artefact qui limite ses pouvoirs et protège les hommes. Des humains, dont un chevalier à l'armure fusionnée avec ses chairs, vont se dresser sur sa route et sur celles des monstres créés par les sorciers. À travers les destins séparés des personnages, l'auteur nous projette dans un monde sombre et désespéré. La lecture est captivante et l'on se prend de sympathie pour le parcours difficile de ces héros. C'est une *fantasy* adulte et passionnée, où le rôliste pointe derrière l'auteur. À lire pour l'histoire originale et comme source d'inspiration. *Le Maître du Mensonge*, troisième tome à venir, clôt la campagne.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Nestiveqnen
Auteur • Sébastien Thréhout
Matériel • Poche, 270 pages chacun
Prix constaté • 21 € et 22 €

BEAU LIVRE (VO)

The World of The Witcher

De Novigrad à Trétogor

Une des forces de la saga du *Sorceleur* (et des jeux vidéo *The Witcher*) tient dans son univers. Malheureusement, il n'existait jusqu'à présent pas de moyen de réellement appréhender l'univers dans son ensemble, si ce n'est en glanant des informations çà et là dans les livres et, plus tard, dans les jeux. Mais, dans la lignée de sa collection *The World of Thedas*, *Dark Horse Books* propose aujourd'hui un véritable livre d'univers. Complet, contenant la plupart des informations indispensables et un véritable bestiaire, magnifiquement illustré grâce aux illustrateurs de *CD Projeckt RED*, ce livre est indispensable pour tous les fans de la saga. D'autant qu'il peut facilement agir comme un compendium d'univers pour qui voudrait faire jouer dans les Royaumes du Nord… Peut-être pour un jeu comme *Brigandyne*, par exemple, et son côté chair et sang ?

Julien Dutel

Éditeur • Dark Horse Books
Matériel • Livre A4 184 pages couleur, couverture dure
Prix constaté • $ 39,99 (≈36,70 €)

ROMAN

Le Vallon des Parques

Sur la trace des Berserkers

Passionné d'histoire et rôliste, Sylvain Forge mélange, dans *Le vallon des Parques*, des ingrédients qui attirent l'attention des MJ aimant mettre en scène des enquêtes sordides matinées d'ésotérisme. Dans ce polar, un ancien des Brigades du Tigre est nommé Directeur de la sûreté par le gouvernement de Vichy pour élucider les meurtres sauvages de plusieurs fillettes. Avec son ancienne équipe, dont certains membres sont mal vus par les autorités nazies (l'un est juif), il doit composer avec la Gestapo et surtout la Milice française, pro-nazie, qui essaie de les court-circuiter. Au cœur de l'enquête, l'Ahnenerbe, organisation ésotérique nazie, essaie de retrouver le secret des Berserkers. L'intrigue constitue une belle inspi pour *Achtung* ! *Cthulhu*, mais *Le vallon des Parques* n'est pas un thriller haletant : son adaptation en scénario de JdR nécessitera un vrai travail d'écriture.

MS

Éditeur • Éditions du Toucan
Auteur • Sylvain Forge
Prix constaté • 9,90 €

GRAND ÉCRAN

UN SCÉNARIO POUR PATHFINDER JDR CASUS BELLI

Les chemins de la mémoire

SCÉNARIO 5 • Les cavernes de l'oubli



En quelques mots...

À ce stade, les PJ ont dû comprendre qui sont les Faiseurs d'oubli et comment ils opèrent, et ils savent désormais où les débusquer. Il n'y a plus qu'à ! Mais les adversaires des héros forment un ensemble hétéroclite et redoutable. Cette partie de la campagne marque la fin de l'investigation. Il s'agit désormais de nettoyer l'endroit !

Fiche technique

TYPE • Exploration
PJ • 4 ou 5 PJ de niveau 5
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Voici la fin de la grande campagne initiée dans Casus Belli#13 *et* CB#14. *Le dénouement, le bouquet final !*

Résumé des épisodes précédents

Les deux premiers scénarios ont été publiés dans *Casus Belli#13*, les scénarios 3 et 4 dans *Casus Belli#14*

Scénario 1

Qui êtes-vous ? Où êtes-vous ? Et quelle est cette atroce odeur ? On dirait du poisson qui pourrit au soleil... Attendez ! C'est exactement ça. Et la tête qui résonne comme un carillon de cathédrale... Les PJ ont oublié



Combat en terrain très défavorable pour les PJ !

trois mois de leur vie. Plus troublant encore, une lettre de l'un deux, adressée à lui-même à l'auberge, semble indiquer que c'était prévu. Et désigne un certain Jilian Pellinoy comme l'ennemi des PJ. Remonter sa propre piste semble la seule issue pour ne pas céder à la panique. Elle démarre à l'échoppe d'Achille l'alchimiste, comme le suggère la lettre. Les PJ vont devoir réunir les ingrédients exotiques nécessaires à l'élaboration d'une étrange potion pour simuler une maladie rare. Dans quel but ? Être admis dans un sanatorium mystérieux par l'intermédiaire d'un certain Kolbytur, qui a pour l'instant quitté la ville. Chemin faisant, les PJ vont également se rendre compte qu'ils ne sont pas les seuls à souffrir d'amnésie et qu'il semblerait →

bien qu'une bande de contrebandiers louches soit impliquée.

Scénario 2

La recherche des ingrédients pour la potion censée remettre les PJ sur les traces de leur passé les amène à croiser la route des frères Firetell, d'horribles contrebandiers. Une intervention s'impose sur leur bateau ainsi qu'à leur entrepôt en ville. Place à l'action, sur mer ou sous terre. C'est à l'occasion de ces descentes musclées que les héros verront pour la première fois un des clients des frères Firetell : les « *Faiseurs d'oubli* ». Ce gang de malfrats possède un étrange gaz qui ferait perdre la mémoire immédiate et permettrait à ces malandrins de multiplier les larcins en toute impunité.

Scénario 3

Le troisième volet fourmille de fausses pistes. Tout d'abord, il propose au MJ plusieurs interludes à tiroirs, à placer quand bon lui semble dans la campagne. Ces intrigues secondaires ont pour but de donner corps à la ville et de créer des relations durables – positives ou négatives – avec des PNJ (et, au passage, de gagner l'expérience nécessaire pour affronter les « *Faiseurs d'oubli* »). Le scénario en lui-même emmènera les PJ dans une vieille tour où sont censés se retrouver les « *Faiseurs d'oubli* », mais une mauvaise surprise les y attend. Enfin, une druide demi-elfe mal intentionnée va instrumentaliser les PJ en leur faisant croire qu'elle élabore une remède capable de leur rendre la mémoire et de soigner un scientifique. En fait, la demi-elfe entend empoisonner ce dernier, qu'elle considère comme un ennemi de la nature. Les PJ deviendront-ils des meurtriers ?

Scénario 4

Les PJ, qui devraient avoir compris à ce moment de la campagne le *modus operandi* des petits larcins des « *Faiseurs d'oubli* », décident de leur tendre un piège. Ils ont appris que les brigands comptent voler une très belle gemme confiée à un tailleur pour parachever une magnifique robe. La planque chez le tailleur aboutit sur une folle course-poursuite où les PJ pourront enfin voir leurs ennemis à l'œuvre et découvrir leur gaz « *de l'oubli* ». Avec, au bout du compte, une véritable chance de capturer l'un d'entre eux. Quoi qu'il arrive, de nombreuses questions restent en suspens. Ce volet permet également de clore certaines intrigues secondaires.

Introduction

Sus au repaire !

Depuis le précédent épisode, les PJ savent que le repaire est caché en bord de mer, dans les falaises, à bonne distance de la ville. Si vos PJ n'ont pas obtenu cette information par eux-mêmes (en faisant parler un des membres du gang, en les suivant ou par toute autre approche de leur choix), un des espions de Sir Feridan finit par la leur donner.

Pour se rendre sur les lieux, le mieux est de louer une barque, et pourquoi pas à leur ami Gyren (voir le scénario 1) ? Au port, les PJ sont accostés par des pêcheurs qui leur prodiguent des conseils. Ainsi, les falaises seraient truffées de cavernes naturelles. Les pêcheurs ont installé dans l'une d'elles un campement de secours. Ce camp peut abriter une dizaine de personnes en cas de tempête, disposant de couvertures, d'un peu de nourriture et de quoi faire un feu. Certains viennent parfois renouveler les vivres et le matériel. Ils indiquent son emplacement aux PJ (cette caverne est à deux kilomètres environ du repaire des Faiseurs d'oubli).

Ils avertissent également les PJ qu'un monstre vient d'arriver dans la région : une sorte de lion aux ailes de chauve-souris qui leur projette des pics mortels. En effet, une manticore vient de s'installer dans une caverne, dans les environs de la cache des Faiseurs

d'oubli. Elle chasse sur les terres mais attaque aussi les quelques barques qui passent près de son antre : les PJ constituent sa prochaine cible. Sa tactique est de tirer sur la barque en passant au-dessus en vol. Tant que les PJ sont sur l'eau, la manticore ne peut se poser pour les attaquer et se contente de lancer ses volées de pointes. Son repaire ne contient aucun trésor.

Créature
Manticore pv 54 *Bestiaire* p.210

Les Faiseurs d'oubli

Le gang des Faiseurs d'oubli est issu de la relation entre deux personnes : **Couar** et **Pharagoss**. Pharagoss est un prêtre qui vénère un dieu dont le pouvoir vient des maladies et des souffrances des êtres vivants. L'objectif de Pharagoss est d'attirer les faveurs de son dieu en créant de nouveaux éléments pathogènes. En cherchant des produits illicites pour ses travaux, il a fait la rencontre de Couar. Couar est un homme de « *contacts* ». Il connaît beaucoup de personnes dans le petit milieu criminel de la ville et sert d'intermédiaire dans de nombreuses affaires.

Couar a été embauché pour développer un réseau criminel qui utilise une arme pour faire oublier ses crimes aux témoins. Cette arme est le gaz de l'oubli. Couar en possède la formule. Il a besoin d'un expert en chimie et en mycologie pour produire le gaz et améliorer ses effets. Cet expert est Pharagoss. Ensemble, ils ont ainsi fondé le gang des Faiseurs d'oubli.

Le commanditaire de toute l'opération souhaite mettre au point une formule améliorée du gaz, afin que ses effets durent plus longtemps. Seul Couar le connaît. Pharagoss sait seulement que son associé travaille pour « *un astrologue* ». Il attend la bonne opportunité pour le doubler. Couar, un lâche notoire, ne participe d'habitude à aucun acte criminel : c'est la peur de cet astrologue qui le pousse à agir.

L'équipe des Faiseurs d'oubli est composée de fidèles du dieu de Pharagoss et d'experts recrutés par Couar :

Ipotex est le préparateur des produits chimiques, dont le gaz d'oubli, mais aussi des acides et des poisons rudimentaires. Il a un apprenti, **Jin** et une chauve-souris comme familier.

Garus, **Giston** et **Huk** sont les « *navigateurs* » : ils connaissent bien la région et savent y naviguer de nuit. Chacun est responsable d'une barque. Ils sont fidèles à Pharagoss.

Quatre gros bras forment la force de frappe, dirigés par un elfe sauvage du nom d'**Undurain**, Ils vénèrent tous le dieu de Pharagoss.

Killy et **Noubia** sont des spécialistes du vol à la tire, Ils sont chargés de rapporter un maximum de nouvelles de la cité.

Les PJ ont déjà affronté l'équipe en charge des cambriolages et des kidnappings : **Gag**, **Souffleur**, **Sou**, **Sur** et **Sydion** (voir le scénario 4)

Aucune véritable cohésion ne s'est établie dans la bande, sauf entre les fidèles de Pharagoss. Ces bandits ont un intérêt commun, une planque et un moyen facile de gagner de l'argent. Voilà ce qui les lie. Pour les stimuler, Couar les paye 1po par jour.

Si un membre « *de bas niveau* » de l'équipe disparaît, Couar peut lui trouver un remplaçant en une semaine. Si Pharagoss meurt ou si Couar s'enfuit, le gang n'a plus de raison d'être.

Les lieux

Pharagoss a caché son laboratoire dans un réseau de cavernes accessible par la mer à une trentaine de kilomètres de la ville, soit à plus d'un jour en barque. Grâce à leur « *rames magiques* », les Faiseurs d'oubli l'atteignent en une demi-journée. Le repaire est composé de deux niveaux. Un « *ascenseur* » mécanique permet d'atteindre une zone sèche et aménagée où résident les chefs. Une issue secrète rejoint directement la surface, au sommet de la falaise.

Le gaz de l'oubli

Le gaz de l'oubli est composé de divers ingrédients alchimiques. Son composant principal est une poudre faite à partir d'une créature rarissime, appelée la « *mousse mémoire* » D'autres éléments proviennent de champignons qui ont pour effet d'étourdir la victime. Toute personne qui inhale le gaz doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou être « *étourdie* » pendant 1d6+2 rounds et oublier les 1d6 minutes précédentes.

L'objectif du gang étant d'améliorer les effets du gaz, les Faiseurs d'oubli kidnappent des individus servant de cobayes aux expériences de Pharagoss. Une partie du repaire sert ainsi de prison. Les prisonniers actionnent l'ascenseur, font le ménage et d'autres tâches mineures, quand ils ne subissent pas les « *expériences* ».

Seuls les fidèles de Pharagoss logent en permanence au repaire. Les autres membres préfèrent de temps en temps un bon lit dans une vraie chambre. Les activités dans le repaire sont simples : dormir, préparer le matériel, pêcher dans les environs. Durant la journée, on fait « *les courses* » – vol de nourriture, de composants, etc. – et l'on procède au repérage des cibles. La nuit, une partie du groupe « *travaille* » ou se repose en ville.

Gérez le nombre des Faiseurs d'oubli présents dans le repaire suivant la progression des PJ.

Pharagoss s'est également allié à une bande de **sahuagins**. Il paye leur chef en armes et potions pour surveiller l'accès du repaire par la mer. Il a aussi payé grassement un éleveur vivant à quelques kilomètres du repaire pour qu'il garde quatre chevaux à sa disposition en cas de fuite. Cet éleveur n'a aucune idée de ce que fait le gang et s'est bien gardé de demander quoi que ce soit.

Les cavernes de l'oubli, niveau 1

Remarques générales sur l'intervention des PJ

Les cavernes du premier niveau sont naturelles. Elles sont très humides, froides et sombres, le sol est accidenté. L'ensemble est éclairé par quelques torches. Les couloirs font, au mieux, 2 m de haut et 1 m de large. Se battre avec une arme de taille G est impossible dans les couloirs. Charger est également très risqué (soyez dur sur un 1 naturel !).

Un combat attire facilement l'attention (faites un jet de Perception pour savoir qui remarque l'infiltration des héros). Si les PJ sont repérés, suivez les recommandations suivantes :

▸ Les humains et les sahuagins ne s'entraident jamais.

▸ Les fidèles de Pharagoss le préviennent en cas d'intrusion. Si les PJ ne représentent pas une vraie menace, Pharagoss laisse ses hommes s'en charger. Dans ce cas, ces derniers tendent une embuscade vers la salle de stockage. Pour plus de sécurité, l'ascenseur est remonté et les prisonniers sont rassemblés dans leur prison. Si la menace est plus importante, Pharagoss et ses hommes préparent une réception aux PJ, au deuxième étage.

▸ Les autres membres du gang s'attaquent aux PJ en embuscade. Si ces derniers semblent trop forts, ils les évitent pour s'enfuir en barque.

▸ Si Couar se sent en danger, il fuit.

▸ En cas de capture, les fidèles de Pharagoss ne parlent jamais. Les autres lâchent des informations sur les chefs, les lieux et ce qu'ils font. Ils savent que Pharagoss est protégé par un gardien invincible (le golem, voir ci-dessous), mais une rumeur court qu'Ipotex connaîtrait un moyen de le vaincre.

La caverne aménagée par les pêcheurs, située à moins d'une heure en barque, peut servir de repli pour un court repos, mais aussi pour mettre à l'abri les prisonniers délivrés.

Si les PJ quittent le repaire pour aller se reposer, les Faiseurs d'oubli entament une retraite. En une journée, ils déménagent le minimum de matériel nécessaire en ville, abandonnant le reste. Vous pouvez utiliser l'entrepôt des contrebandiers comme base de repli (voir le Scénario 1). Si Pharagoss meurt, le gang est démantelé, les survivants partent vers d'autres horizons.



L'exploration du premier niveau

Salle 1 Accès à la mer

Cette vaste caverne est en partie immergée et donne sur la mer. Les deux tiers de sa superficie sont couverts d'eau. Des barques sont attachées à un petit ponton. Au fond de cette caverne sont entassées des caisses. On distingue trois issues différentes. Le seul bruit provient des clapotis des vagues et une forte odeur iodée et rance emplit vos narines.

Les dimensions de la caverne sont d'environ 15 m de large sur 30 m de long et 5 m de haut (comptez 10 m de terre ferme). L'eau atteint 4 m de profondeur près de l'entrée, 2 m près du ponton. L'entrée vers la mer mesure 5 m de large sur 3 m de haut. De jour, il y a un faible éclairage. Les nuits sans lune, c'est complètement sombre. Le nombre de barques dépend des personnes présentes dans le complexe. Les caisses sont vides.

Il y a 10% de chance que les PJ croisent un membre du gang ou un groupe revenant en barque.

Action ! Attaque sous l'eau !

Deux sahuagins gardent l'entrée, en restant en permanence sous la surface. Ils communiquent exclusivement avec Santras, leur chef. Par ailleurs, des requins vivent dans les environs de la caverne. Ils sont utilisés par les sahuagins comme renfort.

Santras FP3

Sahuagin mâle Rôdeur 1
humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M, **AL** LM
Init +3 ; **Sens** Perception aveugle sous l'eau (9 m), Vision dans le noir (18 m), Perception +6 (+8 contre humains)

DÉFENSE

CA 20, contact 13, pris au dépourvu 17 (+3 Dex +2 armure +5 naturelle),
pv 28 (2d10+4 + 1d8+2)
Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +4
Faiblesses : aveuglé par la lumière

ATTAQUE

Vitesse 9 m (6 cases), nage 18 m (12 cases)
Corps à corps : griffes d'acier, +8 (1d6+5), contre humains +10 (1d6+7)
Ou à outrance : griffes d'acier, +8/+8 (1d6+5) et morsure +5 (1d4+2)
Distance : filet +9
Attaques spéciales :
Attaque en puissance : griffes d'acier, +7 (1d6+7), contre humains +9 (1d6+9)
Frénésie inspirée par le sang

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 17, **Con** 15, **Int** 14, **Sag** 12, **Cha** 12
BBA +3 ; **BMO** +8 ; **DMD** +21
Dons : Attaques multiples, Attaque en puissance
Compétences : Connaissance nature +7, Discrétion +9*, Dressage +6, Équitation +8, Intimidation +6, Natation +16, Perception +7, Survie +7 (+9 contre humains)
Langues : Aquatique, Commun
Particularités : Communication avec les requins, Empathie sauvage, Ennemi juré (humain), Perception aveugle (9 m), Pistage
Équipement de combat : *potion de soins légers* (1d8+1), **autre équipement :** armure de cuir adaptée au sahuagin, griffes d'acier

CAPACITÉS SPÉCIALES

Frénésie inspirée par le sang (Ext). Une fois par jour, lorsqu'un sahuagin est blessé au cours d'un combat, il peut se laisser gagner par la frénésie dès que son tour arrive. Il gagne un bonus de +2 en Force et en Constitution, mais subit un malus de -2 à la CA. La frénésie persiste pendant 1 minute ou jusqu'à la fin du combat si celui-ci se termine avant.

Communication avec les requins (Sur). Les sahuagins peuvent communiquer par télépathie avec les requins dans un rayon de 45 mètres (30 cases). L'échange se limite à des concepts simples tels que « viens ici », « protège-moi » ou « attaque cette cible ».

Sahuagin (2) : pv 16, 11 ; *Bestiaire* p.251
Équipement : trident (Att +4, 1d8+3), arbalète lourde (Att +3, 1d10 crit[19-20])

Requin pv 20 *Bestiaire* p.248

Tactique

Quand les PJ entrent dans la caverne, même invisibles, ils sont immédiatement repérés par les sahuagins. Voici leur tactique :

Un sahuagin part prévenir Santras. Pendant ce temps, le deuxième appelle un requin en renfort.

Le sahuagin déclenche ensuite un piège de filet dès que les PJ sont en dessous. Le requin arrive : les PJ voient son aileron, ce qui ne doit pas les rassurer.... Le requin attaque tout non sahuagin qui se trouve dans l'eau.

Ensuite, un sahuagin commence à donner des coups dans l'embarcation pour la couler et paniquer les occupants. Il reste toujours sous l'eau.

Un personnage dans l'eau doit réussir un test de Natation DD10 pour contrôler ses mouvements (il se déplace au quart de son mouvement, suivant l'encombrement – voir la compétence Natation dans le *Manuel des joueurs*).

Les sahuagins font tout pour maintenir le combat dans l'eau. Ils combattent à mort, poussés par leur soif de sang. Santras met deux rounds pour rejoindre l'entrée par la caverne. Il n'a pas prévenu les Faiseurs d'oubli, pour profiter de la bataille et récolter le plus de butin possible. Deux autres sahuaguins (salle 2) ou d'autres requins peuvent venir en renfort si vous souhaitez augmenter la difficulté.

Pièges

Des filets sont tendus au plafond de la caverne. Deux filets se trouvent au-dessus de l'eau, à 3 m de l'extrémité du ponton (aux endroits indiqués sur

le plan). Un autre est suspendu à l'entrée du corridor qui mène vers la salle de l'ascenseur. Il suffit de couper/dénouer une simple corde pour lâcher le filet. Un jet de Perception DD 10 permet de voir le filet ou la corde (donner un malus de 5 si l'éclairage est faible et de 2 supplémentaire si le PJ ne regarde pas au plafond).

Piège à Filet :

Type mécanique ; **Perception** DD 10 à 17 (voir texte) ; **Sabotage** – il suffit de couper la corde avant d'être dessous.

EFFET

Déclencheur : créature qui dénoue ou coupe la corde ; **Remise en place :** oui
Effets : Att +5 contact à distance – Les filets peuvent recouvrir deux personnes. Une personne prise dans un filet souffre d'un malus de –2 à l'attaque, -4 à la Dex et sa vitesse est réduite de moitié, il lui est impossible de courir et de nager. Un PJ dans l'eau pris dans un filet risque donc la noyade. Lancer un sort nécessite un test de concentration DD 15+ niveau du sort. Pour sortir du filet, il faut réussir un test d'Évasion DD20 (ou un test de Force DD25 pour le déchirer).

Trésor

Une des barques dispose de *rames magiques* permettant d'aller deux fois plus vite, d'une valeur de 1000 po la paire.

Développement

Même s'ils ont conscience qu'un combat a lieu à l'entrée, aucun des individus présents dans le complexe (en 3 et 8) n'intervient (il n'y a aucune solidarité avec les sanguinaires sahuagins). En revanche, ils préparent une embuscade (en buvant leurs potions).

Salle 2 Bassin des sahuagins

Cette caverne est totalement inondée. Soudain, un carreau surgit de l'eau dans votre direction !

Cette caverne sert de logis aux sahuagins. Ils ont fait un aménagement rudimentaire dans l'eau (3 m de profondeur). Un passage sous l'eau relie cette caverne à celle de l'entrée.

Créatures

Deux sahuagins gardent en permanence ce lieu et attaquent à vue.

Sahuagin (2) pv 13 *Bestiaire* p.251

Les sahuagins vont essayer d'attirer les PJ dans l'eau. Ils leur tirent dessus avec des arbalètes. Si les PJ ont passé discrètement l'entrée, Santras est également présent.

Trésor

Les cadeaux de Pharagoss sont ici : deux tridents de maître, deux épées courtes de maître, trois écus en fer de maître, une cassette qui contient deux fioles d'un poison dangereux pour les sahuagins mais inoffensif pour les humains, des bijoux en corail et des colliers de perles d'une valeur totale de 700 po.

Santras compte utiliser tout cela pour prendre une place importante dans une communauté sahuagin voisine.

Salle 3 Salle de repos

Dans cette caverne de 5 m de large et 3 m de haut, cinq paillasses sont disposées contre la paroi. Un feu de braises, au centre, réchauffe et éclaire timidement la pièce. Un pot est suspendu au-dessus du feu, d'où émane une odeur chaude et amère. Différents sacs sont accrochés à des pics plantés dans la paroi. Une planche de bois vermoulu est posée sur des pierres pour servir de table rudimentaire, où sont éparpillés couverts, écuelles et restes de nourriture.

La zone de repos des quatre gardes et de leur chef Undurain est en permanence éclairée, par peur des sahuagins. On dort et se fait à manger dans le même lieu avec des moyens très rudimentaires. Le seul luxe est le café, qu'ils boivent en grande quantité et qui est d'une qualité fort honorable. Il y a 25% de chance que l'un d'eux soit absent en journée, 50% en soirée, mais ils sont tous là la nuit. L'un d'eux est affecté à la garde de l'ascenseur. →

Combattants (4) FP2

Ces soldats (1m80, 70 kg, 25 ans) sont des fidèles du dieu de Pharagoss et obéissent à Undurain.

Humain (m) guerrier 2
Humanoïde de taille M, **AL** LM
Init +1 ; **Sens** Perception -1

DÉFENSE
CA 19, contact 11, pris au dépourvu 18 (+1 Dex, +6 armure, +2 écu)
pv 20 (2d10+2)
Réf +1, **Vig** +4, **Vol** -2
Capacités défensives Courage +1

ATTAQUE
Vitesse : 6 m (4 cases)
Corps à corps : cimeterre de maître, +7 (1d6+3 [crit 18-20/x2])
Distance : arc court, +3 (1d6 [crit 20/x3])
Attaque spéciales : Attaque en puissance +6 (1d6+5)

TACTIQUE
Pendant le combat : Ils suivent les ordres de Pharagoss ou Undurain pour se positionner
Moral : Ils se battent à mort si nécessaire.

CARACTÉRISTIQUES
For 16, **Dex** 13, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 7, **Cha** 6
BBA +2 ; **BMO** +5 ; **DMD** +16
Dons : Arme de prédilection (cimeterre), Athlétisme, Attaque en puissance, Combat aveugle
Compétences : Artisanat +4 (pêche), Escalade +10*, Natation +10*, Perception -1
*La cotte de maille de maître et l'écu infligent un malus de 6 aux tests
Langues : commun
Équipement de combat : *potion de soins légers* (1d8+5), *potion de force de taureau* (niv3) ; **autre équipement :** cotte de maille de maître, cimeterre de maître, écu de bois, arc court avec 50 flèches

Tactique

S'ils ont entendu du bruit, ils s'arment et vont voir ce qu'il se passe. Dès que des ennemis sont repérés, l'un d'eux prend l'ascenseur pour prévenir Pharagoss. Les autres préparent une embuscade dans la salle de stockage. Undurain agit seul, à part. Il se cache et essaye de suivre le groupe pour les surprendre au meilleur moment. Il ne donne aucune instruction à ses collègues. Si vous souhaitez jouer la scène avec la pieuvre (salle 4), Undurain est absent dans cette pièce.

Trésor

Le trésor des gardes se monte à 400 po en bien divers (argent, bijoux, petits objets d'art). Undurain ne s'intéresse pas à l'argent et n'a rien de précieux à lui.

Salle 4 Zone de stockage

Des sacs de charbon, des barils d'eau, des caisses de poisson séché, des ustensiles de pêche sont rangés dans cette salle.

Dans cette salle sont stockés les vivres et du matériel d'entretien et de pêche.

Développement

Si l'alerte est donnée, les gardes se retrouvent ici, cachés derrière les caisses, pour tendre une embuscade.

Salle 5 Ascenseur

Au plafond de cette salle d'une dizaine de mètres de diamètre se trouve une large ouverture (4 m). Un courant d'air évacue par cette cheminée naturelle la fumée des torches qui éclairent la caverne. Deux tourniquets sont installés dans cette pièce. Ils sont chacun liés à une corde qui monte dans la cheminée. Une plate-forme, de 2 m de diamètre, est attachée aux cordes. Une petite table et une chaise sont les seuls meubles.

Une cheminée naturelle a été aménagée en « *ascenseur* ». Deux tourniquets actionnent des cordes et poulies, un pour faire monter la plate-forme, l'autre pour la descendre. La plate-forme a 50% de chance d'être en haut, 100% si l'alerte a été donnée. Le second étage se trouve 6 m plus haut. La cheminée est trop étroite à son extrémité pour constituer une sortie.

PNJ

Un homme en haillons est attaché à chaque tourniquet, surveillé par un garde assis à la table et qui fait des réus-

sites aux cartes. Ces deux prisonniers sont ici pour faire fonctionner l'ascenseur (voir la salle 6 pour déterminer ce que savent les prisonniers). Si le complexe est sous alerte, personne n'est ici.

Tactique

Le garde crie immédiatement à l'aide et s'enfuit retrouver ses comparses, tandis que les prisonniers supplient les PJ de les délivrer. Les gardes reviennent au bout de 3 rounds pour combattre les PJ.

Salle 6 Prison

Cette caverne de 3 m de large et autant de haut est sous les eaux. Une planche de bois permet d'accéder à l'autre issue en face. On entend faiblement des gémissements provenir de l'autre côté de la caverne.

Les PJ entendent les gémissements des prisonniers situés dans la salle de l'autre côté. Cette caverne est le repaire d'une pieuvre géante. Elle est nourrie et harcelée par Undurain. Son rôle est de dissuader les prisonniers de sortir, mais elle ne réagit pas toujours quand quelqu'un traverse. Quand Undurain vient chercher un prisonnier, il utilise son épieu de foudre pour s'assurer que la pieuvre le laisse passer.

Un sort de *bouche magique* a été lancé sur la planche. Il annonce, à quiconque n'est pas accompagné d'Undurain et sort de la prison : « *Si vous franchissez cette planche, vous allez mourir*». Il s'agit de faire peur aux prisonniers téméraires.

Action ! Le passage de la pieuvre

La planche fait 4 m de long. Elle est assez solide pour supporter le poids de deux hommes en même temps, mais elle est glissante. Quelqu'un qui marche doucement peut la traverser sans problème, sinon un test d'Acrobatie DD 10 est nécessaire pour ne pas tomber à l'eau (ajouter 5 si la personne court). La personne est considérée prise au dépourvu quand elle tente de garder l'équilibre.

Dans la caverne, les gravats entraînent un malus de -2 aux tests d'acrobatie et réduisent le mouvement de moitié.

Tactique

La pieuvre est absente quand les PJ passent la première fois sur la planche, mais elle guette leur retour... Ainsi, dès qu'une personne traverse au retour, elle l'attrape avec ses tentacules pour l'attirer dans l'eau (test de lutte).

Alors qu'un PJ est pris par les tentacules, Undurain (s'il est encore vivant) arrive à l'autre bout de la planche et bloque la sortie, son a*rme de foudre* prête à être plongée dans l'eau. En mettant l'arme de foudre dans l'eau, il crée chaque round un effet étendu d'électricité sur 3 m, qui inflige 1d6 points de dégâts.

Dès qu'elle est grièvement blessée, la pieuvre fuit le combat par un couloir inondé en lançant un jet d'encre.

Undurain FP 5

Elfe sauvage (m) guerrier 5
Humanoïde de taille M, **AL** NM
Init +4 ; **Sens** : Vision nocturne, Perception +5

DÉFENSE

CA 22, contact 17, pris au dépourvu 18 (+4 Dex, +3 armure, +2 écu en bois, +3 *bouclier de la foi*)
pv 42 (5d10)
Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +3 (+5 contre enchantement)
Immunités elfiques : Les elfes sont immunisés aux effets de sommeil magique

ATTAQUE

Vitesse : 9 m (6 cases)
Corps à corps : *épieu de foudre +1*, +11 (1d6+6 [crit 20/x3] +1d6 d'électricité),
Distance : filet +9
Attaques spéciales : Attaque en puissance (*épieu de foudre +1*, +9 (1d6+10 [crit 20/x3] +1d6 d'électricité)
Succession d'enchaînements

TACTIQUE

Avant le combat : Il a utilisé son anneau pour se lancer *bouclier de la foi*. S'il →



Undurain

en a le temps, il boit ses potions, soit : **CA** 24, **pv** 52, **Ref** +7, **Vig** +6, **Dex** 23, **Con** 14

Pendant le combat : La tactique de Undurain est de pousser ses adversaires à l'eau pour les électrocuter (la pieuvre prend aussi les dégâts).

Moral : Undurain combat à mort

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 19, **Con** 10, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 8

BBA +5 ; **BMO** +9 ; **DMD** +24

Dons : Arme exotique (filet), Attaque en puissance, Attaque réflexe, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Compétences : Discrétion +5, Natation +8, Perception +5

Langues : commun; elfe

Particularités : Chasseur silencieux, Courage +1, Entraînement aux armures 1, Entraînement aux armes 1 (bâtons)

Équipement de combat : *potion de soins modérés* (2d8+3), *potion de grâce féline* (niv3), *potion d'endurance de l'ours* (niv3), anneau avec 5 sorts de bouclier de la foi (NLS 6 soit +3 déflexion bonus à la CA – ce n'est pas un anneau de stockage de sorts, une fois les 5 sorts lancés, l'anneau redevient normal, sa valeur est de 300 po par sort restant) ; **autre équipement :** *épieu de foudre +1*, cuir clouté, filet, écu en bois

CAPACITÉS SPÉCIALES

Chasseur silencieux. Undurain réduit de 5 la pénalité aux tests de Discrétion effectués au cours d'un déplacement et peut effectuer de tels tests même en courant, avec une pénalité de -20.

Pieuvre de taille moyenne FP 3

Source : *Bestiaire* p.241

Animal (aquatique) de taille M, N

Init +3 ; **Sens** : vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +2)

pv 30 (4d8+12)

Réf +7, **Vig** +7, **Vol** +2

Capacités défensives : nuage d'encre

ATTAQUE

VD 6 m (4 c), nage 9 m (6 c), propulsion 60 m (40 c)

Corps à corps : morsure, +6 (1d6+4 et poison), deux à trois tentacules, +4 (étreinte)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 16, **Con** 16, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 3

BBA +3, **BMO** +6 (+10 lutte), **DMD** 19 (croc-en-jambe impossible)

Dons : Armure naturelle supérieure, Attaques multiples

Compétences : Discrétion +16, Évasion +13, Natation +12

CAPACITÉS SPÉCIALES

Nuage d'encre (Ext). Par une action libre utilisable une fois par minute, une pieuvre peut produire une sphère d'encre de 3 m (2 c) de rayon. L'encre offre un camouflage total dans l'eau et reste active pendant 1 minute.

Poison (Ext). Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 15 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet : affaiblissement temporaire 1d2 For ; guérison 1 réussite.

Propulsion (Ext). Par une action complexe utilisable une fois par round, une pieuvre peut se propulser en arrière à une vitesse de 60 m (40 c). Lorsqu'une pieuvre utilise cette capacité, elle doit se déplacer en ligne droite, mais elle ne provoque aucune attaque d'opportunité.

Informations

Après la planche, un couloir étroit mène à une petite caverne sans issue où se terrent neuf personnes prisonnières du gang (en ce moment, six sont présentes : quatre humains, une humaine et un elfe). **L'un des prisonniers est Reduri** (voir le scénario 1). Tous sont affamés et terrorisés. On les emmène parfois à l'étage supérieur, où Pharagoss leur fait boire des produits, leur fait respirer des poudres et les torture. Il leur demande de se rappeler de ce qu'ils ont vu avant de boire ou de sentir les produits. Parfois, ils

ne se souviennent de rien. Trois personnes sont très malades, suite à ces expériences. Le pire ? Il arrive parfois qu'un prisonnier ne revienne jamais de ces expériences... Les prisonniers ne sont pas attachés : ils savent qu'une créature les attend, cachée dans le bassin à l'extérieur de leur caverne.

Un prisonnier signale aux PJ que l'un d'eux a été emmené au niveau supérieur et que deux autres prisonniers sont affectés à la manutention pour l'ascenseur. Un autre explique que le tortionnaire (Pharagoss) possède un gardien invincible (il fait référence au golem miroir). Mais il a surpris une conversation où un bandit mentionnait que l'alchimiste à l'étage aurait une arme contre lui (Ipotex possède une broche anti-golem).

Salle 7 « Appartement » de Gag et Souffleur

Dans cette caverne de 4 m de diamètre et 2 m de haut se trouvent deux paillasses, un brasero et deux gros coffres de bois bardés de métal.

Ici vivent Gag et Souffleur, mais ils sont absents (sans doute la conséquence de leur rencontre avec les PJ lors du dernier scénario ?)

Trésor

Le coffre de Gag est fermé à clé (Sabotage DD 20, enfoncer DD 18). Il contient des vêtements de rechange, des rations séchées et une bourse avec 100 po en gemmes.

Le coffre de Souffleur est fermé à clé (Sabotage DD 24, enfoncer DD 18). Un tissu recouvert de poison de contact en masque le contenu (poudre d'assone). Il contient divers objets emballés : des vêtements de rechange, une boîte où sont bien classés des ustensiles d'empoisonneurs, différentes fléchettes, une réserve de poison (2 doses de venin d'araignée), un livre sur les techniques de conception des pièges (2 po) et une bourse avec 30 po en pièces diverses et 600 po en gemmes.

Piège

Poudre d'assone
Type poison, contact ; **JdS** Vigueur (DD 16)
Fréquence 1/mn pendant 6 mn
Effet 2d12 pv et 1 Con; **Guérison** 1 JS réussi.

Salle 8 Zone de repos

Dans cette caverne de 4 m de large et 3 m de haut sont placées 5 paillasses contre la paroi. Un feu de braises au centre réchauffe et éclaire la pièce. Différents sacs reposent sur des planches fixées dans la paroi. Une table et cinq tabourets sont au centre de la pièce, recouverts d'ustensiles.

Killy, Noubia, Garus, Giston et Huk vivent ici. Killy et Noubia ne sont présents que la nuit. Au moins un des trois navigateurs est toujours là, les autres ont 50% de chance d'être là en journée, 100% la nuit, sauf lors de missions spéciales.

Killy et Noubia, Pickpockets FP 1

Humain (m) roublard happe bourse 1
Humanoïde de taille M, AL CM
Init +2 ; **Sens** Perception +4

DÉFENSE
CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 (+2 Dex, +2 armure, +1 Esquive)
pv 10 (1d8+2)
Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +0

ATTAQUE
Vitesse 9 m (6 cases)
Corps à corps : dague de maître, +3 (1d4+2 [19-20/*2])
Distance : arc court, +2 (1d6 [crit 20 x3]) Tir à bout portant
Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

TACTIQUE
Pendant le combat : Ils se mettent à couvert et tirent avec leur arbalète
Moral : ils fuient au premier sang

CARACTÉRISTIQUES
For 14, **Dex** 15, **Con** 14, **Int** 9, **Sag** 11, **Cha** 12
BBA +0 ; **BMO** +2 ; **DMD** +15

Dons : Esquive, Tir à bout portant
Compétences : Acrobatie +6, Discrétion +6, Escalade +5, Escamotage +6, Estimation +3, Évasion +6, Perception +4, Sabotage +6
Langues : commun
Particularités : Jauger la cible
Équipement de combat : *potion de soins légers* (1d8+1) ; autre équipement : armure de cuir de maître, dague de maître, arc court avec 20 flèches

CAPACITÉS SPÉCIALES

Jauger la cible (Ext) : Lorsqu'un happe-bourse réalise un test d'Escamotage pour dérober quelque chose à une créature, celle-ci effectue son test de Perception avant que le roublard ne lance son test d'Escamotage. Le résultat de ce test de Perception est connu du happe-bourse, qui peut ensuite décider s'il veut effectuer un test d'Escamotage ou pas. Si le roublard choisit de ne pas faire de test, il peut effectuer un test de Bluff opposé à la compétence de Psychologie de la cible pour éviter que celle-ci ne remarque la tentative de vol. Les deux voleurs considèrent le vol comme un jeu et n'ont aucun sens du danger.

Navigateurs FP1/2

Humain (m) roublard 1
Humanoïde de taille M, AL CN
Init +2 ; **Sens** Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 (+2 Dex, +2 armure, +1 Esquive),
pv 8 (1d8)
Réf +4, **Vig** +0, **Vol** +1

ATTAQUE

Vitesse : 9 m (6 cases)
Corps à corps : masse, +1 (1d6+1)
Distance : arc court, +3 (1d6 [crit 20/x3])
Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

TACTIQUE

Pendant le combat : Ils se mettent à couvert et tirent avec leur arc.
Moral : En cas de combat, ils partent dès que c'est trop dangereux.

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 9, **Sag** 12, **Cha** 9
BBA +0 ; **BMO** +1 ; **DMD** +14
Dons : Esquive, Talent (profession : navigateur)
Compétences : Acrobatie +6, Artisanat Pêche +3, Discrétion +6, Escalade +5, Linguistique +3, Natation +5, Perception +5, Profession (navigateur) +10 (Ils bénéficient d'un bonus de circonstance dans la région de +2 pour naviguer.)
Langues : commun, langage secret des marins
Particularités : Recherche de pièges
Équipement de combat : *potion de soins légers* (1d8+1), sacoche immobilisante ; **autre équipement :** masse, arc court avec 20 flèches

Connaissant par cœur la région maritime, ils ont été embauchés par Couar pour leurs compétences et ne s'intéressent qu'à l'argent.

Tactique

S'ils ont entendu du bruit, ils rejoignent les combattants dans leur embuscade. En cas de problème, ils prennent les barques pour s'enfuir.

Trésor

Chaque navigateur possède dans les 100 po en pièces diverses, les pickpockets ont accumulé une plus grande part en argent et bijoux, qui s'élève à 300 po chacun.

Salle 9

Cette salle est vide et inutilisée en raison du babélien.

Salle 10 Repaire du babélien

Quand il l'a acquise, Pharagoss avait des plans déments pour cette créature. En attendant il s'en sert pour éliminer les déchets et les témoins gênants.

Babélien pv 50, *Bestiaire* p.30.

Les cavernes de l'oubli, niveau 2

Cette partie a été construite il y a quelques années par des fidèles du dieu de Pharagoss. Le sol et les murs sont en roche aplanie. Des lanternes →


Vers le premier niveau
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
1 case: 1.5m
passages secrets
Trappe vers l'extérieur

éclairent chaque pièce et le couloir. La fumée s'évacue par la cheminée. Le couloir fait 3 m de large et 2,5 m de haut. Les salles font 2,5 m de haut. Des portes de bois en bloquent l'accès. Seules les chambres sont fermées à clef (Sabotage DD 20, enfoncer DD 15).

En cas d'alerte

Les méphits montent la garde au niveau de l'ascenseur. La plate-forme est remontée, laissant un espace pour voir ou entendre les ennemis. Tout le monde est prêt à lancer ses sorts et utiliser ses potions. Le golem est présent dans le couloir. Si votre groupe est faible, considérez que Pharagoss n'intervient pas, car il tient absolument à terminer une expérience en cours.

La trahison d'Ipotex

Ipotex l'alchimiste est prêt à trahir la bande. Il a rejoint l'équipe initialement pour l'argent et la science. Dorénavant, il ne supporte plus les dérives de Pharagoss. Il a décidé de partir. En prévision, il a acquis une arme contre le golem de Pharagoss (la broche anti-golem). Utilisez Ipotex comme allié potentiel. Suivant le comportement des PJ, il peut profiter de leur attaque pour fuir ou pour les aider. S'il les aide, il exige en retour la garantie de ne pas être arrêté.

L'exploration du second niveau

Salle 1 Le couloir

Au bord de la plate-forme de bois s'étend un couloir sur une vingtaine de mètres. Le couloir abrite huit portes latérales, quatre à gauche, autant à droite. Deux tourniquets sont installés près de la plate-forme, permettant de la bouger.

Devant l'appartement d'Ipotex, une chauve souris, son familier, monte la garde. Ipotex est ainsi rapidement au courant de la venue de tout intrus (voir salle 6 pour la réaction d'Ipotex)

Salle 2 Zone de stockage

Des sacs, des barils et des caisses sont rangés dans cette salle. Sur des plateaux, des champignons et des herbes sèchent. Un coin de la salle sert, selon toute évidence, de cuisine.

Ici sont stockés eau, vin, nourriture et produits à faire sécher. Jin fait la cuisine ici.

Salle 3 Zone de culture

Une multitude de champignons poussent dans cette caverne. Ils sont groupés dans des zones séparées par des lattes de bois. Des étiquettes indiquent des dates et des noms.

Pharagoss cultive ici les champignons volés à Bertrand le groin (voir le scénario 1). Il a essayé également de produire de la mousse mémoire, mais sans succès. Un test réussi en Connaissance de la nature DD 15 à 25 permet de connaître les effets des différents champignons. Certains sont utilisés pour la consommation, d'autres pour leurs propriétés vénéneuses.

Salle 4 Laboratoire

Cette pièce de 4 m de côté est un laboratoire d'alchimie. Des étagères regorgent de fioles, de jarres, de pots... Tout est étiqueté. Un établi, sali par les travaux et couvert de matériel, trône au centre. De fortes odeurs singulières et particulièrement peu naturelles envahissent la pièce.

Dans cette salle, Ipotex et Pharagoss travaillent sur les propriétés du gaz d'oubli. Ils conçoivent également des potions pour leur équipe et peaufinent quelques poisons ou germes divers. On y trouve des composants de base pour divers sorts, du matériel d'alchimiste, ainsi que deux sacoches immobilisantes, trois doses de feux alchimiques, une potion de ralentissement du poison (niv 6) et trois litres d'acide.

Salle 5 Déchetterie

Une gelée ocre détruit les expériences manquées de Pharagoss.



Pharagoss surpris au milieu d'activités plus que douteuses.

Elle est peu agressive mais, si au bout de deux rounds de présence dans la pièce, rien ne lui est jeté, elle s'avance pour avoir son dû…

Gelée ocre pv 72 *Bestiaire* p.153

Salle 6 Salle d'expériences

Une table très bizarre, munie de menottes de fer permettant d'y attacher une personne par les poignets et les chevilles, trône au centre de cette salle glauque. Un mécanisme permet de l'incliner. Un bureau se trouve à côté, sur lequel se trouvent divers accessoires de médecine. Des chaînes sont accrochées au mur et au plafond. Un brasero chauffe la pièce.

Si cette partie du complexe est sous alerte, la salle est inoccupée. Sinon, voici la scène que voit le groupe :

Vous voyez un homme en robe de cérémonie en train de psalmodier et de gesticuler devant un pauvre individu attaché à des chaînes qui pendent du plafond. Un alambic contenant un liquide bouillonnant se trouve sur le bureau. Dès que l'homme attaché vous voit, il se met à crier au secours ! Son bourreau se retourne dans votre direction…

Le groupe a surpris Pharagoss en train de faire une expérience sur un cobaye.

Pharagoss (voir salle 10)
Prisonnier Hommes du peuple 1, pv1

Action ! Alerte à la bombe

Alors que Pharagoss tourne son attention sur les PJ, le prisonnier donne un grand coup de pied dans le bureau, qui fait tomber l'alambic dans le brasero. Pharagoss crie : « *Imbécile, tout va exploser !* »

Les PJ ont **trois rounds** avant l'explosion. Mettez-vous à compter devant eux et notez leur réaction. Ne leur dites pas combien de temps ils ont !

Il faut deux actions standard pour délivrer le prisonnier, les clefs sont sur le bureau (Perception DD 10). Sinon, on peut briser les chaînes (solidité 10, pv 5, Force DD 26). Entre-temps, Pharagoss fait tout pour sortir de la salle. S'il ne peut pas, il essaye de paralyser un PJ avec son sort d'*immobilisation des personnes* pour se cacher derrière lui. Désespéré, il se jette derrière le bureau pour avoir une couverture.

L'explosion fait 5d6 points de dommage à toute personne dans la pièce. Un jet de Réflexe DD 15 réduit les dégâts de moitié (1/4 avec une couverture).

Après l'explosion, tous les PNJ du complexe sont alertés et viennent voir ce qui se passe.

Un jet de Perception DD20 permet de trouver le passage secret menant à la salle au trésor du gang.

Dans le bureau, Pharagoss conserve ses notes sur ses expériences. Elles permettent de comprendre la composition et les effets de ce gaz ainsi que leurs projets d'amélioration. La fabrication d'une dose de gaz d'oubli nécessite trois jours (le gang possède les composants pour faire encore 6 doses). Les premières conclusions indiquent qu'il est impossible de prolonger la durée d'amnésie. Si l'explosion a eu lieu, elle a détruit une grande partie des notes de Pharagoss.

Salle 7 Appartement de Ipotex

Cette pièce est fermée à clef.

La chambre est aménagée en deux parties séparées par un rideau entrouvert. Dans la partie principale se trouvent un lit spacieux, une étagère, un coffre à vêtements et une bassine avec un pot de chambre. Sur l'étagère, un beau serre-livres à tête de dragon en ivoire maintient 5 ouvrages. Un pot de fleur avec des fleurs sauvages, une carafe à vin et un verre sont sur une table de nuit. On distingue une sacoche sous le lit. Des robes et des capes sont accrochées à une patère. Un brasero réchauffe la pièce. Dans la seconde partie, plus modeste, se trouvent une paillasse et un coffre à vêtements.

Ce sont les quartiers d'Ipotex et de son apprenti Jin. Jin est l'homme à tout faire : il prépare la cuisine pour Pharagoss et Ipotex, nettoie le laboratoire et la chambre, transporte le matériel et les déchets. C'est le prix à payer pour son apprentissage.

Ipotex FP 5

Ipotex (1,74 m, 62 kg, 31 ans) est un homme frêle, toujours très tendu. Cheveux noirs, yeux verts, il porte par prudence son tablier taché sur son armure de cuir lors de ses travaux. Ipotex vénère un autre dieu que Pharagoss, cependant aucun conflit religieux n'existe entre les deux hommes. Il a rejoint l'équipe des Faiseurs d'oubli par appât du gain, trouvant leur méthode ingénieuse.

Depuis quelques temps, Ipotex ne tolère plus les actes de Pharagoss, en particulier ses expériences avec les prisonniers. Il a décidé de quitter la bande et attend une bonne opportunité. En prévision, il a acquis une arme contre le golem de Pharagoss (la broche anti-golem). Il sait qu'il ne peut faire confiance à aucun membre de la bande.

Ipotex vivait dans une ferme et travaillait comme paysan. Il a abandonné sa famille (parents, femme, enfants) pour se lancer dans une active étude des arts profanes et religieux. Personne n'explique ce changement. Notez qu'Ipotex a une marque de piqûre à l'arrière de la tête, comme les PJ...

Citation : ***« Si cela ne marche pas avec l'un, cela marchera avec l'autre. »***

Humain (m) Magicien 3, Prêtre 2
Humanoïde de taille M, AL LN
Init +1 ; **Sens** Perception +2 (+4 si familier à portée de main)

DÉFENSE

CA 20, contact 13, pris au dépourvu 19 (+1 Dex, +3 armure, *+4 bouclier,* +2 *bouclier de la foi*)

Broche anti-golem (golem miroir)
Cette broche en forme de scarabée permet à son porteur de détecter tous les golems miroirs dans un rayon de 18 mètres, à condition qu'il se concentre (par une action simple). Le bijou permet également de combattre ces golems à l'aide d'attaques naturelles ou d'armes en ignorant la réduction des dégâts du golem.

pv 25 (DV 3d6+3 + 2D8+2)
Réf +4, **Vig** +5, **Vol** +8

ATTAQUE

Vitesse : 9 m (6 cases)
Corps à corps : masse légère, +1 (1d6-1)
Distance : +3
Attaques spéciales : Main de l'apprenti (5/j attaque à distance avec sa masse à +4, 1d6-1 de dégâts)
Pouvoirs Magiques :
5/j - Canalisation de l'énergie positive (1d6 points – Vol DD 13)
5/j - Injonction (Vol DD 13)
5/j - Trait de glace (Att +3, 1d6+1 de froid)
Sorts de mage 4/3/2 (NLS 3, DD 12+ Niveau du sort, Échec 0%, Test de concentration 1d20+5, +9 sur la défensive)
2e – *bouche magique, invisibilité*, fracassement*, localisation d'objets, ténèbres*
1er – *bouclier*, charme personne*, chute de plume, graisse*, sommeil, détection des morts vivants, identification ;*
0 - *tous (*tours de magie *: lumière*, ouverture/fermeture*, manipulation à distance*, réparation*)*
* sorts habituellement mémorisés
Sorts de prêtre 4/3+1 (NLS 2, DD 12+Niveau du sort, Test de concentration 1d20+4, +8 sur la défensive)
1er – *bénédiction, bouclier de la foi, brume de dissimulation (D), sanctuaire (DD 13);*
0 - création d'eau, détection de la magie, purification eau et nourriture, résistance
Ipotex peut changer ses sorts de prêtre en sorts de *soins*.
Domaines : Eau et Loi (Inévitables)

TACTIQUE

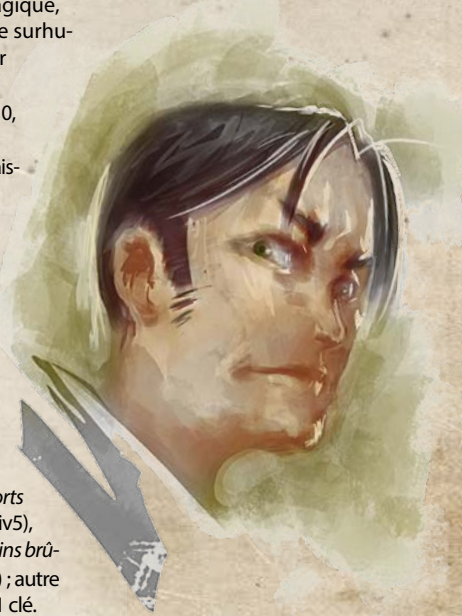
Avant le combat : Ipotex a lancé *bouclier* et *bouclier de la foi*.
Pendant le combat : Ipotex charme un guerrier pour se protéger. Il utilise son pouvoir d'injonction, évite tout contact et soigne ses alliés.
Moral : Ipotex conserve le sort *invisibilité* pour sa fuite. Cependant, lors de sa rencontre face aux PJ, il craque et décide de les aider.

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 12, **Con** 13, **Int** 15, **Sag** 14, **Cha** 14
BBA +2 ; **BMO** +1 ; **DMD** +12
Dons : Écriture de Parchemin, Magie de guerre, Port de l'armure magique, Préparation de potions, Réflexe surhumains, Vigilance (si son familier est à portée de main).
Compétences : Art de la Magie+10, Artisanat Alchimie +10, Bluff +5, Connaissance (religion) +7, Connaissance (mystère) +10, Linguiste +8, Premiers secours +7, Vol +4
Langues : commun, aquan
Particularités : -
Équipement de combat : *chapelet de prières* (grain de bénédiction), *broche anti-golem* (golem miroir.), *potion de soins légers* (1d8+1), élixir de nage, *potion de soins modérés* (2d8+3), *potion d'endurance de l'ours* (niv3), *parchemin avec les sorts de repli expéditif et boule de feu* (niv5), parchemins avec les sorts de *mains brûlantes* et *projectile magique* (niv5) ; autre équipement : *armure de cuir +1*, 1 clé.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Injonction (Sur). Ipotex peut donner un ordre à une créature, comme à l'aide du sort du même nom, si elle ne réussit pas son jet de Volonté. Le prêtre ne peut cibler la même créature plus d'une fois par jour.
Main de l'apprenti (Sur). Ipotex peut faire s'envoler sa masse légère et l'envoyer frapper un ennemi avant de la faire revenir instantanément dans sa main. C'est une action simple à 9 m (6 cases) de portée.
Trait de glace (Mag). Par une action simple, Ipotex envoie un trait de glace vers un ennemi distant de 9 m (6 cases) ou moins en réussissant une attaque de contact à distance.



Ipotex

Familier d'Ipotex : chauve souris

Animal de taille Min, N
Init +2 ; **Sens** : perception aveugle 6 m (4 c), vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 17, contact 16, pris au dépourvu 15 (Dex +2, taille +4, naturelle +1)
pv 12 (5 DV)
Réf +3, **Vig** +2, **Vol** +8 Esquive surnaturelle

ATTAQUE

VD 1,50 m (1 c), vol 12 m (8 c) (bonne)

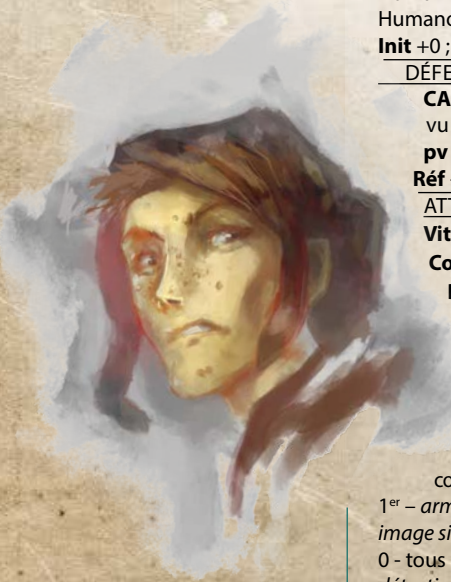
Corps à corps : morsure, +8 (1d3-4)
Espace 0,30 m (1/5 c) ; Allonge 0

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 15, **Con** 6, **Int** 6, **Sag** 14, **Cha** 5
BBA +0, **BMO** -2, **DMD** 3
Dons : Attaque en finesse
Compétences : Perception +6, Vol +16 ; **Modificateurs raciaux** : Perception +4
Particularités : transfert de sorts, lien empathique.

Jin — FP 1/2

Boutonneux, à long menton, Jin est maigre à faire peur (1,66 m, 19 ans). C'est un raté qui croit être un grand. Il n'hésite pas à voler et fouiller les secrets de ses compagnons pour trouver des moyens de pression. Il déteste son maître, Ipotex, car il ne s'occupe pas assez de lui.



Jin, l'apprenti

Humain (m) Magicien 1
Humanoïde de taille M, AL NM
Init +0 ; **Sens :** Perception +2

DÉFENSE

CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (+1 Esquive)
pv 10 (DV 1d6+1+3)
Réf +0 **Vig** +1 **Vol** +4

ATTAQUE

Vitesse 9 m (6 cases)
Corps à corps : dague,-2 (1d4-2)
Distance : +0
Attaques spéciales : Main de l'apprenti (4/j attaque à distance avec sa dague à +1, 1d4-2 de dégâts)
Sorts de mage 3/2 (NLS 1, DD 11+ Niveau du sort, Test de concentration 1d20+2)
1er – *armure de mage*, charme personne, image silencieuse, sommeil*;*
0 - tous (*tours de magie : hébétement*, détection du poison*, rayon de froid**)
* sorts habituellement mémorisés

TACTIQUE

Avant le combat : Jin lance *armure de mage* dès qu'il entend du grabuge.
Pendant le combat : Jin veut de l'action et participe activement au combat. Il lance *sommeil* avant tout.
Moral : Jin ne connaît pas ses limites et combat jusqu'au bout.

CARACTÉRISTIQUES

For 6 **Dex** 11 **Con** 13, **Int** 12 **Sag** 14, **Cha** 10
BBA +0 ; **BMO** -2 ; **DMD** +8
Dons : Écriture de parchemins, Esquive, École renforcée (enchantement).
Compétences : Art de la magie +5, Connaissance des mystères +5, Escamotage +2
Langues : commun
Équipement de combat : *Robe de l'apprenti* : Elle permet, sur un mot de commande, d'éclairer sur 6 m pendant 1 heure, une fois par jour. Elle donne le don Robustesse quand son autre pouvoir ne fonctionne pas (valeur 2000 po), *potion de soins légers* (1d8+1), 1 dose de gaz de l'oubli dans un vaporisateur

Tactique

La chauve-souris prévient Ipotex des intrusions, lui laissant le temps de lancer ses sorts. Puis il va essayer de surprendre les PJ ou de prévenir Pharagoss.

Si, au cours du combat, Ipotex est blessé, il perd tout à coup son sang froid et se met à crier : « *Stop, Stop je me rends !* » Il lâche tout ce qu'il sait. Ipotex désire vraiment se rendre, car il ne veut pas risquer sa vie pour une cause à laquelle il ne croit pas. Il en a surtout marre de sa situation et il est prêt à trahir son groupe. Si Jin est encore présent, il ne supporte pas la trahison de son maître et essaye de le tuer.

Trésor

Le serre-livres en ivoire vaut 800 po. Le coffre d'Ipotex contient des vêtements, des composants de sort, un nécessaire à écrire et 20 pp dans une bourse. La sacoche contient une trousse médicale. Les livres sur l'étagère traitent d'alchimie. Ipotex garde son grimoire avec lui, car il craint que Jin ne fasse des bêtises avec. Jin range le sien dans son coffre à vêtements.

Un sort de *bouche magique* a été lancé sur le coffre de Jin. Il déclare à quiconque le touche, hormis Jin : « *Seul*

mon maître est habilité à m'ouvrir. Je désintégrerai tout autre créature ». Il s'agit d'un bluff grossier.

Développement

Si Ipotex est bien traité par les PJ, il décrit ce qu'il sait. Ipotex connaît les plans des lieux et les membres du gang, à l'exception de Couar. Il sait que Pharagoss a un golem miroir, mais il ne sait pas comment l'activer ou le stopper. Il a acquis une broche anti-golem faite contre ce type de golem, pour se protéger au cas où Pharagoss le trahirait. Il est prêt à la donner aux PJ mais, en retour, il demande des garanties sur ce qu'il adviendra de lui par la suite.

Salle 8 Temple

Cette grande salle est froide et très humide. Un autel se trouve au fond de la pièce, devant un bassin rempli de moisissures et de champignons. Une fresque derrière l'autel retrace de façon rudimentaire l'histoire de gens qui subissent mille maux tels que la faim et la maladie, durant un long chemin qui les mène vers une sorte d'esclavage au pied d'une grande forme sombre.

Ce temple est dédié au dieu de Pharagoss. Des cérémonies ont lieu toutes les semaines avec les fidèles du gang.

Il semble que quelque chose soit recouvert de moisissure dans le bassin. C'est le corps de la dernière personne sacrifiée. Toute personne qui touche le contenu du bassin subit une attaque magique équivalente au sort de *contagion*. L'effet est la maladie de mort vaseuse (JS Vigueur DD14, Fréquence 1/jour, Effet 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Constitution, la cible doit réussir un second JS ou un des points perdus est une diminution permanente ; Guérison 2 JS consécutifs réussis)

Salle 9 Appartement de Sou et Sur

Cette pièce est fermée à clef.

Cette chambre est rudimentaire. Elle contient un lit assez grand, une bassine, un pot de chambre, une table avec deux chaises et un coffre à vêtements. Un brasero chauffe la pièce.

Il s'agit de la chambre de Sou et Sur. Ils ont le privilège de loger à ce niveau grâce au contrat qu'ils ont passé avec Couar. Ils sont présents s'ils ont échappé aux PJ lors du scénario précédent.

Salle 10 Appartement de Pharagoss

Cette pièce est fermée à clef.

Cette chambre jure avec le reste du complexe. Elle contient un lit assez douillet, un beau bureau en ébène, un coin « *salle de bain* » avec un grand miroir sur pied. Sur une petite table sont posés un coffret en argent avec des friandises, une carafe de vin avec deux gobelets en argent. Sur le bureau reposent six livres, un nécessaire à écrire et une série de sept statuettes en or et une en porcelaine, qui représentent des champignons. Sur les murs se trouvent des peintures décrivant des scènes de famines et d'épidémie. Une tapisserie au fil d'or est pendue à une paroi et des tapis épais couvrent le sol. À une tringle sont accrochés des vêtements, dont des robes de cérémonie. Un mannequin porte une armure de maille, un fléau et un écu de bois. Un brasero chauffe la pièce.

Voici la chambre de Pharagoss. Pharagoss ne porte son armure qu'en cas d'alerte. Il partage son temps entre la salle d'expérience, le temple et cette chambre. Un test de Perception DD20 permet de trouver le passage secret menant à la salle au trésor du gang (mur pivotant).

Piège

La tapisserie est protégée par un *glyphe de garde*. Elle dissimule une niche où sont enfermés les biens précieux de Pharagoss.

Glyphe de garde

Type magique ; Perception DD 28 ;
Sabotage DD 28

Déclencheur proximité (alarme) ;
Remise en place : non
Effets : effet magique 3d8 de dommages (froid) **; jet de réflexe** DD 16 pour la moitié ; la cible est la personne qui la déclenche plus ceux à 1,50 m autour.

Le miroir est en fait un golem miroir. « *Miroir réfléchi* » est le mot de commande qui active le golem. Il attaque les ennemis désignés par celui qui l'active. Pour le stopper, il faut dire « *Miroir terni* ».

Action ! Face au miroir

Cette scène part du principe que Pharagoss a été alerté et a activé le golem miroir pour sa défense.

Pharagoss FP7

Pharagoss (1,73 m, 70 kg, 33 ans) est un homme aux cheveux noirs, yeux bruns, mal rasé. Il émane de lui une odeur étrange, conséquence de ses travaux. Très obstiné par ses expériences de mycologie, il est très content de ce qu'il a mis en place avec le gang, qui lui permet de financer ses recherches. Son but ultime est de créer une arme chimique. Très étonné par les capacités du gaz de l'oubli, il compte transmettre toutes les informations possibles à d'autres prêtres de son ordre pour les développer.

Citation : ***« Le travail c'est la santé, mais le mien, c'est de vous la faire perdre ! »***

Demi elfe (m) Prêtre 7
Humanoïde de taille M, **AL** NM
Init +0 ; **Sens** : vision nocturne, Perception +8

DÉFENSE

CA 23, contact 10, pris au dépourvu 23 (+1 *amulette d'armure naturelle* +1, +7 armure, +2 écu, +3 bouclier de la foi)
pv 73 (DV 7D8+28)
Réf +2, **Vig** +9, **Vol** +8 (+10 enchantement), bonus de 2 contre le bien (*protection contre le bien*)
Immunités elfiques. Les demi-elfes sont immunisés aux effets de sommeil magique

ATTAQUE

Vitesse 6 m (4 cases)
Corps à corps : masse lourde, +5 (1d8)
Distance +5
Attaques spéciales :
6/j Coup destructeur (+3 dégâts en attaque de corps à corps)
Pouvoirs Magiques :
4/j – Canalisation de l'énergie négative (4d6 points – Vol DD 14)
6/j – Toucher maléfique (durée 3 rounds)
2/j – *Sanctuaire* (Vol DD 14)
Sorts de prêtre 6/5+1/4+1/3+1/1+1 (NLS 7, DD 13+Niveau du sort, Test de concentration 1d20+10)
4e – *conjuration de monstre IV, ténèbres maudites* D (DD17)
3e – *baiser du vampire D, contagion (DD16), dissipation de la magie, soins importants*
2e – *fracassement D, immobilisation de personnes(2) (DD15), ralentissement du poison, silence*
1er – *bouclier de la foi*, imprécation, injonction (DD14), frayeur D (DD14), protection contre le bien*, soins légers*
0 – *détection de la magie, lumière, soin superficiel (2), purification eau et nourriture, résistance*
* sort déjà lancé – Pharagoss peut changer ses sorts en sorts de *blessure.*
Domaines Destruction et Mal (Daemons)

TACTIQUE

Avant le combat : Il a bu une potion d'*endurance de l'ours* (5 min) et a lancé les sorts *bouclier de la foi* et *protection contre le bien*
Pendant le combat : Pharagoss lance ses sorts à distance, ayant le golem comme couverture. Il lance d'abord *silence* dans la zone adverse pour contrer les mages. Il utilise sa canalisation d'énergie, qui n'a aucun effet sur le golem. Acculé, il conjure des monstres comme alliés ou pousse son adversaire contre la tenture pour déclencher le glyphe
Moral : Pharagoss bat en retraite s'il est à court d'options, mais il revient une fois guéri.

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 10, **Con** 14(18), **Int** 13, **Sag** 17, **Cha** 13

BBA +5 ; **BMO** +5 ; **DMD** +15
Dons : Dur à cuire, Endurance, Récupération héroïque, Préparation de potion, Talent (profession : mycologue)
Compétences : Art de la Magie +7, Connaissance (religion) +6, Connaissance (mystère) +7, Perception +8, Premiers secours +8, Profession (herboristerie [spécialité mycologie]) +16
Langues : commun, elfe
Particularités : Sang elfique
Équipement de combat : *baguette de conjuration de monstres I* (niv3 10 charges), *poudre dessiccative* (2 doses), 1 bille créée par la *poudre dessiccative*, *potion de bouclier de la foi (niv5), potion de soins légers (1d8+1), élixir de nage, potion de grâce féline (niv3), potion de force de taureau (niv3), 2 potions de soins modérés (2d8+3)* ; **autre équipement :** *amulette d'armure naturelle +1*, Cotte du sanctuaire (voir ci-dessous) , masse lourde,1 clé.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup destructeur (Sur) : Pharagoss obtient un bonus de moral à un jet de dégâts de +3 pour une attaque au corps à corps. Il doit indiquer son intention de porter un coup destructeur avant le jet d'attaque.
Toucher maléfique (Mag) : Pharagoss peut rendre une créature fiévreuse en lui portant une attaque de contact au corps à corps. Les créatures affectées par ce toucher sont considérées comme étant d'alignement Bon lorsqu'il s'agit de déterminer les effets qu'ont les sorts du registre Mal sur elles.

Golem miroir — FP 5

Créature artificielle de taille M, N
Init +0 ; **Sens** : vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 15 (naturelle +5)
pv 50 (5d10+20) Guérison accélérée 3
Réf +1, Vig +1, Vol +1
Capacités défensives : Immunités magie, traits des créatures artificielles; **RD** 5/adamantium et contondant

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)
Corps à corps 2 coups, +9 (1d6+4)
Attaques spéciales : Reflet

TACTIQUE

Si le golem est activé et seul dans la salle, il attaque la première créature qui entre dans la chambre

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 11, **Con** -, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 1
BBA +5, **BMO** +9, **DMD** 19
Particularités : Créature artificielle, Guérison accélérée 3, Immunité à la magie, Réduction de dommage 5/adamantium et contondant, Reflet

CAPACITÉS SPÉCIALES

Immunité contre la magie (Ext). Les golems miroirs sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne, à l'exception du sort de *fracassement* qui lui inflige 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur de sort.
Reflet : En restant immobile, le golem reflète parfaitement l'image de ce qui se trouve en face de lui, comme un miroir. Il peut donc paraître comme un pan de mur s'il se trouve en face d'un mur. Toute personne l'attaquant a l'impression de se frapper soi-même, ce qui est déconcertant ! Un sort de lumière ou lumière du jour ciblant le golem est renvoyé et décuplé : toute personne à moins de 18 m voyant le golem doit réussir un jet de Vig DD 13 pour le sort de *lumière* ou être aveuglé pendant 1d6 rounds, DD 16 pour *lumière du jour* ou être aveuglé pendant 1d6 minutes. Un sort de *lumière brûlante* est retourné à la source (même effet que le sort renvoi de sort)

Trésor

Le petit service en argent vaut 250 po, l'ensemble des 7 statuettes en or 1800 po, les vêtements 200 po, la tapisserie 650 po. La petite statuette en porcelaine est une *statuette merveilleuse* qui, sur un mot de commande, se change en criard, un petit champignon qui émet un son strident dès qu'une créature s'approche de lui à moins de 6 m (elle peut être utilisé une fois par semaine pour une →

Cotte du sanctuaire

(cotte de maille +1 de 20 kg, valeur 3150 po) Cette armure a été conçue par un prêtre qui en avait assez des harcèlements de ses opposants et qui, pour avoir la paix, utilisait le pouvoir de son armure pour quitter les manifestations hostiles à son égard. En prononçant le mot de commande « *oublie-moi* », un *sanctuaire* est lancé sur le porteur (comme le sort lancé au niveau 5 – Vol DD14 annule). Le pouvoir fonctionne deux fois par jour.

journée – Pharagoss oublie toujours de l'utiliser). Dans la niche, derrière la tapisserie, sont cachés un livre contenant une copie des textes sacrés de la religion de Pharagoss et une bourse avec 2000 po en gemmes (10 jaspes et 20 grenats).

Informations

Le bureau contient des documents qui décrivent des cibles potentielles pour les futurs crimes. Il y a également un plan détaillé de la ville. On trouve des notes scientifiques pour développer des maladies. Enfin, **une lettre, adressée par Pharagoss à un inconnu, demande de faire des investigations en ville sur un astrologue qui serait le commanditaire de Couar** (voir l'*Aide de Jeu*). Si les Faiseurs d'oubli ont fui, considérez que cette lettre est toujours présente, tombée dans la précipitation sous le bureau.

Salle 11 Trésor

La salle au trésor du gang contient les réserves en potion et en gaz, des finances communes et certaines pièces à revendre. Les membres du gang savent que le trésor est protégé et que seuls Couar et Pharagoss y ont l'accès.

Piège

Un glyphe de garde se trouve au sol, au centre de la salle. Les créatures à l'intérieur ne la déclenchent pas. Seuls Couar et Pharagoss connaissent le mot de passe pour éviter ce glyphe.

Glyphe de garde

Type magique ; **Perception** DD 28 ; **Sabotage** DD 28
Déclencheur proximité (alarme) ; **Remise en place** : non
Effets : effet magique : 3d8 de dégâts (acide) ; jet de réflexe DD 16 pour la moitié ; la cible est la personne qui la déclenche, plus ceux à 1m50 autour

Gardiens

Mante Obscure (4) : pv20 *Bestiaire* p.208

Tactique

Une fois qu'une créature est détectée, les mantes obscures lancent *ténèbres* puis se jettent sur elle. Pharagoss les évite en utilisant son sort de *silence* pour les aveugler !

Trésor

Dans des niches de cette grotte se trouvent :

- Des stocks de potions et de poisons conçus par Pharagoss et Ipotex, tous au niveau minimum requis : *Force du taureau (1), Grâce féline (1), Endurance (2), Sagesse du hibou (1), Splendeur de l'aigle (1), Ruse du renard (1), Soins légers (2), Soins modérés (2), Vision dans le noir (1), Ralentissement du poison (1), Invisibilité (1), Restauration mineure (2), Réduction (1) et Aide (2)*. 3 doses de Fungis (voir le scénario 4) et de venins d'araignée, 3 Élixirs de Nage et 2 Élixirs de déplacement furtif. Elles sont toutes étiquetées.
- Un sac sans fond (1er modèle) avec 500 po en pièces diverses
- Une pile de tissus de soie, trois tableaux de maître, une statuette d'ivoire représentant un chien et un collier avec des joyaux. La valeur des objets d'art dépend du marché (environ 1500 po le tout). La soie peut être vendue 300 po, le collier vaut 3500 po à lui seul. Couar est chargé de leur vente, qui est en cours.
- Un coffret avec tous les ustensiles nécessaires pour utiliser le gaz de l'oubli (vaporisateur, etc.) et trois flacons contenant ce gaz (2 doses chacun). Une petite bourse contient assez de poudre de mousse mémoire pour faire encore 6 doses de gaz d'oubli.

Développement

Les PJ peuvent chercher les personnes à qui ont été volés ces objets et les restituer. Ils auront alors une récompense (à votre appréciation) et gagné l'estime de riches personnes.

Salle 12 Chambre de Couar

Cette pièce est fermée à clef.

Cette chambre est rudimentaire. Elle contient un lit, une bassine, une table

avec des couverts, et une chaise. Un brasero chauffe la pièce. Vous voyez en face de vous un homme qui vous sourit et vous fait « *au revoir* » de la main, alors qu'il semble se vaporiser…

Couar vient de lancer *rapidité*, *repli expéditif* et *état gazeux*. Il passe par une fissure qui le mène à la surface, avant que les PJ ne réagissent. Il a encore réussi à s'échapper…

Bien que cette pièce lui soit allouée, Couar ne vit jamais ici (d'ailleurs, le lit n'est pas défait).

Salle 13 Repaire des méphits

Ces créatures élémentaires aident les Faiseurs d'oubli (surveillance, travaux alchimiques).Le méphit aérien ressemble à un petit humain vaporeux, avec des ailes et deux mini cyclones en guise de jambe. Le méphit terreux ressemble à un petit nain de pierre chauve. Le méphit vaseux ressemble à un petit humain verdâtre, puant et couvert de saletés.

Méphit aérien (1) pv 13 *Bestiaire* p.232
Méphit terreux (1) pv 19 *Bestiaire* p.232
Méphit vaseux (1) pv 19 *Bestiaire* p.232

Salle 14 Sortie de Secours

Au fond du couloir se trouve la sortie de secours : une échelle d'une dizaine de mètres aboutissant à une trappe qui mène à la surface, au sommet de la falaise, en pleine garrigue. Un faux rocher, indétectable de l'extérieur, dissimule la trappe. Elle n'est jamais utilisée, sur ordre de Pharagoss.

Piège

Un glyphe de garde est posé sur les barreaux de l'échelle, à 9 m de hauteur. Seul Pharagoss le sait. Il a fait ceci pour éviter des intrus et pour que personne ne fuie sans son consentement.

Glyphe de garde

Type magique ; **Perception** DD 28 ;
Sabotage DD 28
Déclencheur proximité (alarme) ;
Remise en place non

Effets : effet magique : 3d8 de dégâts (acide) ; jet de réflexe DD 16 pour la moitié ; la cible est la personne qui la déclenche, plus ceux à 1m50 autour. Une personne qui fait le jet de réflexe doit lâcher l'échelle et tombe de 9 m (3d6 de dégâts).

Aide de Jeu : La lettre de Pharagoss

Que la pestilence suive tes actes, mon ami.

Je suis très satisfait des résultats de mes dernières expériences. La croissance des champignons que nous avons volés est plus rapide que prévue. Il me faut faire encore quelques tests sur des cobayes humains, mais je suis sûr de pouvoir fournir à notre communauté un gaz empoisonné efficace, source des futurs maux de cette terre.

Entre-temps, je te demande un service. Mon " employeur " actuel, ce petit mage lâche et perfide qui se nomme Couar, travaille en fait pour une autre personne qu'il appelle l'astrologue. C'est lui qui a donné la formule du gaz de l'oubli, une arme redoutable quand elle sera enfin au point. Il faut savoir qui c'est, et je compte sur toi.

Que la vile corruption s'étende de tes mains à travers le monde, cher collègue.

Pharagoss

Conclusion

La fin des Faiseurs d'oubli ?

Les membres du gang capturés avouent leurs crimes. Mais ils n'ont jamais vu les PJ auparavant et ne sont pas responsables de ce qui leur est arrivé. Les PJ comprennent qu'il existe un commanditaire, appelé **l'astrologue**, qui veut développer un produit qui provoque l'amnésie à partir de la formule de base qu'utilisait le gang. Les opérations criminelles et toute l'activité des brigands ont été financées pour ces expériences. Seul Couar connaît ce mystérieux astrologue, mais il est en fuite… Suite au sixième et dernier scénario.

Loïc Feitz
***Illustrations** Jeex*
***Plans** Jems*

GRAND ÉCRAN

UN SCÉNARIO POUR PATHFINDER JDR — CASUS BELLI

Les chemins de la mémoire

SCÉNARIO 6 • Jour de vérité

En quelques mots...

L'heure est aux révélations ! En buvant enfin la potion d'Achille et en retrouvant le chemin du sanatorium, les PJ s'avancent enfin vers les réponses à leurs questions. Qui leur a effacé la mémoire ? Comment ? Pourquoi ? Qui est ce fameux Jilian ? Ce dernier épisode permet également à chaque MJ de choisir la fin qui correspond le plus à son groupe de joueurs. Une bonne grosse baston finale ? Un twist désarçonnant ? Quelques pistes pour faire durer encore le plaisir ?

Fiche technique

TYPE • Révélation
PJ • 4 ou 5 PJ de niveau 5-6
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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



Le combat contre la mystérieuse statut !

Dur à avaler

Juste après la confrontation contre les Faiseurs d'oubli, **Achille termine la potion** (voir le scénario 1). Dans le premier scénario, les PJ ont également appris qu'un sanatorium privé, proche de la ville, soigne les maladies rares, dont la folie. Dirigé par un célèbre professeur, du nom de Bolès, ce lieu est maintenu secret pour la sécurité des patients. L'ami de Bolès, le professeur Kolbytur, y achemine des patients depuis la ville. Les PJ ont rencontré un barbier du nom de Félicien, qui leur a proposé de leur présenter Kolbytur à son retour en ville. Et, justement, ce retour se fera quelques jours après la remise de la potion aux PJ.

Les PJ devraient avoir compris que boire cette potion, qui imite une maladie rare, constitue le sésame pour être admis au sanatorium et, selon la note qu'ils s'étaient laissés à eux-mêmes, vaincre Jilian Pellinoy.

La suite du scénario part du principe que les PJ vont boire la potion avant de rencontrer Félicien et Kolbytur.

Si les PJ ingurgitent la potion, ils vivent un *flash-back*. Ce dernier a pour but de leur indiquer qu'ils sont sur la bonne voix, mais aussi de leur mettre la pression pour la suite…

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Autour de vous, tout se met à bouger très vite, comme si vous voliez à une vitesse incroyable. Vous arrivez en ville, que vous traversez de part en part. Vous avez l'impression de vous arrêter pour parler à des gens, puis de repartir à grande vitesse et de répéter ce manège frénétique des milliers de fois avec des milliers de gens. Vous arrivez chez Achille et vous le voyez rire. Vous arrivez chez Gustave et vous le voyez manger du poisson dégoulinant de sa bouche, vous partez de la ville dans un chariot puis, soudain, la nuit tombe. Vous descendez un escalier, vêtus de robes grises. Et, soudain, vous êtes prosternés devant une statue humanoïde rudimentaire et des rires se répercutent dans votre tête. Une force inconnue vous retourne face contre sol et vous hurlez en sentant une horrible douleur dans votre tête.

Les PJ subissent également les effets réels de la potion : ils transpirent beaucoup, ont des maux d'estomacs et des plaques verdâtres apparaissent au niveau du ventre : un parfait simulacre de la maladie rare du bouchon vert (voir le scénario 1).

Rencontre avec Kolbytur

Kolbytur (Expert 4, pv18, Int 12 Sag 8, AL LN) est un homme célibataire de 48 ans, assez maigre et de bonne réputation, mais toujours pressé. Il vit de ses rentes, qui lui permettent de mener des recherches scientifiques autour de la folie. Selon sa théorie, les fous ont une âme qui vivrait dans deux corps différents, chacun se trouvant sur un plan parallèle. Kolbytur a rencontré le professeur Bolès lors d'un colloque et, depuis, il travaille avec lui. Il passe le plus clair de son temps au sanatorium ou en voyage d'études.

Félicien, constatant que les PJ ont contracté la maladie du bouchon vert, les conduit immédiatement chez Kolbytur. Ce dernier les accueille avec tous les égards. Il se souvient d'eux comme ayant déjà été victimes de cette maladie. Spontanément, il suppose qu'ils sont revenus à cause d'une rechute. Il se propose de les emmener au sanatorium avec son chariot !

Le Voyage vers le sanatorium

Le voyage jusqu'à la clinique prend deux jours en chariot. Au cours du voyage, Kolbytur emmène d'autres malades. Il peut apprendre aux PJ les informations de base sur le sanatorium. Cependant, il n'était pas →

présent lors du premier séjour des PJ. Le professeur est ravi de parler de ses théories sur la folie. Kolbytur ne connaît rien des Faiseurs d'oubli ou d'un astrologue. Le professeur Bolès garde le secret sur sa relation avec l'astrologue (voir ci-dessous).

Alternative

Un groupe paranoïaque pourrait refuser de boire la potion et d'être emmené ainsi au sanatorium. Laissez les PJ espionner Kolbytur, puis le suivre jusqu'au manoir. À partir de là, vous pourrez gérer leur infiltration avec les informations suivantes. Si leur intrusion est contrecarrée par les moines, le professeur Bolès intervient et souhaite leur parler.

Le sanatorium des oubliés

Révélations

Jilian Pellinoy, sa vie...

Jilian Pellinoy est un jeune homme à l'aspect hideux (boutons sur le corps, long nez, cheveux bruns crasseux, yeux bleus légèrement difformes) et maigrichon, car il mange rarement à sa faim. Petit, il était si laid que sa famille fortunée l'a confié à leur homme de main qui l'a casé chez un fermier acheté pour l'élever et garder le silence. À quinze ans, il a décidé de quitter la ferme familiale pour tenter sa chance en tant que sculpteur, sans succès. Il en est réduit à mendier et à voler pour survivre. Le pauvre homme a développé une maladie rare du cœur, qui le fait s'essouffler rapidement, parfois au point de s'évanouir. Il est tombé un jour dans les bras de Kolbytur, qui l'a confié aux soins du professeur Bolès.



Jilian Pellinoy

Au sanatorium, au contact des moines infirmiers, Jilian développe sa véritable vocation : méditer sur la vie et soigner son prochain. Pourtant, par manque de confiance en sa nature profonde, l'ordre n'a pas souhaité l'accueillir en ses murs. Jilian a donc quitté la clinique en espérant trouver une autre confrérie prête à l'accueillir. Il était déjà parti quand les PJ sont venus la première fois.

... et son œuvre

Jilian a sculpté de nombreuses horreurs invendables. L'un d'elle, une statue en pierre représentant un humanoïde sans faciès et levant les bras, s'est retrouvée au fin fond d'un souterrain dans une tribu kobold. Puis, par le plus grand des hasards, mais aussi parce que l'environnement de cette caverne était idéal, de la mousse mémoire s'est développée sur la statue. La mousse est une créature qui vole les souvenirs et les sorts de ceux qu'elle croise. À force d'accumuler les souvenirs, elle a acquis sa propre personnalité. Un jour, un groupe de bandits pathétiques est tombé en admiration face à cette « *statue* » capable de télépathie. Ils l'ont prise avec eux. Et la mousse s'est prise au jeu, adorant ce nouveau rôle de domination.

Pour les bandits, il faillait trouver un nom à l'objet de leur culte. Sur la statue est gravé « *Jilian Pellinoy* », du nom du sculpteur. Et c'est ainsi que fut nommée l'entité...

Un groupe de fanatiques s'est rapidement agrégé autour de « *Jilian* ». Passant de village en village, la bande pille et soumet les âmes au puissant Jilian. Ce groupe fut stoppé par le professeur Bolès et ses moines. Dotés d'une forte résistance aux attaques mentales, ces derniers ont mis en déroute les fanatiques, puis isolé la statue sous une bâche. Ils l'ont transporté jusqu'à une pièce isolée sous le sanatorium, il y a un an.

Le professeur Bolès FP6

Le professeur Bolès (1,75 m, 68 kg, 65 ans) a les cheveux gris et les yeux bruns. Il est habituellement vêtu d'une toge blanche et de sandales.

Humain (m) Expert 8
Humanoïde de taille M, **AL** CB
Init +2 ; **Sens** : Perception +12

DÉFENSE

CA 12, contact 10, pris au dépourvu 12 (+2 Dex)
pv 41 (DV 8D8)
Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +7
RM 25 contre les sorts ou pouvoirs de type mentaux

ATTAQUE

Vitesse 9 m (6 cases)
Corps à corps +7/+2
Distance +7

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 14, **Con** 10, **Int** 18, **Sag** 13, **Cha** 11
BBA +6 ; **BMO** +7 ; **DMD** +19
Dons : Talent (Premier Secours), Talent (Profession : Médecin), Talent (Psychologie), Talent (Bluff), Talent (Diplomatie)
Compétences : Artisanat (alchimie) +15, Bluff +14, Connaissances (histoire) +13, Connaissance (mystères) +15, Connaissance (nature) +15, Connaissance (noblesse) +6, Diplomatie +14, Estimation +15, Perception +12, Premier Secours +15, Profession (médecin) +15, Psychologie +15
Langues ; commun, draconique, elfe, nain, halfelin
Équipement : Sa blouse lui donne une résistance de 25 contre les sorts ou pouvoirs de type mentaux. Cette résistance doit être activée par un mot de commande (*chut !*) et dure 1 heure. Le pouvoir est utilisable une fois par jour

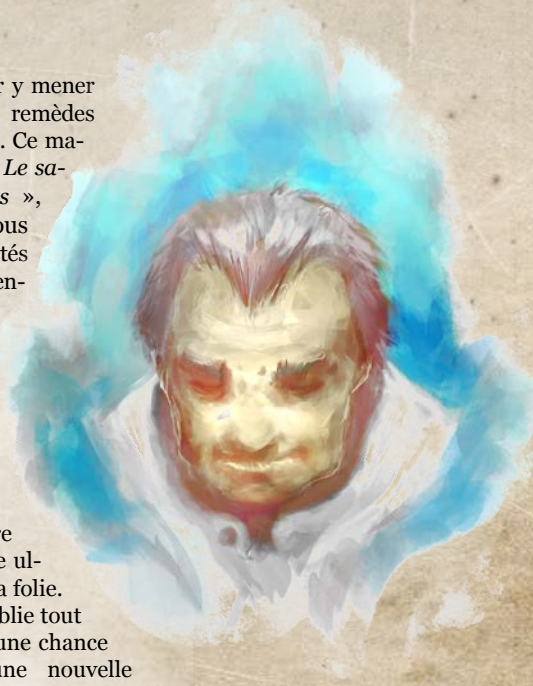
Bolès consacre sa vie à trouver des remèdes naturels aux maladies et à la folie, qu'il considère comme étant une maladie. Grâce à l'argent gagné en soignant les riches, il guérit gratuitement les délaissés. Bolès s'est isolé dans un manoir pour y mener ses travaux sur des remèdes abordables au peuple. Ce manoir se fait appeler « *Le sanatorium des oubliés* », car il y abrite des fous et des malades rejetés par la société. Cependant, la tâche s'avère difficile et Bolès sait que le temps risque de lui manquer. Et, comme il ne croit pas en la vie éternelle, il désespère.

Le professeur garde la mousse mémoire pour l'utiliser comme ultime remède contre la folie. En effet, si un fou oublie tout de son passé, a–t-il une chance de recommencer une nouvelle vie normale ? La folie est-elle uniquement la conséquence des expériences passées ? Pour le moment, tout cela reste une théorie.

Bolès a une astuce pour neutraliser la mousse mémoire : il sifflote une berceuse... Plusieurs souvenirs qu'a volés la créature évoquent cette berceuse, et les notes de cette comptine la font immanquablement sombrer dans un état de somnolence.

L'astrologue

Bolès a fait la connaissance, malgré lui, d'un certain astrologue : Vision. Vision semble être un homme. Personne n'a jamais vu son corps. Il porte en permanence un masque en or à tête de poulpe et des vêtements amples qui le recouvrent entièrement. Cependant, sa forme et sa voix sont celles d'un homme. Sa véritable identité et ses objectifs secrets peuvent faire l'objet d'une nouvelle campagne. En attendant, concentrons-nous sur son objectif à court terme : ce personnage travaille sur un objet qui efface les souvenirs. Mais l'ambition de →



Le professeur Bolès

Vision est qu'il puisse également les transmettre à d'autres. Imaginez quelle serait la puissance d'un être qui pourrait emmagasiner le savoir des élites… L'astrologue nomme cet objet le mémorium. Son objet n'étant pas au point, il a besoin de cobayes pour le tester.

Vision a appris l'existence du Sanatorium des oubliés par une de ses clientes. Il a tout de suite saisi l'intérêt du lieu : de nombreux sujets d'expérience qui ne pourront jamais se plaindre. Et, quand il a découvert la mousse mémoire cachée dans les sous-sols, l'horizon de ses recherches s'est soudain élargi.

L'astrologue possède des pouvoirs magiques, comme, par exemple, celui de prendre l'apparence du professeur Bolès. Ces pouvoirs lui permettent de passer inaperçu dans le sanatorium… Cela dit, un jour, il a été surpris par Bolès et ses moines. S'en est suivie une négociation que le professeur regrette encore à ce jour.

Vision a montré le mémorium au professeur et lui a fait miroiter que cet outil pourrait soigner la folie. Vision prétend n'avoir qu'un intérêt purement scientifique pour cet objet. Bolès sait que Vision lui ment, mais il n'en a cure. Le professeur compte récupérer le mémorium afin de s'accaparer le savoir d'autres scientifiques et de se donner ainsi une chance de terminer son œuvre avant de mourir. Il attend le moment opportun. En attendant, il laisse l'astrologue avoir accès à la mousse mémoire pour améliorer les capacités du mémorium. Mais Bolès craint un peu plus chaque jour d'avoir scellé un pacte avec le diable.

Pour optimiser ses chances, Vision a fondé, par l'intermédiaire de Couar, la bande des Faiseurs d'oubli, en espérant que leurs découvertes aideraient ses recherches. Bolès ignore tout de cette activité.

Le professeur n'a jamais vu Vision en dehors du sanatorium. **Il ne connaît ni son nom, ni son vrai visage, car Vision a toujours utilisé une fausse apparence lors de leurs rencontres** (le but ici est de maintenir le mystère sur ce personnage, pour la suite). Le professeur a simplement vu le mémorium, mais est incapable d'expliquer comment il fonctionne, même s'il s'en doute. Les PJ n'auront pas l'occasion de trouver le mémorium dans ce scénario. Sachez seulement qu'il s'agit d'un corps cylindrique en adamantium d'une dizaine de centimètres de long et doté d'une aiguille, et que, une fois enfoncé à l'arrière de la nuque, il permet d'effacer les souvenirs.

Les lieux

Le sanatorium comprend l'ancien manoir, un bâtiment annexe réservé aux malades mentaux, une seconde dépendance où vivent les malades considérés comme contagieux, un parc avec des potagers et une zone d'élevage. L'ensemble est entouré d'un mur facile à escalader et non gardé. L'entrée est fermée par une grille en fer forgé. À côté, dans un petit bâtiment, loge le concierge. C'est là que sont conservés les effets personnels des patients.

Le manoir

Au rez-de-chaussée

1 Hall d'entrée avec de grands escaliers en marbre
2 Chambre où sont soignés quatre à six malades
3 Les cuisines
4 Le réfectoire
5 La salle de préparation des remèdes
6 Une salle de surveillance avec deux infirmiers de garde.

1 case = 3 m

Le premier étage

Réservé au personnel, toutes les pièces sont fermées à clef, sauf les dortoirs.

Le sanatorium des oubliés



1 Dortoir des moines
2 Dortoir des infirmières
3 Bureau des médecins-chefs. Il contient les informations sur tous les patients. Une fiche concerne Jilian Pellinoy : on y apprend qu'il souffrait d'une maladie de cœur et qu'il a été guéri. Il est entré vers J-30 et sorti à J-8. Une autre fiche concerne les PJ. Il est mentionné leur date d'entrée J-7, mais aucun date de sortie. Leur maladie est celle du bouchon vert.
4 Chambre du médecin-chef Penquelure
5 Chambre du médecin-chef Karlston
6 Le grand laboratoire de Bolès
7 Chambre du professeur Bolès, comprenant un bureau. C'est ici qu'il conserve toutes ses notes sur ses recherches.

Le bâtiment des malades mentaux

1 Le hall d'entrée. Ici est stocké le linge à laver et le linge propre des pensionnaires (des robes grisâtres).
2 Salle de surveillance avec deux infirmiers
3 Salle de soins

À l'étage

4 Ici s'entassent les malades mentaux non violents. Leurs cris et leurs rires incessants stressent les autres pensionnaires.

Sous-sol

5 C'est là que sont enfermées les personnes dangereuses. L'accès est bloqué par une grosse porte métallique barrée de l'extérieur. Au bout de l'escalier, un long couloir est bordé de deux rangées de cellules aux portes fermées par une barre métallique. Chaque cellule de 4 m² abrite un/une pensionnaire, les mains liées. Les plus récalcitrants sont attachés à leur lit. Les lanières sont magiques. Très résistantes (DD 30 pour les briser), elles ont le même effet qu'un sort de *silence* permanent centré sur leur porteur. La cellule au fond du couloir renferme la mousse mémoire.

Deux moines infirmiers sont en permanence dans le bâtiment. La plupart du temps, ils s'occupent des crises des pensionnaires à l'étage.

Des alarmes magiques situées à chaque issue (porte, fenêtre) préviennent directement un moine expert si quelqu'un sort du complexe (on ne craint pas trop ceux qui rentrent). En cas d'alarme, des moines arrivent au bâtiment en cinq à dix rounds, ayant d'abord regardé les alentours pour trouver le fuyard.

Enfin, deux glyphes sont disposées devant l'entrée. Elles sont déclenchées par toute personne non autorisée à quitter le bâtiment, provoquant une paralysie en cas d'échec au jet de Volonté (DD17).

Un PJ peut donc déclencher l'alarme ou un glyphe en quittant ce bâtiment.

La seconde dépendance

1 Salle de surveillance, avec un infirmier

2 Salles isolées où vivent les malades contagieux ou potentiellement contagieux. C'est ici que résident les PJ.

Le personnel du sanatorium

Une dizaine de femmes s'occupent des malades riches. Elles se chargent de la cuisine et du ménage de l'ensemble du complexe.

Le concierge, six infirmiers et cinq experts sont issus d'un ordre de moines guérisseurs. Ils surveillent le bâtiment des fous, s'occupent des jardins et de l'élevage, administrent certains des soins et contribuent aux recherches du professeur. Ils sont capables de neutraliser une personne à mains nues sans la blesser.

Infirmiers Moine 1 pv9 CA14 Att+2 DG1-6+2 Sag 13 Int 11 Cha 10 AL LB, avec Science de la lutte.

Experts Moine 5 pv33 CA16 Att+5 DG1-8+2 Sag 14 Int 12 Cha 10 AL LB avec Science de la lutte.

Deux responsables **Karlston** et **Penquelure** (**Prêtres 6** pv 45 CA 10 Sag 16 Int 15 Cha 12) ont le titre de médecin-chef. Ce sont des prêtres d'une déité de la guérison. Ils participent aux travaux du professeur. L'un est en charge des maladies mentales, l'autre des cas spéciaux. Ils s'assurent, par leur magie divine, que les maladies ne se propagent pas au sein du personnel. Cependant, ils ne soignent pas les pensionnaires, puisque l'objectif est de trouver un remède accessible à tous.

Dans la journée, chacun vaque à ses occupations : prodiguer les soins, préparer les remèdes, promener les malades dans le parc, s'occuper du jardinage et des animaux... Les résidents vivent des cultures et des petits élevages installés dans l'enceinte du manoir, mais aussi de l'argent dépensé par certains patients (une

journée coûte 1 po, plus le prix des remèdes).

Le personnel est motivé par le besoin de venir en aide aux personnes abandonnées en raison de leur « *différence* ». Ils veulent également améliorer les choses et considèrent Bolès comme l'homme de la situation. C'est au cours de ses voyages que le professeur a rencontré l'ordre des moines guérisseurs. Après une longue nuit à refaire le monde et à monter des projets utopiques, le maître de l'ordre a mis à sa disposition quelques-uns de ses adeptes, qui se relaient pour l'aider dans sa tâche. Le personnel admire beaucoup le professeur, mais ne sait rien de ses projets avec Vision..

Certains membres du personnel reconnaissent les PJ comme d'anciens pensionnaires. Pour eux, ils sont partis sans dire merci...

Arrivée au sanatorium

Quand les PJ arrivent au manoir, ils vivent ce *flash-back*.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous vous retrouvez devant vous un beau manoir fleuri. Des personnes vêtues de robes de bures se précipitent vers vous l'air inquiet. Elles vous soutiennent de leur bras et vous guident jusqu'au perron, où se tient un vieil homme qui gesticule pour exhorter ces hommes à faire vite.

C'est un souvenir de la réalité, quand les PJ sont arrivés la première fois chez Bolès en faisant croire qu'ils étaient malades.

Les PJ sont bien accueillis par le personnel de la clinique. On leur demande de laisser leurs possessions à l'entrée et d'attendre le médecin chef Karlston qui va les examiner. Karlston reconnaît les PJ : c'est lui qui leur a administré la première fois un nouveau remède contre le bouchon vert. Il est étonné de cette rechute, mais il soupçonne les PJ d'être allés chercher un trésor enfoui au même endroit que la dernière fois... C'est en tout cas l'explication qu'il donne aux PJ. Le groupe n'a même pas besoin de se justifier !



Karlston

Karlston leur applique le remède et leur demande de rester au calme pendant quelques jours. Il lui semble nécessaire qu'ils restent en observation au moins une journée complète au sanatorium. Un peu plus tard, les PJ reçoivent la visite du professeur Bolès.

Rencontre avec Bolès

Le professeur sait que les PJ simulent mais il fait croire qu'il est dupé. Il veut surtout éviter que ces derniers ne restent trop longtemps chez lui.

Bolès demande courtoisement aux PJ comment ils se sentent et pourquoi cette rechute. Il est très serviable et prodigue de nombreux conseils. Au cours de la conversation, il leur demande s'ils ont retrouvé leur ami Jilian Pellinoy. Bolès fait croire aux PJ que ces derniers lui ont dit que Jilian est un ami très cher. Le professeur leur signale qu'il ne l'a plus vu depuis qu'il a quitté l'hôpital, la veille de leur première visite (J-8). Il était resté un mois à la clinique. La maladie de Jilian est sous le couvert du secret professionnel. Sa guérison aurait déclenché chez lui une fièvre mystique, qui l'a poussé à entrer dans l'ordre des moines gué- →

risseurs. Mais ces derniers l'auraient rejeté. Le professeur n'en connaît pas la raison.

Jilian a parlé au professeur d'un autre ordre de moines, qui vient tous les semestres au marché de la cité, lors de la fête des produits de la terre. Il y a de grandes chances pour que Jilian ait essayé de les voir au marché, afin de rentrer dans leur ordre (personne ne saurait où ces moines vivent). Le marché a lieu deux fois par an, la dernière fois à J-2. Leur prochaine venue sera dans quelques mois. Ces informations sont en phase avec le message retrouvé par les PJ dans l'auberge.

Si les PJ parlent de leur perte de mémoire, le professeur ne peut rien faire à ce sujet. S'ils mentionnent que Jilian Pellinoy en serait la cause, Bolès leur suggère de le retrouver, car il est sûrement la clé de leur guérison. Il leur demande d'être prudents, même s'il ne considère pas Jilian comme un être dangereux. Enfin, s'ils souhaitent une explication sur ce qu'il s'est passé dans le manoir lors de leur première venue, Bolès leur dit calmement qu'ils ont disparu un soir, avec toutes leurs affaires, et qu'il en a déduit qu'ils étaient guéris et avaient une affaire urgente à régler.

Si les PJ pensent que Bolès est le responsable de leur perte de mémoire, il se justifie par le fait que, dans ce cas, il ne les aurait pas reçus. Or, il se trouve sans arme face à eux. Bolès ne connaît rien sur les faiseurs d'oubli et ne peut aider les PJ sur ce sujet. Il ne parle jamais de Vision.

N'oubliez pas que la blouse du professeur lui octroie une résistance de 25 contre les sorts de type mentaux. Ajouté à ses talents de bluff et de diplomatie, les PJ sont sûrement enclins à le croire. Mais pourquoi les guider sur la piste du vrai Jilian ? La raison dépend de la conclusion que vous aurez choisie.

Trois conclusions possibles

La conclusion de cette campagne est très ouverte. À vous de choisir ce qui plaira le plus à votre groupe de jeu.

1 : Against the « Jilian »

Ce qu'il s'est vraiment passé la première fois

Les PJ ont des amis, de la famille, qui ont été victimes des fanatiques de la mousse mémoire. La nature des méfaits est laissée à votre appréciation : perte de mémoire, mort, enrôlement de gré ou de force… Ils ont suivi la piste pour remonter jusqu'au sanatorium. Leur but : détruire cette créature, qu'ils connaissent sous le nom de Jilian Pellinoy.

Les PJ ont demandé à Achille l'alchimiste une potion qui imite une maladie rare pour leur permettre d'enter dans le sanatorium. Là-bas, ils ont découvert l'existence du vrai Jilian et de son rendez-vous au marché avec l'ordre des moines. Pensant que le pauvre homme était derrière toute cette machination, ils lui ont tendu un piège. Ils se sont également écrit une note auparavant, en prévoyant des affaires de secours, en cas de perte de mémoire. Mais Jilian s'avéra n'être qu'un pauvre innocent.

Les PJ sont alors entrés par effraction au sanatorium, jusqu'aux sous-sols de l'asile, où ils ont fait face à la terrible mousse mémoire. Ils ont été sauvés, inconscients, par Bolès et ses infirmiers. Mais trois mois de leur vie ont été volés par la créature. Le professeur a maintenu les PJ dans cet état d'inconscience (grâce à un produit injecté par une piqûre au niveau de la nuque) jusqu'à que ses moines les ramènent par bateau au port. Bolès espérait

qu'ils prendraient un nouveau départ en oubliant toute cette histoire.

Au retour des PJ au sanatorium, le professeur comprend que l'histoire se répète. Une nouvelle fois, il essaye à nouveau de guider les PJ sur la trace du vrai Jilian, sachant qu'ils ne le rencontreront pas avant des mois, ce qui lui laisse le temps d'avancer sur son projet. Les moines présents au manoir au moment de leur premier passage ont été remplacés entre-temps, si bien que seul Bolès sait ce qu'il s'est réellement passé la première fois.

D'autres rencontres

Suite à la visite du professeur, les PJ ont l'occasion de visiter les lieux et de croiser d'autres personnes. Globalement, tous confirment la version de Bolès, et la vie au manoir ne semble rien cacher de suspect.

Mais...

Un vieux grabataire pustuleux affirme que Jilian n'est pas parti, puisque ce dernier lui parle tous les jours, quand il fait sa sieste dehors. L'ancien pose son fauteuil pour s'assoupir près d'un soupirail au pied du bâtiment de l'asile, qui donne sur la cellule de la mousse mémoire. Cette dernière essaye de communiquer pour attirer de nouvelles victimes.

Une jeune folle, victime de paranoïa aiguë, demande aux PJ de la cacher pour la soustraire aux expériences du professeur Bolès. Elle prétend qu'il est fou et lui inflige de douloureuses piqûres à la nuque. La fille se met à crier quand deux moines la ramènent de force à l'asile. Ces fausses affirmations sèment le doute.

Un fou exhibitionniste propose à un PJ (plutôt une femme) de lui vendre sa robe pour 1 po. « *Comme la dernière fois* », dit-il. Il se met alors nu et se ballade ainsi avant d'être capturé par les moines. Évidemment, il a bien donné sa robe à un PJ la première fois, celle que portait le PJ lors de son réveil sur le tas de poissons au scénario 1. Tous les malades mentaux en portent une similaire.

Plusieurs moines sifflotent la même mélodie quand ils descendent dans l'asile. Ils prétendent que c'est pour se remonter le moral. Un test de Connaissance (folklore local) DD15 identifie cet air comme une célèbre berceuse. Cette berceuse est une défense contre la mousse mémoire. Il n'est pas trop difficile d'en imiter la mélodie.

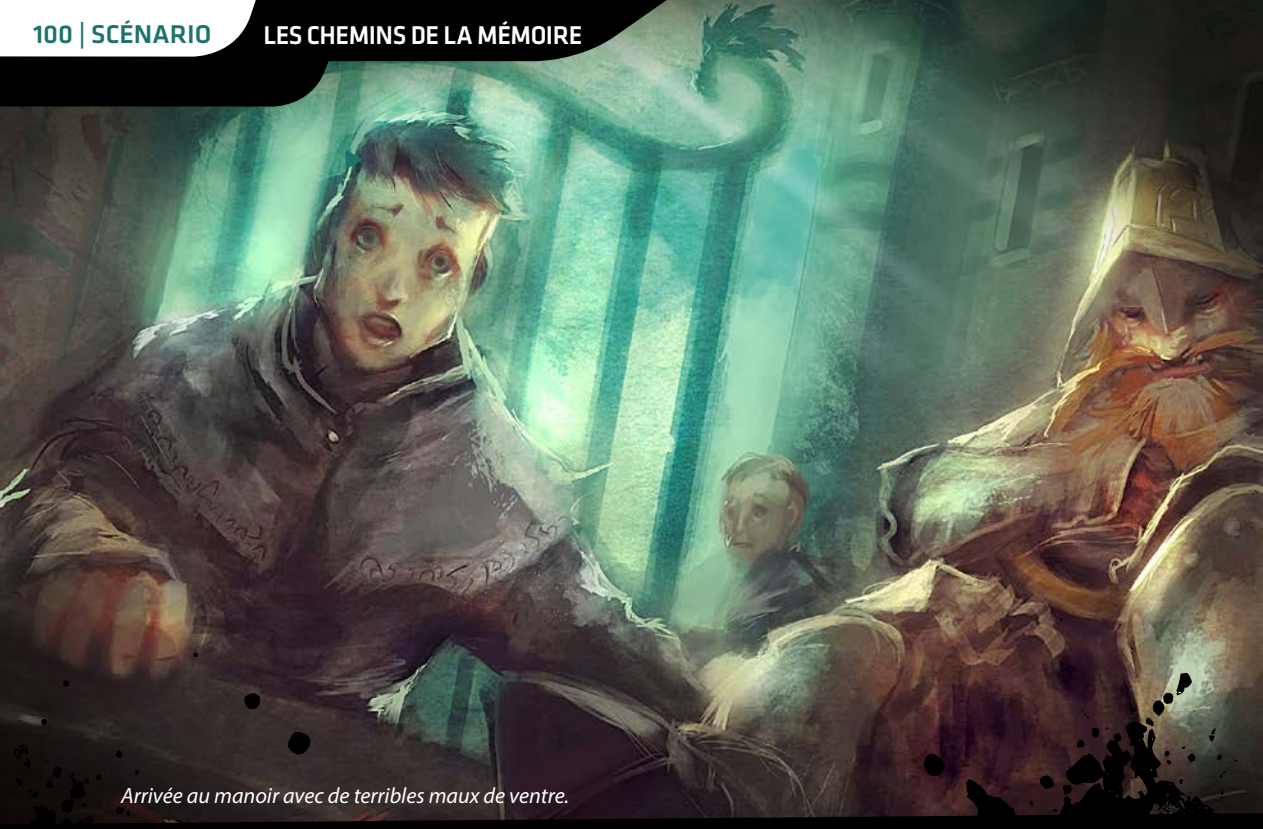
Le combat final

Intrigués par ces rencontres, les PJ vont sans doute se rendre aux sous-sols, là où se terrerait Jilian. Posez l'ambiance au moment de passer à l'acte : un orage s'annonce, les PJ transpirent : est-ce la maladie, la chaleur ou la tension ? Quelle folie se cache là-dessous ? N'est-ce pas mieux de l'avoir oublié ?

Il est assez facile de tromper la vigilance des moines pour accéder aux sous-sols de l'asile, car ils sont souvent occupés avec les fous de l'étage, faisant confiance aux pièges magiques pour éviter toute fuite. Il suffit ensuite de retirer la barre pour entrer. Derrière, le couloir est éclairé par des flammes éternelles. Une rangé de dix portes s'étend de chaque côté, sauf sur les derniers mètres. Au fond, une porte attend les PJ. Le silence est insupportable (dû aux lanières magiques). Faites-le sentir aux PJ.

À moins de 3 m de la porte du fond, la mousse mémoire contacte télépathiquement les PJ, chacun à leur tour, leur racontant un de leurs propres souvenirs (à votre convenance). Derrière la porte, les PJ aperçoivent une statue affreuse, d'1 m de haut, couverte de moisissure. Cette dernière a commencé à envahir la cellule froide et humide.

Si les PJ semblent peu affables, la mousse mémoire passe à l'attaque. →



Arrivée au manoir avec de terribles maux de ventre.

Mousse mémoire FP7

Plante de taille grande, **AL** N

Init +5 ; **Sens** : Perception des vibrations 9 m (6 c) ; Perception +8, Vision nocturne

DÉFENSE

CA 14 (–1 Taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

pv 99 (9d8+45+9)

Réf +4, **Vig** +11, **Vol** +5

Capacités défensives : Absorption de sort (17 niveaux), Immunités contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages et fantasmes), Immunité contre la paralysie, le poison, la métamorphose, les effets de sommeil et l'étourdissement.

Vulnérabilité : En entendant une certaine berceuse, Jilian est hébété, à moins d'être la cible d'une attaque.

ATTAQUE

Vitesse 1,5 m (1 c)

Corps à corps : filament, +10 (1d6+4 plus Vol de mémoire)

Espace 3 m, Allonge 1,5 m

Pouvoirs Magiques :

À volonté - Vol de sort

3/j - *Éviction* (Vol DD 17)

Sort volés (NLS 9, DD 13+Niveau du sort, Test de concentration 1d20+12)

3e — *image accomplie*

2e — *convocation de monstres II, rayon ardent (+7, 4d6, 2 rayons)*

1er —*charme personne, interrogatoire*

0 — *ouverture/fermeture, son imaginaire*

TACTIQUE

Avant le combat, « *Jilian* » perturbe ses adversaires en relatant leurs souvenirs, en les déformant. Il leur propose de se soumettre à son autorité et de le guider hors de ce lieu maudit pour conquérir l'univers…

Pendant le combat, il utilise son pouvoir d'éviction pour enfermer un combattant dans une cellule voisine et réduire le nombre d'adversaires. Il sait qu'il ne craint rien contre les lanceurs de sorts et veut absorber leurs sorts le

plus possible. Son sort d'image accomplie peut simuler une vision cauchemardesque liée aux souvenirs des PJ.
Moral : Jilian se soumet quand il atteint moins de 20 pv

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 13, **Con** 20, **Int** 16, **Sag** 10, **Cha** 12
BBA +7 ; **BMO** +12 ; **DMD** +13 (croc-en-jambe impossible)
Dons : Attaque spéciale renforcée, Efficacité des sorts accrue, Robustesse, Science de l'initiative, Volonté de fer
Compétences : Art de la magie +12, Connaissance (mystères) +8, Diplomatie +10, Discrétion +5, Perception +8, Psychologie +9
Langues : commun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de sort (Ext) : La mousse mémoire absorbe tout sort dont elle est la cible, même un sort de zone. Un sort absorbé ne fait aucun effet. Par exemple, une boule de feu lancée dans la zone de la mousse est absorbée. Jilian peut emmagasiner jusqu'à 27 niveaux de sort et en a déjà acquis 10. Au-delà, le sort n'est pas absorbé et a un effet normal !
Éviction (Sur) : La mousse mémoire peut téléporter une créature de taille G au plus, située à moins de 18 m, sauf si la cible réussit un jet de Volonté DD17. L'effet est identique à un sort de porte dimensionnelle (niveau 9).
Lancer des sorts : Tout sort volé ou absorbé peut être redirigé par la mousse mémoire sur une autre cible par une action simple. Elle n'a besoin d'aucun prérequis, ni de composants ou de symbole sacré. Les sorts ayant un coût en po sont perdus. Le niveau de lanceur de sort est le sien. La mousse ne lance jamais de sort sur elle, puisqu'elle l'absorbe. Elle ne peut donc pas se soigner avec un sort de soin. La mousse comprend le sort si elle réussit un test d'Art de la Magie, sinon elle le lance au hasard sur une cible.
Vol de mémoire (Ext) : Par une action simple de toucher au contact, Jilian peut voler les souvenirs d'une créature, qui doit réussir un jet de Volonté (DD15) pour y résister. La victime oublie le dernier mois de sa vie. La perte est cumulative : à chaque toucher, un mois de plus est perdu. Une créature qui vient d'oublier un mois de sa vie est étourdie pour 1d4 rounds, car elle ne sait plus du tout ce qu'elle fait là. La mousse mémoire conserve une partie de ces souvenirs. C'est cette accumulation de souvenirs qui lui permet de grandir.
Vol de sort (Ext) : Par une action simple, la mousse mémoire peut voler un sort à un lanceur de sorts divins ou profanes présent à moins de 18 m. Le sort préparé, une fois volé, est perdu pour la victime. Les ensorceleurs ou les bardes ont un sort de moins par jour. Le sort est tiré au hasard parmi ceux disponibles et/ou préparés et son niveau ne doit pas excéder la limite d'absorption de la mousse mémoire, sinon le vol échoue. Il n'y a aucun jet de sauvegarde. La mousse ne peut pas voler des pouvoirs magiques ou des sorts issus d'objets. Le sort volé perd ses éventuels bénéfices dus à un don de métamagie. Jilian ne sait pas si une créature a des sorts à voler.

Si un PJ se retrouve dans une cellule (suite au pouvoir d'Éviction de Jilian), laissez-lui le temps de réaliser où il est… Il n'est pas seul : il est en présence d'un fou dangereux. Certes, ce dernier a les mains attachées et est réduit au silence, mais, selon votre appréciation, il peut s'avérer violent (essayer d'étrangler son nouveau compagnon) ou perfide (faire signe pour aider le PJ et s'enfuir avec lui).

Les PJ peuvent fuir à tout moment. S'ils la connaissent, ils peuvent fredonner la berceuse qui hébète Jilian, mais ce n'est efficace que si Jilian n'est pas attaqué. S'ils sont en grand danger (Jilian leur a de nouveau volé la mémoire), faites intervenir le professeur Bolès et ses moines.

Les aveux de Bolès

Après le combat contre la mousse mémoire, Bolès avoue tout aux PJ. Si ce n'est pas fait, il les aide à vaincre définitivement la créature. C'est une belle victoire. Reste à trouver cet astrologue, mais c'est une autre histoire… →

Chronologie

Cette chronologie propose un laps de temps suffisant pour permettre les changements de niveau, la fabrication d'objets ou l'inclusion d'aventures annexes.

J -12 mois Bolès cache la mousse mémoire dans le sanatorium.

J-11 mois Rencontre entre Bolès et l'astrologue.

J –10 mois Le gang des Faiseurs d'oubli est formé et utilise les frères Firetell pour s'approvisionner.

J-10 semaines Les PJ engagent Achille pour confectionner une potion pour simuler une maladie rare.

J - 2 semaines Les PJ récupèrent la potion chez Achille.

J - 10 jours Les PJ louent 3 chambres et, 2 jours plus tard, payent pour une durée de 1 mois.

J-7 Les PJ vont au sanatorium des oubliés pour la première fois.

J-2 Le vrai Jilian est au marché des produits de la terre.

Jour J Les PJ se réveillent au port, ayant oublié les trois derniers mois. .

De Jour J+1 à J+15 :

Les PJ rencontrent Achille, qui est prêt à refaire la potion. Ils recherchent les ingrédients dans l'espoir de retrouver la mémoire et découvrent les méfaits des Faiseurs d'oubli. En faisant leur enquête, les PJ débusquent les contrebandiers. Les frères Firetell sont neutralisés. Les PJ découvrent l'existence des Faiseurs d'oubli .

2 : Embrasse le côté obscur

Ce qu'il s'est passé la première fois

Les PJ sont des fanatiques de la mousse mémoire qui ont participé aux exactions. Ils ont retrouvé leur maître au sanatorium et y ont pénétré en utilisant le subterfuge de la potion. Cependant, Bolès et ses moines les ont empêchés de délivrer leur maître. Le professeur demande alors à Vision d'utiliser les PJ comme cobayes, mais impose qu'il travaille au sanatorium, dans une pièce isolée. Il espère du fond du cœur que l'astrologue que ne va pas les faire souffrir, mais au contraire va leur permettre d'oublier leur fanatisme. L'astrologue accepte ce test. Grâce au mémorium, Vision a modifié la mémoire des PJ pour qu'ils oublient Jilian (expliquant la piqûre à l'arrière du crane). Il a aussi créé de faux souvenirs pour remplacer les mois passés avec la mousse mémoire. Mais son travail a échoué sur les trois derniers mois, qui sont restés vierges.

Les moines de Bolès ont ramené les PJ inconscients sur le port. Mais l'un des moines est un traître, embrigadé par la mousse mémoire. Il a dicté un message à un PJ, alors que ce dernier était encore dans un état second. Il a laissé ce message dans leur auberge pour subtilement stimuler les PJ à retourner au sanatorium et à reprendre leur mission.

Au retour des PJ au sanatorium, le professeur Bolès hésite sur la marche à suivre, car, apparemment, les PJ semblent avoir véritablement changé. Quand il a compris qu'ils semblent ignorer la présence de la mousse mémoire, il les leurre sur la piste du véritable Jilian pour les guider loin de la mousse mémoire. Ce temps gagné permettrait de comprendre comment les PJ sont revenus ici.

Le traître

Le moine traître contacte discrètement les PJ. Il leur dévoile qu'ils sont en fait venus sauver Jilian des griffes du professeur Bolès. Ce dernier leur a modifié la mémoire pour les tromper. Il leur suggère d'aller voir Jilian, prisonnier dans la dernière cellule, au fond, dans les sous-sols. Il faut préparer un plan d'évasion. Le moine, voyant un collègue s'approcher, n'en dit pas plus.

Dilemme

Nous partons du principe que les PJ vont rendre visite à Jilian. Quand ils ouvrent la porte de la cellule, la vue de la mousse mémoire provoque le choc qui leur rend la mémoire ! Jilian leur explique la situation et leur demande de la libérer, afin qu'ensemble ils repartent à la conquête du monde.

Au cours de la conversation, Bolès et plusieurs moines arrivent en fredonnant la berceuse pour « *endormir* » Jilian. Bolès demande un moment pour expliquer ses intentions : il avoue avoir effacé les souvenirs des PJ, mais pour leur bien !

Le groupe est face à un dilemme : reprendre leur ancienne vie et, dans ce cas, combattre les moines pour s'enfuir avec la statue ; ou accepter leur nouvelle vie et trahir leur ancien maître. Reste une troisième voie : partir en renvoyant dos à dos la mousse et le professeur...

3 : Sur la piste de l'astrologue

Ce qu'il s'est passé la première fois

L'objectif des PJ, ainsi que leur première venue au sanatorium, est iden-

tique à la première alternative proposée. En revanche, lors de leur première visite, ils n'ont jamais vu la mousse mémoire : ils ont croisé Vision et ses sbires. Ces derniers les ont capturés, puis l'astrologue s'est servi d'eux comme cobayes, mais avec en tête un objectif plus terrible. D'abord, il a volé aux PJ leurs secrets pour pouvoir mieux les manipuler par la suite. Grâce au mémorium (marque de piqûre dans la nuque des PJ), l'astrologue a ensuite effacé leur mémoire (et donc tout souvenir de leur rencontre), puis les a amenés, drogués, au port de la ville, non sans leur avoir auparavant implanté quelques faux souvenirs. Son plan est de persuader les PJ que le vrai Jilian est leur ennemi (d'où le message écrit par un PJ « *charmé* »)... pour qu'ils le tuent. Pourquoi Vision veut-ils que les PJ tuent un pauvre innocent tel que Jilian ? Parce que Jilian ignore qu'il a été adopté : son véritable père est richissime. Et ce dernier, en fin de vie, a récemment éprouvé des remords de l'avoir abandonné. Il recherche son fils, notamment avec à l'aide de son astrologue... un certain Vision. Mais ce dernier a d'autres plans pour que la fortune du vieux lui revienne. Il souhaite se débarrasser de Jilian sans qu'aucun soupçon ne pèse sur lui. D'où sa manipulation machiavélique des PJ...



L'Astrologue

Vision a dit à Bolès que les PJ l'ont vu au sous-sol et qu'il a dû utiliser le mémorium pour leur faire oublier leur rencontre. Vu qu'ils cherchent un « *certain Jilian* », il suggère à Bolès de les mener à lui, au cas où ils reviendraient. Vision espère que les PJ reviendront, grâce au message, et ainsi anticipe leur rencontre avec Bolès pour les mener sur la piste de Jilian. Le professeur a d'ailleurs joué le jeu quand il a vu pour la seconde fois les PJ (voir ci-dessus).

Nouveau départ

Assurez-vous que Bolès convainc les PJ de suivre le vrai Jilian. Ajoutez une conversation, surprise par les PJ, entre deux médecins du sanatorium : les PJ apprennent qu'un congrès d'astrologie va bientôt se tenir en ville : ils ont une nouvelle piste...

Si le combat contre la mousse mémoire vous intéresse, n'hésitez pas à le jouer comme dans la première alternative, sans, pour autant, que Bolès ne passe aux aveux (il garde sa relation avec l'astrologue secrète). Remettez-les sur la piste de Jilian : cette mousse mémoire serait-elle son œuvre, le secret de son arme?

Alors que le groupe quitte le sanatorium, chacun vit un *flash-back : Un petit être affreux (qui ressemble au vrai Jilian) passe derrière eux, alors qu'ils sont souffrants et enchaînés. Il leur dit : «* Ce produit de ma composition va vous faire oublier toutes les souffrances que je viens de vous infliger. Ainsi, je serai pour vous aussi innocent que la blanche colombe ».

Cette image est le résultat d'une manipulation de Vision sur les souvenirs des PJ, faisant croire que Jilian est leur ennemi. Le plan de l'astrologue va-t-il fonctionner ? À vous de mettre en scène la suite des aventures de vos PJ, où Jilian mais surtout l'astrologue et ses plans honteux seront au centre de votre intrigue.

Loïc Feitz
***Illustrations** Jeex*
***Plans** Jems*

De Jour J+16 à J+23
Interludes.

La tour de garde est visitée sans succès.

De Jour J+24 à J +40
Au **début de cette étape, le groupe doit être au moins niveau 3**.

Infusion.

Seconde Interlude.

De Jour J+40 à J+50
Au début de cette étape, le groupe doit être **au moins niveau 4**.

Interludes.

Les PJ ont piégé les Faiseu d'oubli.

De Jour J+51 à J+59
Au début de cette étape, le groupe doit être **au moins niveau 5**.

Les PJ mettent fin au gang des Faiseurs d'oubli.

J+60 Achille a terminé la potion. Félicien présente Kolbytur aux PJ.

J+63 Retour au sanatorium.

UN SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU CASUS BELLI

La guerre du crapaud

Genius Loci 2

Ce scénario Renaissance pour L'Appel de Cthulhu *nécessitera des joueurs et un Gardien des arcanes capables d'improviser. Les personnages peuvent être de tout niveau d'expérience.*

En quelques mots…

Pris dans les premiers affrontements des guerres de religion, les personnages ne tardent pas à constater que certaines forces se soucient fort peu de la manière dont il convient de prier Dieu.

Note : Après l'An mille, Tristan Lhomme décline son lieu à une autre époque, celle de la Renaissance...

Fiche technique

TYPE • Bac à sable
PJ • Tout niveau
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimentés

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

Mise en place

Introduction des personnages

Nous sommes à la fin du mois de mai de l'an de grâce 1562. Nos héros vivent à Val-Marie, une vallée isolée qui, voici cinq cents ans, s'appelait le val aux Loups. Selon toute probabilité, ils y sont nés et n'en sont jamais sortis. Le Val-Marie abrite quelques fermiers prospères, d'autres qui le sont moins, des miséreux qui ne possèdent qu'un lopin de terre et se louent comme ouvriers agricoles quand ils le peuvent, ainsi qu'une poignée de bergers qui campent dans les hauteurs à la belle saison. La gestion d'une ferme exigeant des compétences de potier, de charpentier, de tisserand, etc., tout le monde est aussi un peu artisan.

Compensez la relative pauvreté des choix qui s'offrent à eux en creusant les relations qui les unissent. Nos héros ont grandi ensemble, sont probablement cousins et ont des vies entières de souvenirs communs.

Quant au reste du village, une technique simple est de demander à chacun de choisir :

• un PNJ avec qui ils ont un lien fort, au point de risquer leur vie pour le sauver

• deux avec qui ils ont un lien plus faible, ils feront de leur mieux pour les aider, sans se mettre eux-mêmes en danger

• un ennemi qu'ils détestent… pour de bonnes ou de mauvaises raisons.

Amis et ennemis peuvent être improvisés par les joueurs ou choisis parmi les habitants du village présentés p. 107. Bien sûr, cette technique donne des résultats plus intéressants si le personnage A déteste le PNJ X, qui se trouve être est un proche du personnage B…

Introduction du Gardien des arcanes

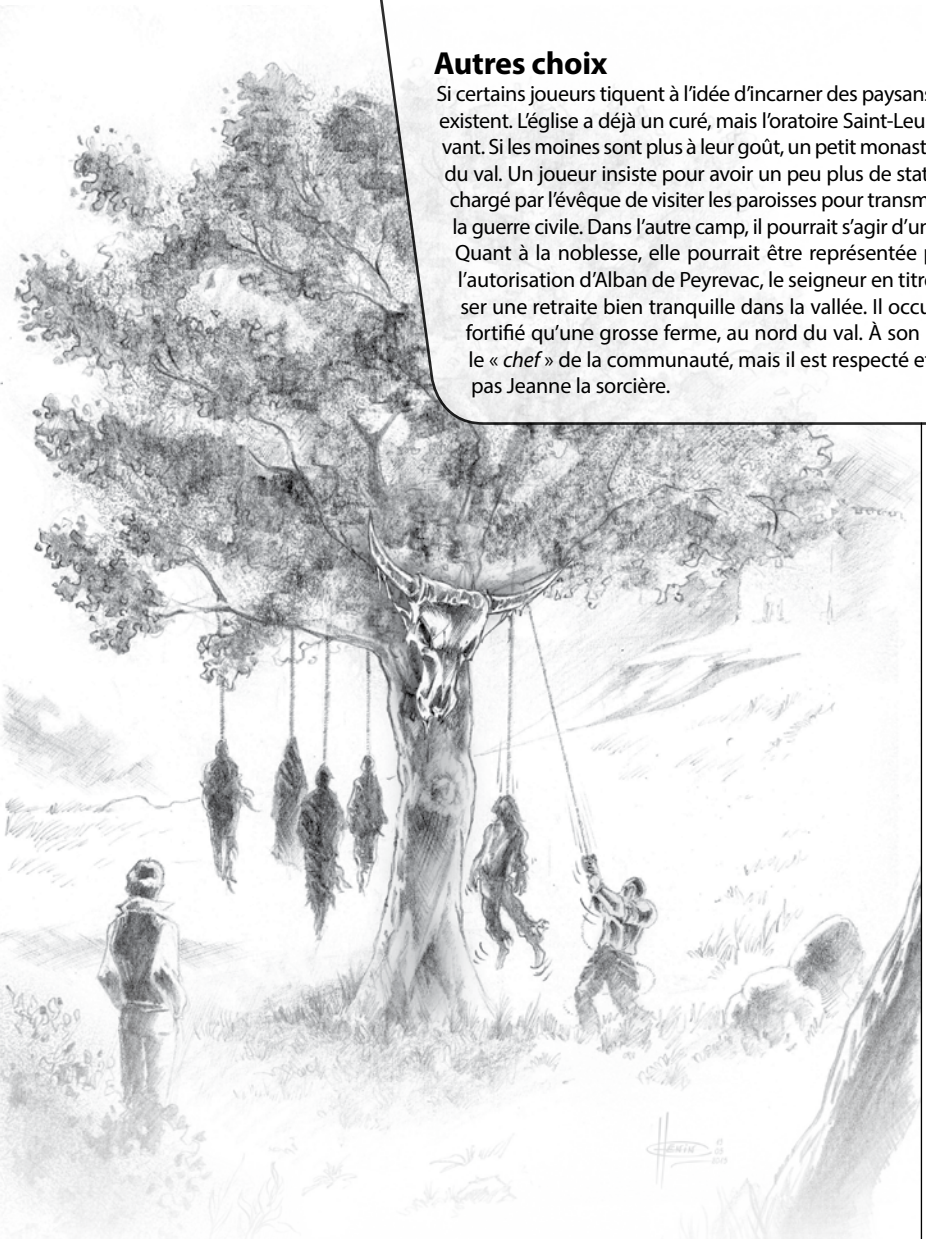
Une bonne guerre civile est un mélange toxique d'idéologies incompatibles, de faiblesse de l'État et d'intérêts particuliers. Pour autant que les personnages soient concernés, ce troisième aspect s'incarne dans les Peyrevac. Messire Alban de Peyrevac vient tout juste de mourir. Jacques et Henri, ses deux fils, se détestent depuis l'enfance. Sans la religion, ils se seraient sans doute fait d'interminables procès, mais là, ils ont l'occasion d'en découdre : Jacques étant catholique et royaliste, Henri protestant et favorable au prince de Condé.

Leur conflit se cristallise autour du fief de Val-Marie, qui est tombé dans l'escarcelle de la famille voici une cinquantaine d'années et se trouve relativement loin du gros des terres des Peyrevac. Une route modérément fréquentée passe à proximité. Le petit château fort érigé sur la crête par les précédents seigneurs revêt soudain une (relative) importance stratégique. Les deux frères tentent donc de s'en emparer, chacun de son côté.

Autres choix

Si certains joueurs tiquent à l'idée d'incarner des paysans ou des bergers, d'autres options existent. L'église a déjà un curé, mais l'oratoire Saint-Leu pourrait avoir son propre desservant. Si les moines sont plus à leur goût, un petit monastère pourrait s'être installé à l'ouest du val. Un joueur insiste pour avoir un peu plus de statut ? Il pourrait incarner un prêtre chargé par l'évêque de visiter les paroisses pour transmettre un mandement concernant la guerre civile. Dans l'autre camp, il pourrait s'agir d'un missionnaire protestant.

Quant à la noblesse, elle pourrait être représentée par un vétéran sans terres. Avec l'autorisation d'Alban de Peyrevac, le seigneur en titre, notre homme a décidé de passer une retraite bien tranquille dans la vallée. Il occupe un petit manoir à peine plus fortifié qu'une grosse ferme, au nord du val. À son probable agacement, il n'est pas le « *chef* » de la communauté, mais il est respecté et écouté… tant qu'il ne contrarie pas Jeanne la sorcière.



Des fruits pourris poussent sur les arbres dans le coin...



Tentacule convertible !!

Oyez, amis amateurs de médiéval, fantastique ou non ! Ce n'est pas parce que ce scénario porte la marque des grands anciens qu'il faut passer votre chemin ! Au contraire, la trame, les événements et les PNJ de ce scénario peuvent très facilement être transposé dans votre jeu favori, *D&D, Pathfinder, CO, Warhammer* ou autres… C'est dit !

L'ennui est qu'Alban de Peyrevac n'était le seigneur de Val-Marie qu'en titre. Il le savait, mais il est mort sans avoir eu le temps de le signaler à ses enfants. La véritable maîtresse des lieux s'appelle Jeanne, une sorcière immortelle vouée à Shub-Niggurath. Elle protège le village des monstres qui habitent le val du Diable, de l'autre côté de la crête. Ils attendent leur heure depuis des siècles, les Peyrevac vont la faire sonner.

Le Val-Marie

Sans être totalement isolé, le Val-Marie vit à l'écart du monde. Les visiteurs sont rares. Les échanges avec le bourg voisin, à une demi-journée de marche au sud, sont géné- →

Contexte historique

Nous sommes à la fin du printemps 1562. La guerre civile, qui couvait depuis la mort du roi Henri II, en 1559, a éclaté en mars, lorsque les hommes du duc François de Guise ont massacré une cinquantaine de protestants à Wassy. Rassemblés derrière le prince de Condé, les grands seigneurs protestants prennent les armes « *pour se défendre* ». Un triumvirat catholique, composé du connétable de Montmorency, du maréchal de Saint-André et du duc de Guise, s'empare du petit Charles IX, qui a douze ans…

Il s'ensuit une année de chaos au cours de laquelle des provinces paisibles deviennent soudain des champs de bataille. La Normandie, la Guyenne, le Lyonnais et la vallée de la Loire sont à feu et à sang. Le reste du royaume connaît des flambées de violence plus limitées, mais tout aussi intenses.

Les personnages n'ont que des échos assourdis de l'actualité. Ceux qui fréquentent le bourg voisin ont entendu parler de « *troubles à la cour* », sans plus. Les envahisseurs se chargeront bientôt de leur donner des détails.

Le surnaturel

Ce scénario pose d'office certaines cartes sur la table. Tous les personnages connaissent l'existence de Jeanne la sorcière. Ils savent qu'elle sacrifie une vache dans la cour du vieux château à chaque solstice et qu'elle a ensorcelé certains arbres pour en faire des « *guetteurs* ». Les vieux répètent qu'elle a de bonnes intentions et qu'elle protège la vallée, mais faut-il les croire ? Après tout, le curé la déteste… et il a tellement peur d'elle qu'il prend la fuite d'aussi loin qu'il la voit. Demandez aux joueurs de positionner leurs personnages dans ce conflit. Sont-ils d'honnêtes croyants, de fervents catholiques ou des disciples (plus ou moins discrets) de Jeanne ?

Variations

Et si… je veux jouer ailleurs qu'en France ?

Ce scénario fonctionne dans n'importe quel contexte de guerre civile. L'Angleterre du XVII[e] siècle, l'Allemagne de la guerre de Trente ans, les États-Unis de la guerre de Sécession ou la Russie de 1919 forment des décors tout à fait envisageables.

Et si… le XVI[e] siècle ne m'intéresse pas ?

Ce scénario fonctionne dans n'importe quel contexte de guerre civile (bis). La guerre de Cent ans, les troubles révolutionnaires ou les années 1943-1944 sont autant de décors plausibles, à condition d'adapter les factions en présence à vos besoins.

Et si… je préfère jouer les soldats ?

C'était l'angle de départ, mais cela débouchait sur une scène obligée, la mort de Jeanne de la main des membres du groupe. Ce genre de séquence où vous forcez la main des joueurs pour qu'ils attirent des ennuis à leurs personnages a un nom, cela s'appelle un « *piège à cons* », et c'est mal. Au bout du compte, j'ai estimé qu'il y avait davantage de potentiel avec des paysans vaguement compromis dans un culte diabolique, qui se retrouvent embringués dans une guerre qui ne les regarde qu'à moitié. Si vous préférez la solution des militaires, allez-y !

Et si… je veux en faire un scénario indépendant ?

C'est un scénario indépendant. Il partage juste un lieu et des antagonistes avec le reste de la série.

ralement le fait des Valmaritains. Ils y vendent de la laine et des bêtes au marché, et y achètent des objets impossibles à fabriquer dans la vallée.

Les mariages « *à l'extérieur* » sont rares, mais, bizarrement, le taux élevé de consanguinité n'a pas de conséquence néfaste sur la santé de la population. Grâce à l'influence de Jeanne, le val est fertile et les récoltes abondantes. Les animaux n'y tombent pas malades et même les humains sont en meilleure santé que dans le monde extérieur.

Les hauteurs

La route

Cette voie pavée, en assez mauvais état, passe par les hauteurs en ignorant les deux vallées. Elle est reliée au château, distant d'un bon quart d'heure de marche, par un chemin mal entretenu.

Le château

Ce petit château fort carré, construit vers 1250, est inoccupé depuis un bon siècle. Sa cour est bordée de bâtiments non militaires à moitié effondrés (écuries, forge, etc.). Tours et courtines sont en bon état, quoique infestées de corbeaux. Le donjon est glacial mais habitable. Quant aux portes, elles sont bardées de fer et presque aussi solides que la muraille, mais elles sont restées à demi ouvertes depuis l'abandon du château et la rouille bloque les gonds.

Mise en scène

• Entre la soldatesque et les monstres, la tonalité dominante de ce scénario est le rouge sang. La violence est omniprésente. Ne l'esthétisez pas ! Si c'était un film, il serait mis en scène par Paul Verhoeven, période *La chair et le sang*.

• Oubliez la *brutalité*, l'heure est aux *atrocités*. Quinze ans de tensions larvées explosent d'un coup et font de 1562 une année de démence collective. Avant qu'elle ne soit achevée, on aura entendu M. de Montluc se plaindre de ne pas avoir assez d'arbres pour pendre tous les protestants de Guyenne,et on aura vu le baron des Adrets forcer des soldats catholiques à sauter du haut de remparts sur des rangs de piques. Ce n'est pas une crise ponctuelle ou une flambée de violence, c'est le début de trente ans de guerre civile.

• À Val-Marie, cette rupture d'équilibre est transposée sur le plan surnaturel. Sous la houlette de Jeanne, le val n'est pas exactement « *normal* », mais il est stable et l'environnement est *favorable* aux humains. Sous le règne du Crapaud, il devient *hostile*.

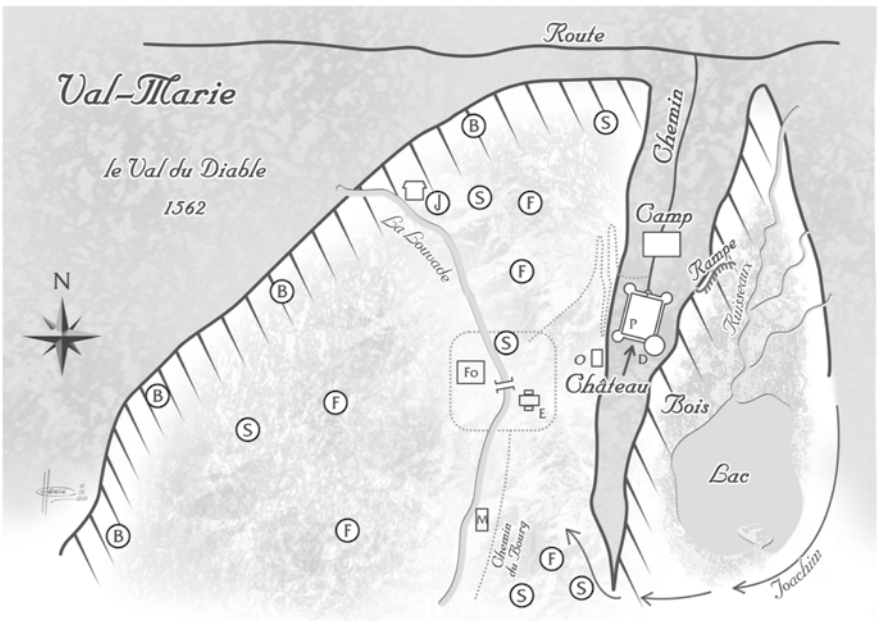
Lorsqu'ils entrent dans la cour, la première chose que voient les visiteurs est un monceau de carcasses et d'ossements long de plusieurs mètres et plus haut qu'un homme – des vaches mortes, à en juger d'après les crânes. Les restes les plus anciens tombent en poussière, les plus récents semblent vieux de quelques mois.

L'oratoire Saint-Leu

Accroché à flanc de colline dans un petit bois, à mi-chemin entre le château et le village, l'oratoire est une chapelle romane toute simple, bâtie vers 1050 pour commémorer « *le miracle des loups* ». En ce temps-là, saint Leu, accompagné d'un énorme loup noir, a vaincu un diable qui vivait sur la crête. Les détails changent selon qui raconte l'histoire, mais tout le monde accorde une grande importance à la peau de loup mitée suspendue à droite de l'autel.

Le village de Val-Marie

Situé en contrebas du château, auquel il est relié par un sentier en →



Genius Loci ?

À la fin du *Temps des loups*, j'ai eu l'impression de ne pas avoir tout dit sur ce petit bout de campagne française. Y revenir en l'an Mille ? Non, cette situation-là était dénouée pour de bon. Mais, en laissant passer du temps et en rebattant les cartes, tout redevenait possible. L'autre notion qui s'est imposée avec force était celle des *saisons*. *Le Temps des loups* était tellement marqué par l'hiver qu'il devenait presque impératif d'exploiter le passage des saisons en plus de celui des années. *La guerre du Crapaud* se déroule donc au printemps, cinq cents ans après le premier épisode – un battement de cils pour les véritables maîtres de la région, mais une durée assez longue pour que le souvenir des « *loups-garous* » se soit estompé. Les encadrés *Neiges d'antan* précisent quelques détails à l'usage des Gardiens des arcanes curieux de l'évolution de la région, mais chaque épisode de *Genius Loci* est jouable indépendamment des précédents.

Légende du plan

O : Oratoire Saint-Leu
E : Église Saint-Michel
Fo : Forge
M : Moulin
F : Ferme
B : Bergerie
S : Arbre-sentinelle
D : Donjon
P : Puits du château

lacets, le village compte une trentaine de maisons. Il possède une forge, une église et un petit moulin à eau sur la Louvade, la petite rivière qui traverse la vallée.

La plupart des villageois exploitent des champs disséminés un peu partout dans la vallée. Il existe quelques fermes périphériques, mais l'avis général est qu'elles « *ne sont pas sûres* ».

L'église Saint-Michel

Vers 1200, ce petit bâtiment en pierres sombres a remplacé une ancienne chapelle en bois. En dehors d'une statue ancienne représentant saint Michel tuant un dragon - qui ressemble plus à un crapaud qu'à un reptile, l'église n'a rien de particulier.

• **Le père Bastien, le curé**. Moitié prêtre, moitié paysan, ce grand gaillard plein de bon sens est rongé par l'amertume : les gens de Val-Marie ne vont guère à la messe. La cause ? Elle est évidente, c'est cette « *sorcière* » qui leur tourne la tête. La concubine de Bastien, **Adèle**, est particulièrement remontée contre Jeanne. Sans cette « *mauvaise fille* », elle serait la femme la plus importante du village.

La forge

Tout juste suffisante pour le village, elle n'est pas équipée pour répondre aux besoins d'une troupe nombreuse.

• **Bertrand le Fèvre** est costaud, noiraud et assez velu pour qu'on l'appelle « *l'Ours* » derrière son dos. C'est un brave homme, l'un des rares habitants du village à faire des visites régulières au bourg (il y achète son minerai). Ce bon chrétien va à l'église… et porte une amulette à tête de loup qu'il a forgée lui-même. Il est capable de fabriquer des couteaux, mais les épées et les armures sont hors de son champ de compétence. Son fils et apprenti, **Philippe**, a seize ans. C'est un hercule naïf, qui jouit de son statut de coq du village et courtise en permanence deux ou trois jeunes filles.

Le moulin

Situé un peu au sud du village, à un endroit où la Louvade est étroite et profonde, sa grosse meule en pierre est entraînée par une roue à aubes primitive.

• **Maître Donnadieu** a la cinquantaine, une mauvaise jambe qui lui donne beaucoup de tracas et une épouse perpétuellement alitée prénommée **Bertrade**. Sa fille **Annette**, quinze ans, assure les corvées, ce qui à son goût ne lui laisse pas assez de temps pour conter fleurette au beau Philippe.

Dans sa jeunesse, Donnadieu a combattu aux côtés d'Alban de Peyrevac et cela lui a valu d'être choisi comme « *correspondant* » de la famille. C'est lui qui, à chaque saint Jean, envoie à messire Alban les cinq sacs

Légendes locales

• Les villageois ont perdu la peur panique qui les saisissait au *Temps des loups* lorsqu'il était question du val du Diable. Il en reste une vague crainte, ravivée une ou deux fois par génération lorsqu'un imprudent s'y risque. En général, il disparaît ou revient… changé. L'avis général est que l'endroit est hanté par le « *petit peuple* » et que, pour ce genre de question, il vaut mieux s'adresser à Jeanne.

• Une meute de loups vit dans les bois, entre le village et le château. Ses membres évitent les humains, mais ils restent dans les parages pour une raison très simple : à chaque pleine lune, un chef de famille leur offre une chèvre, un agneau ou quelques poulets. Personne ne sait plus très bien pourquoi il faut les « *mercier* », mais qui y manque aura une mauvaise année.

Neiges d'antan : les souterrains

Des joueurs ayant vécu le *Temps des loups* s'interrogeront peut-être sur les souterrains qui couraient sous le monastère Saint-Nicodème. Ils existent toujours, mais n'ont aucune importance dans le cadre de ce scénario. Ils ne sont plus accessibles que par le puits. Les autres accès ont été murés lors de la construction du château. La statue et le grimoire ont disparu. En revanche, la rotonde centrale se trouve à la verticale de l'abattoir rituel. Les murs et le plafond de cette salle sont imprégnés de sang séché.



Jeanne la sorcière

de farine dus au seigneur. C'est aussi lui qui reçoit les collecteurs d'impôts venus du bourg pour réclamer de l'argent au nom du Roi. Donnadieu est souple, arrangeant et diplomate, et messire Alban pensait beaucoup de bien de lui. Il respecte Jeanne, avec qui il a de longues conversations. Cela ne l'empêche pas d'aller à l'église et de faire ses Pâques, mais il n'y met guère de ferveur.

L'antre de la sorcière

Jeanne vit dans une maison tout à fait convenable, à un quart d'heure de marche au nord-ouest du village. Elle semble avoir une vingtaine d'années et s'habille comme une honnête bourgeoise, sauf lorsqu'il lui sied de porter des vêtements d'homme ou la robe noire à capuchon qu'elle utilise pour les sacrifices. Jean le Vannier peut dire – en crachant par terre – qu'elle déjà là lorsqu'il était tout enfant.

Jeanne adore une entité qu'elle appelle la Femme Cornue, la Grande Mère, la Génitrice et la Noire. Elle connaît son nom mystique, Shub-Niggurath, mais ne l'emploie jamais devant des étrangers.

Jeanne est là depuis très, très longtemps. Au cours des siècles, elle s'est ennuyée, s'est passionnée, a aimé les villageois et les a haïs, sans parvenir à se détacher de cette petite vallée. C'est une solitaire, silencieuse et attentive, qui prend soin d'examiner les problèmes sous tous leurs angles avant de trancher. Hélas, cette tactique prend du temps, or les envahisseurs ne vont pas lui en laisser.

Les Sentinelles

Six chênes isolés se dressent çà et là dans la vallée. Chacun d'eux porte un crâne de vache attaché à sa fourche, où est peint un symbole noir qui ressemble à un arbre stylisé. Tous les villageois savent →

Quelques villageois

Le val abrite près de cent cinquante personnes. En voici une toute petite sélection.

• **Jean le Vannier**, le doyen du village, a soixante-dix ans bien sonnés et est à moitié aveugle. Trente ans plus tôt, sa femme a été retrouvée morte au bord de la Louvade, écrasée par quelque chose qui a laissé d'énormes marques de sabot tout autour du cadavre. Depuis, il n'a pas adressé la parole à Jeanne.

• **Marie la Grande**, une veuve, élève seule ses quatre enfants. Dévote, elle est proche du père Bastien, au point où les commères murmurent que le curé n'est pas pour rien dans la conception de son petit dernier…

• **Marie la Petite**, une femme d'âge incertain aux mains crevassées, est la commère du village. Au printemps et en été, elle laisse des bouquets sur le pas de la porte de Jeanne.

• **Henri**, son mari, arbore une très belle barbe rousse qui lui tombe presque jusqu'à la ceinture. Depuis qu'il s'est risqué dans le val du Diable, il n'est plus lui-même, mais Jeanne l'a guéri de ses attaques de panique. Henri a toujours l'air perdu, mais il obéit aux ordres simples et chante des cantiques approximatifs d'une belle voix de basse. Marie s'en contente.

• **Jeannot**, **Pierrot**, **Nicolas**, **Jeannette** et **Anne** sont des gamins d'une dizaine d'années, toujours fascinés par les étrangers

Neiges d'antan : Jeanne

Cette Jeanne est-elle la petite fille que les personnages ont sauvée pendant *Le temps des loups* ? C'est possible. À moins que ce ne soit sa fille, sa petite-fille ou un homonyme...

Sorcière(s)

Jeanne est convaincue qu'elle vivra encore des siècles. Elle n'a donc pas formé de successeur, juste des disciples qui obéissent à ses ordres. Ces femmes ont une compréhension beaucoup plus vague des forces en jeu.

• **Catherine la Boiteuse** a une trentaine d'années et ne boite plus depuis au moins dix ans : la Déesse a réparé sa jambe. Fermière, mariée à un vieillard qu'elle terrorise, elle est consumée par l'ambition. Elle rêve de voir la Déesse en face un jour. Elle connaît le rite, mais ne l'a jamais pratiqué. Plus humaine que Jeanne, elle est plus proche des gens… et plus colérique.

• **Isabeau** est une fraîche gamine de quinze ans, que personne ne prend au sérieux. C'est un tort : elle est très intelligente, très vive… et redoutablement rapide avec un couteau.

que ces arbres « *montent la garde* ». Ils n'en ont pas spécialement peur, mais ils évitent quand même de dormir dessous ou d'y grimper : ceux qui s'y risquent font de vilains cauchemars à chaque nouvelle lune, parfois pendant des mois. Les disciples de Jeanne savent comment les « *éveiller* » en cas de danger.

Le val du Diable

La vallée qui s'ouvre du côté est de la crête est difficile d'accès. Il y a des siècles, une rampe a été taillée dans la roche, mais c'est un travail ancien, très érodé. Le val lui-même est désert, paisible et sans grand intérêt, une simple forêt gorgée d'eau encerclant un petit lac.

Si les personnages s'y promènent, ils ont l'impression d'être surveillés, la sensation que quelque chose bouge à la périphérie de leur champ de vision, mais ils ne voient rien. S'ils restent plus d'une heure, cette sensation exaspérante finit par leur coûter 0/1 point de SAN.

Soudards et pendards : les intrus

« L'armée catholique et royale » de M. Jacques de Peyrevac

Forte d'une cinquantaine de personnes, elle compte surtout des fantassins : un tiers de vétérans endurcis qui ont baroudé avec Alban de Peyrevac, un tiers de bleusailles raflées dans les villages sous le contrôle de messire Jacques et un tiers de mercenaires recrutés pour l'occasion. L'armement mélange épées, piques et arquebuses pour les vétérans. Enfin, la troupe possède un canon, qui la ralentit.

• **Jacques de Peyrevac**. Vingt-cinq ans, barbiche et moustache à la mode, il porte l'armure de son père en pestant qu'elle ne lui va pas. Messire Jacques aime faire des phrases sur la défense de l'autorité royale et de la religion, mais son vrai moteur est la haine de son frère.

• **Frère Joseph, prêtre**. À choisir, ce petit homme mince, aux traits délicats et à la belle voix profonde, préférerait battre les protestants dans un concours d'éloquence, mais, puisqu'ils ont choisi la guerre, il va bien falloir se battre. Il espère juste en ramener quelques-uns à la vraie foi avant leur exécution. S'il est présent lorsque les soldats dérapent, il essaye de les retenir, mais sans crier trop fort.

• **Bertrand, sergent**. La fin de quarantaine balafrée, avec une trogne de brute, Bertrand est un militaire efficace, dont la règle de vie se résume à : « *Il y a moi et il y a mes potes. Tous les autres sont des ennemis. On peut tout faire à ses ennemis.* » Il donne du « *messire* » à Jacques, mais en son for intérieur, il le considère encore comme « *le petit Jacquot* ».

• **Louiset, paysan**. Il regrettera toute sa (courte) vie de ne pas avoir filé dans les bois quand messire Jacques a « *recruté* » dans son village. Nul à l'entraînement, il est le souffre-douleur de la compagnie. Au combat, il pourrait avoir une crise de courage comme d'autres ont des crises de panique.

• **André le Sauvage, mercenaire**. Plus élégant que messire Jacques et ayant beaucoup plus roulé sa bosse, le « *capitaine* » André dirige le petit groupe de mercenaires. Il a la trentaine, prend soin de son apparence et adore s'écouter parler. À jeun, il est brutal sans plus, mais il a le vin mauvais. Il prend au moins une cuite par semaine et, dans ces moments-là, son écuyer prend grand soin de lui retirer sa dague.

• **François, artilleur**. Crâne rasé, ni barbe ni moustache, des cicatrices de brûlures sur la joue gauche et aux mains, François est un costaud calme, qui dirige ses deux apprentis avec pré-

cision. À titre personnel, il se sentirait plus proche des protestants, mais… se soulever contre le roi, quand même…

Les protestants de M. Henri de Peyrevac

La troupe de messire Henri compte soixante hommes, dont une quinzaine de cavaliers – de tout petits gentilshommes de la région qui se sont ralliés au panache de messire Henri, plus leurs écuyers. Son infanterie est formée d'un noyau de vétérans et d'une vingtaine de mercenaires. Là encore, le mélange arquebuse et pique forme la base de l'armement.

• **Messire Henri de Peyrevac**. Vingt-deux ans, cheveux châtains, barbe carrée à la mode d'Henri II, trapu et costaud. Moins violent que son frère, Henri n'en est pas moins résolu à accomplir les objectifs qu'il s'est fixés : s'emparer du Val-Marie, convertir sa population, puis faire de ce territoire perdu un point d'appui pour les opérations du parti condéen dans la région.

• **Messire Philippe de Houet**. La cinquantaine, mais ça ne se voit qu'aux rides et aux cheveux blancs : messire Philippe est encore capable de battre n'importe quel blanc-bec à l'épée. Ce vieil ami d'Alban de Peyrevac a pris son cadet sous son aile. Protestant sincère et militaire efficace, il n'est pas dénué d'arrière-pensées politiques, mais elles ne sortent pas du cadre de la province.

• **Martin, diacre**. Ce moine défroqué compte se battre au premier rang. Il n'a encore tué personne, mais il s'entraîne à l'épée tous les jours et messire Philippe le complimente sur ses progrès.

• **Joachim d'Entrevent**. Pour sa première campagne, ce jouvenceau au visage d'ange aurait préféré se battre dans le Nord contre les Espagnols, mais bon, la Providence ne l'a pas voulu ainsi. Joachim jouit d'une foi robuste, exempte de calcul politique. Elle lui épargne le doute, ce qui le rend extrêmement dangereux.

• **Charles le Prieur, chef mercenaire**. Spécialiste des coups de main, c'est un baroudeur, mais aussi un croyant sincère. Sur le plan militaire, il considère que la terreur est un bon moyen de dissuader l'ennemi, et la pratique assidûment depuis des années.

Acte I : « Je suis la mort des hommes… »

Soudain, la guerre

Un jour de printemps comme un autre dans le Val-Marie. Il fait beau. Une très belle année s'annonce… du moins jusqu'aux premiers coups de feu. Venus de la crête, les tirs sont assez nourris pour que tout le monde comprenne qu'il s'agit d'une bataille. Le père Bastien sonne le tocsin. Les villageois se réunissent au bord de la rivière. Brigands ? Soldats ? Que veulent-ils ? Il faudrait y aller voir.

Les débats sont interrompus par une détonation beaucoup plus violente que les autres : un coup de canon. Cette fois, plus de doute, ce ne sont pas des brigands !

Si le groupe emprunte le sentier de la crête, il arrive à la fin de l'escarmouche. Cadavres et blessés jonchent les abords du vieux château. De toute évidence, on s'est battu devant la porte, encore à moitié ouverte. Une troupe de fantassins recule le long du chemin qui conduit à la route, poursuivie par des tirs d'arquebuse provenant des remparts. Les soldats sont formés en carré autour d'un canon qui paraît énorme, tiré par une paire de bœufs. Un jeune gentilhomme en armure dirige la manœuvre.

Laissez les PJ décider de la suite des opérations. Nos héros peuvent →

Paysans

	6e éd.	7e éd.
APP	11	55
CON	14	70
DEX	13	65
FOR	15	75
TAI	10	50
ÉDU	8	45
INT	12	60
POU	11	55

Valeurs dérivées
Impact : +1d4
Carrure : +1
Points de Vie : 12
Santé Mentale : 55
Compétences : Artisanat (vannerie, travail du bois ou filage) 30 %, Connaissance de la vallée 60 %, Discrétion 30 %, Échanger des ragots à la veillée 50 %, Métier (paysan ou berger) 50 %, Mythe de Cthulhu 2 %, Parler du temps 60 %.
Armes :
• Fléau à grain 25 %, 1d8+1d4.
• Fourche 35 %, 1d6+1d4.
• Faux 20 %, 1d6+2+1d4.

Neiges d'antan : le val du Diable

Au *Temps des loups*, le paysage était légèrement différent : un étang, un îlot et une pierre sacrificielle. L'îlot et la pierre sont toujours là… sous un mètre d'eau, car les pluies de printemps ont changé l'étang en lac. Quant aux pierres levées de la forêt, il en reste quelques-unes, mais beaucoup ont été abattues… et d'autres ont servi à construire le château, il y a deux siècles.

tout à fait rester dans les buissons et redescendre au village pour faire leur rapport. Ils peuvent aussi se présenter au gentilhomme ou, même, se faufiler jusqu'au château pour voir qui l'occupe (il y a assez de broussailles tout autour pour qu'il soit possible de s'approcher sans être vu… au risque de se faire tirer dessus).

L'assiégeant est messire Jacques de Peyrevac et l'assiégé est son frère Henri. Tous les deux font bon accueil à « *leurs* » paysans, leur expliquent sommairement ce qui se passe et les préviennent qu'ils comptent sur la coopération pleine et entière des villageois. Ils n'ont rien à craindre de leur seigneur, n'est-ce pas ? Forts de cette assurance incertaine, il ne reste plus à nos héros qu'à redescendre faire leur rapport. Le curé, le forgeron, le meunier et quelques riches fermiers se sont réunis dans l'église. Ils accueillent les nouvelles sans enthousiasme. Maître Donnadieu grogne que le vieux messire Alban a dû mourir…

La situation militaire

• **Jacques de Peyrevac** installe son camp juste hors de portée des arquebuses de son frère. Son armée a des vivres pour deux jours et la possibilité de descendre s'en procurer à Val-Marie. En revanche, il n'a pas d'eau. Le ruisseau le plus proche coule du côté de la route, à un bon quart d'heure de marche. Le principal atout de Jacques est son canon. Théoriquement, il n'a qu'à attendre que maître François crée une brèche avant de donner l'assaut. À raison d'un coup par quart d'heure, il faudra une journée à l'artilleur pour venir à bout de la section nord-ouest de la muraille.

• **Henri de Peyrevac** est enfermé dans le château (il a eu un peu de mal à fermer les portes après l'escarmouche, mais les chevaux ont fourni la force nécessaire). Le puits lui assure de l'eau en abondance et il a des vivres pour quelques jours. Sa réserve de poudre est amplement suffisante pour soutenir deux ou trois assauts. Il sait que la muraille ne tiendra pas, mais il ne compte pas rester là éternellement. La discipline est son plus gros problème : ses cavaliers vivent mal d'être enfermés et militent pour une sortie rapide.

L'évolution du conflit

Les personnages peuvent avoir un impact sur le déroulement des combats, selon qu'ils décident de soutenir l'un ou l'autre camp. S'ils choisissent d'en faire le minimum en attendant de voir, la crise progressera hors de leur contrôle.

Le déroulement qui suit est donc *optionnel*.

• **Réquisitions**. Peu après le retour des personnages, un détachement d'une douzaine d'hommes mené par le sergent Bertrand arrive au village. Ils veulent des œufs, des poules, une paire de vaches et une demi-douzaine de moutons. Et, s'il y a de la bière et du vin, ils sont preneurs. La manière dont ils regardent les femmes est déplaisante au possible et, si on leur dit autre chose que « *oui* », ils distribuent des baffes. Les bêtes n'appartenant pas « *au village* », des palabres s'engagent pour savoir quelles familles vont contribuer, et de combien. Si cela s'éternise, les soldats menacent de choisir eux-mêmes…

• **Consultation**. Bertrand demande aussi aux villageois s'il n'y aurait pas un moyen discret de s'introduire dans le château. Un gamin, ou le père Bastien, lâche que « *Jeanne saurait sûrement* ». Bertrand demande où il peut la trouver et part sur le chemin. Il revient au moment où ses hommes finissent de rassembler les vivres.

Soldats

	6e éd.	7e éd.
APP	13	65
CON	14	70
DEX	13	65
FOR	14	70
TAI	12	60
ÉDU	10	50
INT	11	55
POU	12	60

Valeurs dérivées

Impact : +1d4

Carrure : +1

Points de Vie : 13

Santé Mentale : 60

Compétences : Discrétion 20 %, Équitation 40 % (cavalerie uniquement), Intimidation 60 %, Orientation 30 %, Raconter leurs souvenirs de guerre 30 %, Métier (soldat) 45 %, Trouver objet caché 40 %, Vivre sur le pays 50 %.

Armes :

• Combat rapproché (Corps à corps) 55 %, 1d3+1d4.

• Dague 60 %, 1d4+2+1d4.

• Pique 55 %, 1d10+2 (utilisée uniquement en formation).

• Arquebuse 30 %, 1d8+2 (un tir tous les quatre rounds).

• Épée 55 %, 1d6+2+1d4.

• Pistolet à rouet (officiers) 45 %, 1d6+2 (un tir tous les cinq rounds).

Armure :

• Justaucorps de cuir (soldats) : 1 pt.

• Corselet d'acier (officiers) : 2 pts

Elle n'était pas chez elle et cela l'a mis de mauvais poil. Il ordonne aux personnages d'interroger Jeanne toute affaire cessante, et de revenir lui faire savoir ce qu'il en est d'ici le lendemain au plus tard.

• **Nuit agitée sur le plateau**. Henri organise une offensive en deux temps :

a) Au plus noir de la nuit, Charles le Prieur et trois de ses hommes se laissent glisser des remparts grâce à des cordes. Ils se faufilent jusqu'au camp de Jacques, esquivent les sentinelles ou les liquident, se faufilent jusqu'à la réserve de poudre, y allument une mèche et prennent la fuite. L'explosion réveille tout le village.

b) Profitant de la confusion dans le camp de Jacques, Henri fait ouvrir les portes du château et lance sa cavalerie, commandée par messire Joachim. Leur objectif est de se frayer un chemin jusqu'à la route et de profiter de leur mobilité pour prendre du champ. Henri reste avec les fantassins pour tenir le château.

• Si Henri atteint ses objectifs, **la situation de Jacques se gâte**. Le siège risque de s'éterniser et il a maintenant une troupe d'ennemis sur ses arrières, qui risque de revenir à tout moment. Sans poudre, son canon n'est plus qu'un gros tube de bronze.

Même si le plan d'Henri n'a réussi que partiellement, les catholiques ont eu des pertes : huit morts et une douzaine de blessés.

• **Seconde visite**. Jacques laisse Bertrand au camp. Il descend lui-même au village, avec les blessés. Il ordonne qu'ils soient recueillis et soignés. Val-Marie n'a jamais eu de médecin. À quoi bon ? Jeanne en tient lieu. La sorcière attend que messire Jacques soit remonté sur la crête pour se montrer. Sans mot dire, elle soigne les blessés entassés dans l'église, sous le regard furibond du père Bastien.

• **Respiration**. La journée est calme, ce qui permet au groupe de surveiller le siège ou de fraterniser avec les blessés. Les notables de Val-Marie sont inquiets.

• **Occupation**. En fin d'après-midi, la cavalerie de messire Joachim investit le village depuis le sud (ils ont fait un grand détour, suivant la route, puis descendant dans le val du Diable par un sentier périlleux). Le val les a mis mal à l'aise, ils sont épuisés et ne savent pas ce qui les attend à Val-Marie. La prise de possession du village par les soldats d'Henri est donc tendue.

• **Massacre**. Découvrant les blessés catholiques, Joachim donne à ses hommes l'ordre de les exécuter. Le père Bastien, qui tente de s'interposer, prend un coup de dague dans le ventre. Les blessés sont sortis de leurs lits et traînés jusqu'au grand arbre le plus proche… qui se trouve être un arbre-sentinelle.

Penòaisons

Messire Joachim voit un crâne de vache dans l'arbre. Le matin même, il s'est échappé, à grand-peine, d'un château encombré de carcasses de bovins sacrifiés. D'un seul coup, il a envie de réponses. De réponses précises, avec des noms. Les blessés catholiques sont sommairement poignardés. Les cordes vont lui servir à pendre tous les gens qui ne répondront pas à ses questions : messire Donnadieu, le forgeron, les paysans qui se trouvent là, les personnages… tous sont catholiques et coupables de compromission avec le Malin.

Tôt ou tard, probablement plus tôt que tard, quelqu'un dénonce Jeanne. Est-elle présente ? Se laisse-t-elle capturer ? Fuit-elle avec l'aide des personnages ou en dépit de leurs efforts pour l'arrêter ? Est-elle retournée chez elle pour y attendre ses assassins ? A-t-elle fui dans →

Variantes

Il est possible que la sortie d'Henri réussisse mieux qu'il ne l'espérait, et que ce soient les catholiques qui se replient sur le village après avoir évacué la crête. L'identité des occupants n'a pas beaucoup d'importance, c'est l'occupation elle-même qui compte.

les hauteurs, où elle peut se cacher quelques jours ?

S'il n'a pas réussi à prendre Jeanne, Joachim passe ses nerfs sur l'arbre-sentinelle. Lorsqu'il apprend qu'il y en a plusieurs, il ordonne qu'ils soient tous abattus.

L'horreur frappe à la mort de Jeanne, ou lorsque trois des six arbres-sentinelles sont profanés.

Acte II : Le règne du Crapaud

Ici, le surnaturel n'a rien d'insidieux. Val-Marie bascule dans l'épouvante en quelques minutes.

Manifestations

La brume

Un mur de brume engloutit la crête, puis se déverse dans la vallée. C'est un brouillard dense, tiède, pénible à respirer, qui réduit la visibilité à cinq mètres. Le feu brûle mal dans cette atmosphère – il est possible de se promener avec des torches, mais pas d'incendier une maison, disons.

Les crapauds

Les bords de la Louvade se couvrent soudain de crapauds noirs gros comme des chats, qui couvent les humains de regards malveillants. Au bout d'une heure ou deux, ils commencent à se déplacer dans le village, s'en prenant aux animaux domestiques et au petit bétail. Ils n'attaquent pas les humains et ne sont pas très difficiles à mettre en fuite, mais ils reviennent toujours et ils sont des centaines.

L'agonie de Val-Marie

En quelques heures, les maisons du village, bâties en bois et en torchis, avec des toits de paille, commencent à se déliter. Gorgées d'eau – beaucoup plus que les lois de la physique ne l'exigeraient – elles fondent peu à peu. En une journée, elles ne seront plus que des flaques de boue hérissées de morceaux de bois pourri.

Le métal est également affecté, mais la rouille se propage lentement. Il faudra quelques jours pour ruiner les épées, les fers des piques, etc.

Impulsions

Le nouveau maître du Val envoie à ses sujets des images de la vie telle qu'il la conçoit. C'est une existence sans outil, sans vêtement, où l'on attend le bon plaisir du Seigneur dans des mares de boue tiède.

Certains villageois reçoivent une partie du message, se mettent nus et rejoignent les crapauds au bord de la Louvade. Ceux-là seront laissés en paix… et disparaîtront lorsque la brume se lèvera.

Les nouveaux maîtres

Les soudards qui occupent le village changent brutalement. Leur peau prend une couleur verdâtre et un aspect grenu, leurs yeux tournent au jaune, ils se voûtent. Leur bouche s'élargit, leurs dents deviennent pointues. Ils perdent l'usage du langage articulé, même s'ils communiquent très bien par coassements.

S'il s'agissait des cavaliers de messire Joachim, leur premier réflexe est de tuer les chevaux, puis de les dévorer – ils ne le font pas bêtement, comme une horde de zombies, ils laissent toujours un ou deux hommes de garde pendant que les autres s'accroupissent autour de leur proie.

Lorsqu'ils en ont terminé avec les chevaux, ils se tournent vers les humains… Leur objectif est d'en capturer autant que possible vivants ou, à défaut, de les rabattre vers le rôdeur ou vers le val du Diable, où ils seront possédés à leur tour. Les prisonniers, traînés au moulin, sont jetés sous la meule et broyés.

Le rôôeur

Quelque chose se dissimule dans la brume. Quelque chose de colossal, qu'on ne voit jamais complètement. Les personnages entendent les pas d'une créature énorme qui saute et qui bondit. Ils distinguent des yeux jaunes gros comme des têtes humaines, un flanc noir et luisant aussi haut qu'un pan de mur. Ils voient une immense langue préhensile qui agrippe une victime et l'attire dans la brume…

Ne montrez pas le nouveau seigneur du val, mais faites comprendre aux joueurs qu'un assaut direct est voué à l'échec.

Son objectif est de dévorer un maximum d'humains, avec une préférence pour Jeanne et ses disciples, une catégorie qui peut ou non inclure les personnages. Il néglige les proies « *ordinaires* » pour l'instant.

Que faire ?

Les personnages n'ont aucune piste évidente. Les trois options les plus logiques sont présentées ci-dessous, à eux de voir ce qu'ils en font…

Fuir !

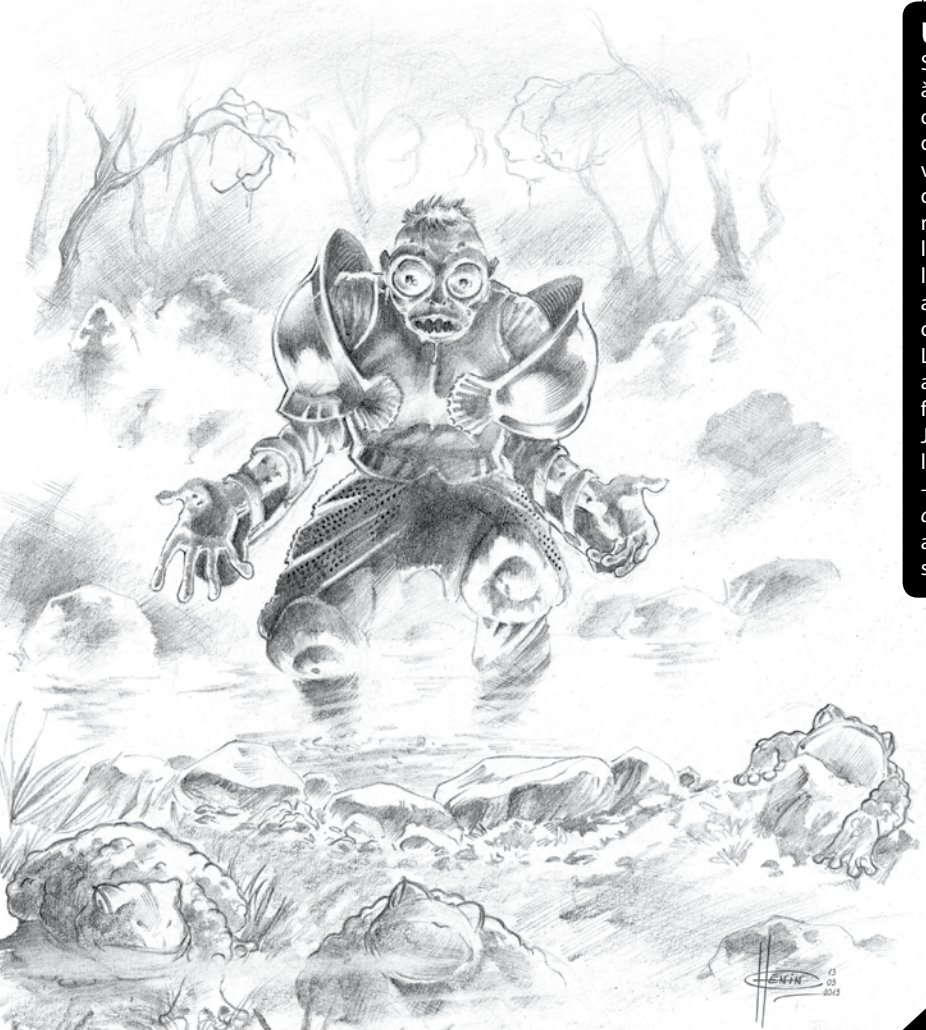
Deux routes d'évasion sont possibles : →

Neiges d'antan : le Crapaud

Aujourd'hui comme hier, le maître du val du Diable est un descendant de Tsathoggua. Au *Temps des loups*, il était désireux de bavarder. Cette fois, il part en guerre. Cela ne veut pas dire qu'il est impossible de discuter avec lui, comme nous le verrons, mais c'est plus dangereux qu'en l'an mille…

Un siège ?

Si les personnages arrivent à regrouper les villageois dans le château, les forces du Crapaud se tournent vers la crête. Sous le couvert de la brume, les soldats métamorphosés escaladent les remparts (le bout de leurs doigts devient soudain adhésif, ils n'ont pas besoin de cordes ou de grappins). Les hommes d'Henri arrivent à les repousser, une fois, deux fois…
Jouer un siège n'est pas le propos de ce scénario – c'était déjà celui du *Temps des loups,* mais, si cela vous amuse de le mettre en scène, n'hésitez pas !



L'horrible mutation des soldats.

Shub-Niggurath à la rescousse ?

L'invocation de la Déesse exige un lieu consacré. Il y en a deux dans la région, la cour du château et un bosquet près de la maison de Jeanne. Il faut également des sacrifices. Des vaches feront l'affaire, mais des soldats métamorphosés plaisent davantage à la Déesse. Logistiquement, c'est donc possible. Toutefois, invoquer Shub-Niggurath risque d'être un remède pire que le mal. Le Crapaud regagne sa vallée sans insister, mais, avant de disparaître, la Déesse parcourt le val, laissant derrière elle des traces de sabots emplies de liquides mutagènes. Vaches et moutons développent des cancers fulgurants. La plupart des chèvres et des boucs meurent de peur, mais une minorité change, et pas pour le mieux. Enfin, sa vue fait perdre la raison aux villageois et aux soldats… sans parler des personnages.

• **Remonter vers le château pour rejoindre la route**. Le sentier est difficile à négocier dans la brume, mais il n'est pas surveillé. Une fois sur la crête, les fuyards tombent sur les survivants des troupes de MM. Jacques et Henri de Peyrevac.

• **Le chemin du sud**. La route qui conduit au bourg a un gros inconvénient : elle longe la Louvade… et ses crapauds. De plus, Joachim dépêche des patrouilles dans cette direction. D'éventuels réfugiés risquent de tomber sur un groupe de cinq soldats métamorphosés, qui tenteront de les renvoyer vers l'intérieur de la vallée ou, à défaut, de les tuer. Contrairement aux personnages, ils se repèrent parfaitement dans la brume. Peu de survivants parviendront à fuir par là.

Trouver ɔes renforts

• **Sur place**. Rallier des villageois paniqués exige de l'énergie, un peu de charisme et, surtout, de leur donner des tâches à leur portée. Lesquelles ? Retrouver un maximum de monde, envoyer des petits groupes se cacher dans les bergeries des hauteurs ou chasser les crapauds des berges sont du domaine du possible…

• **Sur la crête**. Les soldats de Jacques de Peyrevac occupent toujours leur camp et barrent donc le chemin qui conduit à la route. Ils n'ont pas encore été attaqués, mais ils n'en mènent pas large. Messire Jacques écoute attentivement ce que les personnages ont à dire. Quel que soit le déroulement des événements, il le traduit par « *c'est la faute de mon frère* ».

• **Dans le château**. La brume aidant, il est facile de se présenter au pied des remparts sans être vu par les soldats de Jacques. Une fois convaincu que ce n'est pas une ruse, messire Henri est prêt à leur entrouvrir la porte et à discuter à l'intérieur. À la probable surprise des personnages, la brume est beaucoup moins dense dans la cour (un effet des sacrifices de Jeanne). Henri est disposé à accueillir des réfugiés venus du village, mais il sera difficile de faire monter un groupe important sans être entendus par les sentinelles de Jacques. Il serait donc logique d'inclure ce dernier dans les négociations, mais il ne veut pas de compromis avec son frère et Henri ne lui fait pas confiance.

• **Unifier le commandement**. Deux Peyrevac, c'est trop. Assassiner l'un des deux permettrait à l'autre d'imposer une trêve jusqu'à la fin de la crise. Aux personnages de choisir qui sera leur nouveau seigneur… et de procéder à la mise à mort.

Une victoire surnaturelle

Vaincre physiquement les soldats métamorphosés est tout à fait possible, mais c'est insuffisant. Au mieux, cela permet aux villageois survivants de fuir vers le sud, ce qui n'est déjà pas mal.

Ce qui ne marche pas

• Dieu ne répond pas aux prières, qu'elles viennent de catholiques ou de protestants.

• La peau de loup de l'oratoire Saint-Leu n'a aucun pouvoir. Les loups eux-mêmes détalent vers le sud dès l'arrivée de la brume.

Ce qui peut marcher

• Verser son sang auprès de l'un des **arbres-sentinelles** les « *réveille* ». Comptez au moins l'équivalent de 6 PdV par arbre. Ils n'ont pas besoin d'être versés par la même personne. La brume masque les détails, mais, soudain, l'arbre disparaît, laissant derrière lui une puanteur infecte. Les soldats métamorphosés vont avoir affaire à un ou plusieurs sombres rejetons de Shub-Niggurath. Ces derniers évitent de se frotter au Crapaud.

• **Jouer la montre** peut être une solution. Le Crapaud veut 1) tuer

toutes les sorcières, 2) massacrer un maximum d'humains, et 3) emmener des convertis dans son royaume, sous le lac du val du Diable. Toutefois, il ne peut pas poursuivre son offensive éternellement. Quelle que soit la situation tactique, il jette l'éponge à l'aube du troisième jour. La brume se dissipe au chant du coq.

Ce qui marche, mais coûte cher

• Si Jeanne a survécu, elle figure en tête des objectifs du Crapaud. La sorcière sait qu'il finira par la trouver et que, s'il met la patte sur elle, elle vivra des siècles de tourments. Sur ces bases, elle a le choix : mourir ou en appeler à la Déesse. Elle connaît les risques associés à cette démarche et, au bout du compte, une mort propre lui semble préférable. Qui veut tenir le poignard ?

• Si Jeanne est morte, la même scène peut être jouée avec Catherine la Boiteuse. Elle est beaucoup moins tentée par la mort et un peu plus disposée à invoquer la Déesse, mais elle ne dissimule pas aux personnages que c'est dangereux. Si elle est en vie, Isabeau refuse tout net de participer au rituel.

Si Jeanne, Catherine et Isabeau meurent toutes les trois, le Crapaud se désintéresse de la vallée.

Ce qui marche, mais coûte très cher

Le Crapaud ne négocie pas forcément depuis une position de force. À son arrivée, il a tous les atouts en main. Si les personnages arrivent à tenir quarante-huit heures, à tuer de nombreux soldats métamorphosés et à réveiller une partie des sentinelles, ou s'ils bluffent en le menaçant d'invoquer la déesse, il les écoute.

Pour les besoins de la discussion, il se manifeste comme un homme au visage pustuleux, coiffé d'une couronne de fer noir. Ses conditions ? La mort de Jeanne et de ses disciples, la fin des sacrifices à la Déesse, la destruction de tous les arbres-sentinelles, plus un « *petit quelque chose* » : si, à chaque nouvelle lune, les villageois lui abandonnent un mouton près du lac du val du Diable, il les laissera en paix sur « *ses* » terres. Dernier détail, l'un des personnages doit accepter de le suivre dans son domaine, sous le lac, pour devenir son nouveau prêtre.

Ce n'est qu'une base de négociation. Le Crapaud ne transige ni sur la mort de Jeanne ni sur les sacrifices à la Déesse. Il est prêt à céder sur les arbres-sentinelles et à négocier les offrandes. Quant au sacrifice de l'un des personnages… il a envie d'un serviteur et d'un jouet à martyriser, mais il peut s'en passer, de mauvaise grâce.

Conclusion

Le Crapaud lâche prise… pour cette fois. La brume se lève. Crapauds et soldats métamorphosés disparaissent avec elle.

Le Val-Marie retrouve un semblant de normalité, mais, alors qu'il lui faudrait du temps pour panser ses plaies, la crête et le château sont toujours pleins de soldats. Sont-ils encore prêts à en découdre ? Ce n'est pas certain. La mort de l'un des frères Peyrevac – ou des deux – calme le jeu, mais la guerre civile continue à l'extérieur.

Dans un monde idéal, catholiques et protestants iraient s'étriper ailleurs, laissant les personnages aux commandes de Val-Marie… un territoire ravagé, surveillé de près par un « *démon* » et où il reste peut-être une ou deux disciples discrètes de la Déesse…

Il est temps de prendre congé. Nous reviendrons dans quelques siècles, par un été qui s'annonce torride.

Tristan Lhomme
Illustration et plans *Christophe Hénin*

Possédés du Crapaud

	6e éd.	7e éd.
CON	16	80
DEX	14	70
FOR	15	75
TAI	11	55
ÉDU	10	50
INT	9	45
POU	12	60

Valeurs dérivées
Impact : +1d4
Carrure : +1
Points de Vie : 14
Compétences : Communiquer par coassements 60 %, Dévorer insectes 80 %, Dévorer chevaux 55 %, Discrétion 80 %*, Grimper 55 %, Orientation 80 %*, Trouver paysans cachés 50 %.
* dans la brume.
Armes :
• Combat rapproché (Corps à corps) 60 %, 1d3+1d4.
• Dague 60 %, 1d4+2+1d4.
• Épée 35 %, 1d6+2+1d4.
Armure : 1pt de peau verruqueuse. Les soldats conservent leurs justaucorps pour un total de 2 pts, les officiers jettent leurs cuirasses.
Sorts : Prière au Père coûte 5 Points de Magie et attire l'attention du Crapaud sur le soldat qui la prononce.
SAN : 1/1d4 en général, 1/1d6 si le personnage reconnaît un soldat avec qui il avait sympathisé.

UN SCÉNARIO POUR WITHIN CASUS BELLI

ŒIL POUR ŒIL

Ce petit scénario implique l'existence d'un groupe de personnages travaillant pour une organisation (le Pentacle, la Fondation Mercurius ou le club de macramé de Palavas-les-Flots) qui offre ses services et expertises aux autorités lorsqu'un cas « étrange » se présente. Vous pouvez aussi opter pour un groupe d'enquêteurs comme des Experts ou des agents spéciaux du FBI.

En quelques mots…

Quand une expérience diligentée par un savant fou au service d'un grand labo tourne vraiment mal et fait resurgir les fantômes d'un vieux drame sordide, c'est aux PJ de démêler les fils. Entre une aveugle possédée par des esprits victimes et vengeurs, un flic pourri à la retraite qui tente de couvrir ses miches et une corporation prête à ensevelir le tout sous un tas de cadavres, le chemin des enquêteurs sera forcément sanglant.

Fiche technique

TYPE • Enquête/Horreur
Pentacle • LABO
Alpha & oméga • -2 à -1
MJ • Capable d'improviser

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

L'histoire en quelques morts…

Le **docteur Kirkland**, spécialiste des yeux, a travaillé sur presque tous les aspects de la vue, depuis l'organe lui-même jusqu'au lien avec le cerveau. Ces dernières années, il a discrètement accepté les fonds venant d'une petite filiale d'une société pharmaceutique afin de conduire des recherches sur un nouveau type de verres de contact. Ces derniers permettent à l'œil de voir en infrarouge sur simple commande, la lentille filtrant les informations pour que l'organe soit capable de les traiter et de les envoyer au cerveau. Les applications sont multiples : un soldat muni de ces verres de contact pourra percevoir les zones de chaleur derrière un mur et repérer ainsi, en un battement de paupière, un ennemi embusqué ; en médecine, les températures anormales seront plus facilement remarquables, tout comme en ingénierie (pour trouver une fuite invisible à l'œil nu)… Ces lentilles sont en développement dans d'autres laboratoires, mais celles commandées au docteur Kirkland sont vraiment à la pointe de la technologie, puisqu'elles couvrent d'autres spectres que les seuls infrarouges et qu'elles peuvent même rendre la vue à un aveugle (si le lien entre les yeux et le cerveau n'est pas coupé).

Il y a deux mois, Kirkland a légèrement modifié quelques prototypes afin de sensibiliser l'œil à un spectre plus large. Comme ses recherches sont ultra-secrètes, il a procédé aux tests habituels sur des cobayes consentants, dans un local sordide au cœur de la banlieue industrielle de la ville où se déroule l'action (ici, dans un quartier s'appelant Morris : nous avons choisi la ville de Baltimore par défaut, mais la plupart des rues sont inventés).

Le docteur ignore deux choses : la première, c'est que si le prix du loyer de son local est aussi bas, c'est que ce dernier a été le lieu de crimes effroyables dix ans plus tôt. La seconde, c'est que les modifications apportées aux lentilles permettent de voir les Croisées, ce monde qui nous sépare de Carcerie. Comme d'habitude, il a convoqué six cobayes (des chômeurs, des étudiants qu'il chapeaute, etc.), a préparé ses appareils de mesure (qui tiennent dans deux grosses valises), puis ils ont chaussé les lentilles tous en même temps. Immédiatement, ils ont été témoins de la scène du massacre qui a eu lieu ici (en fait, la scène telle que vécue par les victimes, donc incroyablement violente, mais aussi déformée par les Croisées). Leur esprit a été broyé et, par réflexe, ils se sont tous arraché les yeux avant que leur cœur ne cède. Une seule personne a résisté : une jeune aveugle répondant au nom de **Virginia**



Virginia Sandstorm

Sandstrom. Portant toujours les lentilles, mais complètement folle, elle a pris la fuite, naviguant dans un univers fantomatique.

Paniqué, Kirkland a récupéré les yeux (surtout les verres de contact) et retiré leurs vêtements aux cinq cobayes morts, avant d'empiler les cadavres et leurs papiers d'identité, de mettre le feu au bâtiment et de prendre la fuite. Il s'est ensuite réfugié chez son commanditaire, un laboratoire répondant au nom d'**Optiperf**.

Le contact involontaire avec les Croisées a réveillé les âmes en sommeil dans les locaux. Leur assassin et tortionnaire n'est autre que le policier, maintenant à la retraite, qui a mené l'enquête dix ans plus tôt. La réouverture du dossier le met dans une tension extrême et il va donc chercher à éliminer toute personne qui pourrait le compromettre.

Votre mission...

Le scénario débute avec le contact habituel des PJ, **monsieur Donovan** (changez le nom en fonction), qui leur donne l'ordre de se rendre le plus rapidement possible au commissariat principal de Baltimore (remplacer ici par la grande ville de votre choix) et, plus précisément, à l'étage inférieur du bâtiment, là où se trouve le service médico-légal. Il les interrompt tous pendant une activité quelconque (une fougueuse embrassade, la négociation avec un preneur d'otages camé, au réveil d'une cuite monumentale, pendant une poursuite sur l'autoroute avec les hélicoptères des télévisions qui filment en direct, etc.). Cela permet aux PJ de se présenter, de les mettre en valeur ou de leur donner un peu de personnalité.

Donovan sait que l'organisation qu'il représente est parfois mal vue par la police (celle-là même qui lui demande pourtant son aide). Il rappelle sèchement aux PJ qu'ils ne sont que « *consultants* » et qu'ils doivent faire attention de ne pas s'aliéner les autorités locales. Enfin, il annonce que, pour le moment, la presse n'est pas au courant de ce dossier et qu'il serait préférable d'agir vite avant une inévitable fuite.

Il les accompagne jusqu'à une salle où sont alignés cinq corps complètement couverts par des draps. Les formes qu'on peut deviner indiquent qu'il ne s'agit pas de cadavres ordinaires. Laissez travailler l'imagination des joueurs à ce moment (les corps sont calcinés par endroits). Sur place attendent les interlocuteurs locaux des PJ :

Le **capitaine Arthur Franks** est le plus accueillant des deux. C'est lui qui a immédiatement demandé de l'aide à Donovan. Il sait très bien que les corps calcinés ont été découverts sur le lieu d'un ancien crime, mais il ne travaillait pas ici à cette époque et, face aux réactions fermées ou hostiles de ses propres hommes, il a décidé de faire appel à une équipe extérieure. Il ne dira rien, au début, des meurtres commis dix ans plus tôt. Il veut voir en combien de temps les PJ vont les découvrir. S'ils montrent leur efficacité, il collabore complètement et explique le pourquoi de son appel à l'aide.

La **détective Sydney Villa**, par contre, est nettement plus glaciale. Chargée de l'affaire (et ignorant totalement l'existence des crimes précédents, car elle est arrivée il y a deux ans seulement), elle ne comprend pas la décision de son supérieur. Ses origines latino l'ont ostracisée dans le commissariat. Elle est ouvertement hostile, décidée à mener son enquête de son côté pour prouver sa valeur, sans collaborer avec les PJ et sans partager ses informations. Ce comportement lui sera fatal, puisque Damon Miller va l'enlever et la torturer pour savoir ce qu'elle a découvert.

Franks explique la situation. Il y a une trentaine d'heures, cinq cadavres en partie carbonisés ont été retrouvés dans la zone industrielle abandonnée

Arthur Franks

Occupation : Policier
Spécialités : Dirigeant Très bon (2), Tireur d'élite Très bon (2)
Autres aptitudes : Conduite Très bon (2), Psychologie Bon (1)
Milieux possibles : Services de police, Administration, Politiciens locaux

Sydney Villa

Occupation : Policier
Spécialités : Fille de la rue Très bon (2), Jongleuse de lames Très bon (2)
Autres aptitudes : Conduite Bon (1), Informatique Bon (1), Espagnol Bon (1)
Milieux possibles : Illégaux hispaniques, Juges, Personnel carcéral

de Morris (en banlieue proche). Le feu était d'origine criminelle (essence) et, probablement, destiné à cacher l'identité des morts, dont les vêtements ont été retirés et brûlés à part. Le cas pourrait sembler classique, mais la cause des décès ne l'est pas. D'après l'équipe de légistes dirigée par le **docteur Lesa Baker**, toutes ces personnes sont mortes suite à un arrêt, presque simultané, de leur cœur, mais après que leurs globes oculaires aient été arrachés. Plus étrange encore, si on en croit les griffures au niveau du visage et les prélèvements sous les ongles des malheureux, il semblerait que les cinq sujets se soient eux-mêmes énucléés avant de mourir. Les yeux n'ont pas été retrouvés.

Le docteur Baker découvre alors les corps partiellement brûlés (ils étaient entassés et certaines parties ont donc été protégées, même si les graisses ont fondu). Baker en conclut que celui qui a tenté de faire disparaître des preuves, si c'est le cas, n'était pas un pyromane expérimenté. Il a bien réussi à détruire les vêtements (et, sans doute, les cartes d'identité), mais pas complètement les corps. Les joueurs peuvent supposer que l'incendiaire agissait probablement dans la précipitation. Pour le moment, les relevés ADN n'ont rien révélé, pas plus que les rares empreintes utilisables. Baker donne les informations suivantes : il s'agit de quatre hommes et une femme, tous entre 20 et 30 ans maximum, avec une hygiène de vie un peu inférieure à la moyenne. Le Mâle N°2 avait un tatouage en forme de dragon oriental formant le symbole de l'infini (c'est une piste sans intérêt). Le N°1 était afro-américain et l'unique femme était de très petite taille (environ 1,35 m). Le Mâle N°3 avait des traces de drogue douce dans le sang (il a probablement fumé un joint quelques heures avant sa mort). Baker a aussi observé que tous avaient des menus différents dans l'estomac (les joueurs peuvent en conclure qu'ils n'étaient pas ensemble avant leur mort et supposer qu'ils ne se connaissaient pas). Enfin, à part les griffures au visage, il n'y a aucune trace de sévices ni de viol, sauf pour le Mâle N°2, qui a l'arrière du crâne fracturé. Mais, dans ce cas, le docteur Baker pense que la blessure est plutôt due à une chute extrêmement violente, comme si l'homme s'était projeté en arrière au sol ou contre un mur (les experts de la scène de crime n'ont pas trouvé d'impact, mais, avec la suie, c'est très compliqué). La légiste répond aux autres questions des PJ, d'autant plus si l'un d'eux a des compétences médicales. Par la suite, dès qu'il y aura un autre cadavre, elle servira d'interlocuteur aux PJ (se rendant même sur les scènes de crime).

Nos héros ont leur point de départ et, forcée de coopérer, la détective Villa va les mener là où les corps ont été trouvés.

Noir c'est noir

Morris est une zone industrielle quasiment à l'abandon. Les rares bâtiments non murés sont sous-loués pour un tas d'activités plus ou moins louches (garages de receleurs, tripots, hôtels borgnes, etc.). La population locale est composée de sans-abri qui poussent des chariots en gueulant, de membres de gangs sur le déclin, de prostituées camées et de motards alcoolisés. Autant dire que personne ne parle aux flics (en fait, personne ne parle à personne ici, la solidarité entre losers n'existe pas). Le propriétaire, Horace Gall, n'est pas très causant non plus. Il se borne à montrer les papiers prouvant que son local était aux normes anti-incendie. Refusant d'admettre qu'il loue l'endroit sans le déclarer, il prétend qu'il s'agit sans doute d'une histoire de drogués qui a mal tourné. « *Peut-être un truc en rapport avec la drogue empoisonnée qui circule* →

en ce moment en ville, voyez-vous… » La détective Villa confirme l'existence de cette drogue, mais c'est une fausse piste. Bien entendu, il connaît l'histoire des meurtres commis ici il y a une dizaine d'années, mais ne l'évoquera jamais de bon gré. Il faudra le travailler un peu au corps pour le faire parler (voir plus bas).

Sous l'œil mauvais des experts de scène de crime, les PJ peuvent visiter les lieux. Sans même tester leurs capacités à trouver des indices, indiquez qu'ils ressentent un profond malaise (les âmes en peine des victimes du massacre et celles des cobayes de Kirkland sont présentes autour d'eux). Insistez sur le côté crasseux, lugubre et malsain des locaux, même dans les parties non calcinées. Si un des PJ possède l'oméga de la Clepsydre sanglante, il sera très mal à l'aise (pression augmentée de 1 pour lui lorsqu'il se trouvera ici) et ce, pas seulement parce qu'il s'agit d'une scène crime. Il sentira un mal plus imprégné, plus ancien. Si un PJ est tutélaire de l'oméga Pentacle, il ne pourra s'empêcher d'imaginer des formes humanoïdes sur les murs calcinés (hurlantes, tordues, bras levés).

Des petits triangles numérotés indiquent où le tas de corps se trouvait, ainsi qu'un autre tas (sans doute les vêtements). Des photos prises avant le déplacement des cadavres sont disponibles sur demande, mais n'apportent rien, à part la confirmation que l'incendiaire a aspergé les deux tas, puis a laissé couler l'essence sur quelques mètres pour allumer le feu à bonne distance. Un personnage très observateur (Très difficile (2)) peut repérer qu'un homme discute avec l'un des policiers maintenant le cordon de sécurité. Il a une canne, pas de badge et serre la main de l'uniforme avant de partir. Il apparaîtra sur les autres scènes de crime. Si les personnages se renseignent sur lui, ils apprennent qu'il s'agit de **Damon Miller**, ancien inspecteur mis à la retraite suite à de trop nombreuses affaires (voir plus bas).

Pendant ce début d'enquête, Villa va recevoir un appel et partir sans prévenir ses invités (action Difficile (1) pour la voir s'éclipser). La première victime de Sandstrom vient d'être trouvée (voir plus bas aussi).

L'enquête

Les PJ ont plusieurs pistes à suivre, que Villa va négliger, pressée qu'elle est de courir après Sandstrom.

Horace Gall

Le propriétaire des locaux incendiés méprise ouvertement la police, car, comme il aime à le répéter, il a des connaissances bien placées (ce qui est vrai, mais, dans ce cas, avec cinq cadavres au compteur, pas mal d'entre elles vont le laisser tomber). Cela dit, les PJ ne faisant pas partie de la police, ils peuvent fouiller dans ses petites affaires et découvrir qu'il est mêlé à un tas d'activités illégales (secouer n'importe quel junky du quartier permet d'obtenir ces informations). Le déstabiliser reste compliqué, mais, comme il n'est pas bien certain du rôle des PJ dans l'enquête, on peut jouer sur ses doutes et obtenir des réponses. Un test de Psychologie Difficile (1) permet de déterminer qu'il pense avoir affaire à des agents des impôts sous couverture, ce qu'il craint le plus au monde. Parler des crimes commis dix ans plus tôt ne lui viendra pas à l'esprit. Par contre, il peut donner la description du « *toubib* » (Kirkland) qui payait toujours en liquide et faisait venir des « *gus* » (généralement jeunes) pour faire des « *tests avec des lumières* ». Il avait toujours deux grosses valises avec « *un tas de trucs fragiles dedans* ». Bien entendu, Gall est incapable de dire à quoi servait le matériel et il n'a

jamais posé de question. Il précise en ricanant qu'il y avait même régulièrement une aveugle dans le lot. Si les PJ demandent si elle était petite, il répond par la négative : jeune, Caucasienne, brune, cheveux très courts, maigrelette, un peu fauchée et avec une canne, pas de chien. Le « *toubib* » venait toujours avec une voiture de location différente, généralement une heure avant les jeunes, et tout ce petit monde repartait une heure après. Il le décrit comme un caucasien d'une soixantaine d'années, cheveux poivre et sel, dégarni, avec de grosses lunettes. Aucun signe particulier. Gall ne surveillait pas particulièrement son client, mais, comme il traîne dans le quartier tout le temps… Le jour de l'incendie, par contre, il n'était pas là.

La technique de l'incendiaire

Les joueurs ont peut-être conclu que celui qui a brûlé les corps l'a fait dans l'urgence. Aucun bidon n'a été retrouvé et, soit en examinant la scène de crime, soit en demandant aux spécialistes présents, on peut déterminer qu'il n'y avait pas de mécanisme d'allumage (donc il ne s'agit pas d'une bombe). Il est probable que l'incendiaire se soit procuré de l'essence le plus rapidement possible. Une simple recherche sur Internet permet de localiser les stations-essence les plus proches. Sur place, les propriétaires doivent être convaincus de laisser regarder leurs vidéos de sécurité et, effectivement, celui qui semble être « *le toubib* » y achète non seulement de l'essence mais, en plus, un bidon vide. On voit parfaitement bien son visage et qu'il est, surtout, tellement paniqué qu'il paye avec une carte bancaire, pas en liquide… Encore une fois, il faut se montrer persuasif pour obtenir un nom (l'action devient Très difficile (2), car le propriétaire prend un risque légal). Échouer signifie devoir obtenir un ordre signé par un juge (donc passer par un policier, car, bien entendu, les PJ n'ont aucun droit d'en demander un) et perdre un temps précieux. La carte est au nom d'une femme : **Danielle King** et il s'agit d'une carte d'entreprise : Optiperf.

Une recherche rapide sur Optiperf indique qu'il s'agit d'un laboratoire situé à New York, mais ayant une antenne à Baltimore. En poussant un peu plus les investigations (Difficile (1)) on apprend que ce laboratoire est spécialisé dans les technologies optiques et que son client principal est le géant de la pharmaceutique Venatis Corp. Le nom de Danielle King apparaît dans l'organigramme d'Optiperf à la case Relations Publiques.

Les crimes commis dix ans plus tôt

Tous les policiers avec un peu d'ancienneté connaissent cette histoire et soupçonnent Damon Miller d'avoir enterré certaines vérités (ce qu'ils n'avoueront jamais, sauf s'il est mort). On peut deviner que les uniformes en faction sont mal à l'aise et sursautent à la moindre surprise. Si on leur demande pourquoi, ils grognent quelque chose à propos d'un antécédent. Ensuite, une simple recherche dans les journaux ou même sur Internet permet de savoir qu'il y a eu d'autres crimes perpétrés dans ces locaux, mais que les deux dossiers ne semblent pas être liés. Si les PJ n'arrivent pas à obtenir cette information, un clochard va beugler que l'endroit est maudit, qu'il l'a toujours été et qu'il ne faut pas rester ici à déranger les morts. Une bouteille plus tard, il raconte ce qu'il sait (et plein d'autres choses). Le capitaine Franks, s'il est interrogé sur la question, donne le dossier complet aux PJ et les dirige vers l'inspecteur à la retraite Damon Miller, qui a bouclé le dossier à l'époque (il ne le connaît pas personnellement).

Le portrait du « *toubib* »

Les caméras de surveillance de la station essence permettent d'avoir →

une image assez précise du visage de l'incendiaire. En couplant cette information avec celles du loueur des locaux et de l'Optiperf (spécialisée dans les instruments optiques) une recherche Très difficile (2) permet d'obtenir le nom du docteur Kirkland. La police, elle, peut alors fournir son adresse à Baltimore (appartement 1599 au croisement de Grant et Speedway). Si les PJ appellent, ils tombent sur un répondeur et, s'ils s'y rendent, ils découvrent qu'une partie de l'immeuble juste en face appartient à l'Optiperf... L'endroit a été « *nettoyé* » (mais la porte n'a pas été forcée), ce qui signifie que toutes les notes, les ordinateurs et certains livres du docteur Kirkland ont été emportés. Le reste de ses affaires est en vrac. Pour celui qui sait quoi chercher, il est assez simple de trouver dans la salle de bain des vêtements tachés de sang et qui puent l'essence. Une analyse ADN est compliquée, parce qu'il y a plusieurs sangs mélangés.

Kirkland
Occupation : Docteur
Spécialités : Spécialiste des yeux Excellent (3)
Autres aptitudes : Contrefaçon Bon (1), Ingénierie Très bon (2)
Milieux possibles : Colloques scientifiques, Universités, Labo

P-Machinery

Les PJ risquent de s'intéresser rapidement à l'Optiperf, ce qui les mènera dans une grande salle d'attente glacée, gardée par une réceptionniste non moins glacée. Après une bonne heure d'attente à supporter de la musique d'ascenseur (faites durer la scène). Danielle King, une dominatrice, talons hauts, chignon serré et jupe anthracite droite, reçoit nos héros et leur fait perdre encore plus de temps. Un avocat, **maître Ducey**, coupe systématiquement la parole aux PJ en invoquant le secret professionnel et en répétant que le laboratoire travaille avec des centaines de collaborateurs extérieurs. Il faut dire que l'Optiperf a anticipé l'arrivée de la police. Après la catastrophe, le docteur Kirkland s'est rendu directement au laboratoire. Immédiatement, Miss King l'a fait disparaître de ses contrats et registres. Elle a envoyé quelques hommes nettoyer son appartement et ramener toutes les preuves de ses recherches. Bien entendu, elle a récupéré les verres de contact (avec les yeux des victimes). Ensuite, elle a averti la Venatis Corp. qui a mis son cabinet d'avocats local (Ducey & Sons) au travail. Seule faille dans les remparts qu'ils construisent, Kirkland, complètement paniqué, a oublié de mentionner qu'il a payé le bidon et l'essence par carte. Si un PJ mentionne la carte de crédit, King et Ducey sont déstabilisés l'espace d'une seconde, avant de déclarer que soit la carte a été volée à un collaborateur et qu'on ne le sait pas encore, soit il s'agit d'une contrefaçon. Toutes les cartes données aux collaborateurs extérieurs sont au nom de King (qui, bien entendu, refuse de donner les relevés comptables de celle incriminée sans ordre du juge). Bref, même si ces gentils cols blancs doivent agacer profondément les joueurs, cette histoire de carte va les faire paniquer. Sans en parler à Ducey, King va donner l'ordre à ses hommes de main d'éliminer le docteur Kirkland et de maquiller ça en suicide. Mais le plan va mal se passer et le scientifique va réussir à prendre la fuite. Traqué par les mercenaires de King (elle-même mise en danger par ses décisions trop précipitées et prête à tout raconter contre une immunité), Kirkland va chercher à retrouver Sandstrom, qui possède possiblement les derniers verres de contact fonctionnels. Non qu'il s'inquiète de la santé de son cobaye, mais il espère pouvoir récupérer le fruit de ses recherches pour le revendre à une grosse corporation. S'il doit énucléer l'aveugle (vivante ou morte), il le fera sans hésiter. Il risque donc de croiser la route des PJ, de la détective Villa, de Damon Miller ou, et c'est son but, de Virginia Sandstrom. L'avocat de la Venatis, lui, si Kirkland est capturé ou, pire, si King marchande son immunité, donnera simplement l'ordre de détruire l'immeuble où se trouve l'Optiperf. Les liens avec la Venatis seront minimisés (après tout, la grosse corporation

n'est par responsable des dérapages des firmes collaboratrices) et King, dès qu'elle sortira, sera salement éliminée pour faire un exemple.

Justice aveugle

Le titre de ce scénario ne concerne pas les cinq énucléés du début, comme pourraient le croire les joueurs. Il tire son nom du calvaire de Virginia Sandstrom, la jeune aveugle rendue folle par le port des verres de contact. Après avoir fui les lieux de la catastrophe, elle a erré, sans voir la réalité, mais à travers le prisme des Croisées. Ce traumatisme a réveillé son alpha (Actif) et son oméga (la Clepsydre sanglante).

La géographie physique des Croisées reste la même que dans notre monde. Donc, tourmentée par des visions, Sandstrom a tout de même réussi à rentrer chez elle. Mais, sur sa route, chaque fois qu'elle a croisé quelqu'un, elle a vu des bribes de pensées. Parfois il s'agissait simplement de →



Des morts étranges dans toute la ville...

réflexions fugaces, parfois l'individu était suivi ou rongé par des crimes passés. Les âmes en peine de ses victimes le tourmentaient (même s'il n'en avait pas conscience), lui tournaient autour en recréant la scène de leur martyr ou lui emboîtaient simplement le pas, tête baissée, en procession silencieuse. Il est même aussi arrivé qu'elle sente un délit à venir. Si vous avez vu *Incassable*, avec Bruce Willis, c'est la même idée, mais sans contact avec le criminel.

La Clepsydre sanglante a donc frappé de plein fouet la jeune femme, mais, au lieu de la détruire, elle l'a poussée à agir (violemment, à cause de son alpha). Errant dans les rues, elle s'est mise à rendre justice. Donc, parallèlement à l'enquête des PJ, la ville va être secouée par une série de meurtres violents commis par une Thémis autoproclamée.

Rapidement, par la police ou par une presse déchaînée, les PJ devraient entendre parler des corps énucléés qu'on retrouve surtout en centre-ville. Impossible de ne pas faire le lien avec leur affaire. Le problème, c'est que la détective Sydney Villa va couper tous les ponts et même finir par disparaître (enlevée et torturée par Damon Miller, qui veut savoir ce qu'elle sait). Le capitaine Franks, trop occupé à rassurer le maire ou éviter les journalistes, n'a que peu de temps à consacrer aux PJ. Il leur laisse donc carte blanche et couvre même leurs éventuels débordements pour éviter le scandale.

La jeune aveugle commence par deux victimes par jour, mais accélère le rythme au fil du scénario, consumée par la folie. Elle a déjà deux morts au compteur lorsque les PJ commencent leur enquête, mais les cadavres n'ont pas encore été trouvés. C'est une tueuse désorganisée. Elle commet beaucoup d'erreurs (comme laisser des empreintes, même si elle n'est pas fichée) et, parfois, ses cibles arrivent à riposter un peu. Elle est donc blessée. Elle sera même probablement tuée par sa dernière victime : Damon Miller. Voici une liste modifiable de ses cibles. Toutes les victimes sont étourdies avec un Taser, égorgées avec un couteau large, énucléées, puis mises en scène en fonction de leur crime. Enrichissez chaque scène de crime avec vos propres détails pour aider (ou pas) les joueurs.

• **George T. Richter**. Retrouvé chez lui, la bouche remplie de médicaments. Une petite recherche indique qu'il a été accusé d'avoir poussé sa femme au suicide, mais que les charges ont été abandonnées faute de preuves.

• **Alyssa Selig**. Retrouvée dans une allée, le corps percé d'une centaine de seringues qui contenaient de l'eau de javel. La police la soupçonne d'avoir mis sur le marché une drogue mal coupée qui a tué au moins cinq junkies (dont des très jeunes). Une caméra de surveillance urbaine permet de voir les deux femmes entrer dans la ruelle et la seconde (correspondant à la description donnée par Horace Gall) ressort quinze minutes plus tard, seule. Elle a de grosses lunettes noires, mais elle n'a pas de canne pour se déplacer, même si son pas semble hésitant.

• **Sillace Campbell**. Retrouvé dans son cabanon de jardin, nu, son sexe tranché enfoncé au fond de la gorge. Accusé de viols répétés (dans le cabanon) par son petit-fils, il a été relaxé suite à un arrangement privé. Il a été tué chez lui, déshabillé et déplacé pendant la nuit.

• **Howard Jen**. Retrouvé dans sa voiture, la tête défoncée à coups de marteau. Jen n'est pas connu de la police. C'est un tueur en série qui sévit en banlieue depuis plusieurs mois (il tue ses victimes avec un marteau) et une fouille de la voiture permet de trouver l'arme de ses nombreux crimes. Il a blessé Sandstrom, lui faisant perdre beaucoup de sang. Elle s'est précipitée à la pharmacie la plus proche pour acheter des

bandages. Le vendeur sera affirmatif sur le fait qu'elle n'était pas aveugle. Il a pensé qu'il s'agissait d'une droguée parce qu'elle était incohérente. Si on pousse un peu le jeune homme à parler, il avoue avoir été mis mal à l'aise par un détail. Lorsqu'elle est arrivée, il pensait à son nouveau petit copain (personne ne sait qu'il est gay) et au choix de ses vêtements pour aller en boîte le soir suivant. Il hésitait entre le rouge et bleu lorsqu'elle est arrivée à la caisse, et elle lui a dit : « *le bleu, ça lui plaira plus* », comme si elle lisait dans ses pensées…

• **Ferris W. Mead**. Retrouvé dans son garage, écrasé sous sa voiture et couvert de whisky. Il a été impliqué dans la mort par accident de Tom Kohlman, 10 ans, mais innocenté faute de preuves. Des bandages sanglants sont retrouvés sur place. Après ce crime, Sandstrom est obligée de retourner chez elle, où l'attendent Kirkland et peut-être aussi Damon Miller.

Comment remonter jusqu'à Sandstrom ?

Il y a plusieurs solutions. La première, assez difficile, consiste à retrouver Kirkland, puisqu'il sait où habite la jeune aveugle (il l'a raccompagnée plusieurs fois après les séances de tests). La seconde consiste à se renseigner sur les aveugles qui habitent en ville. Il existe une grosse école privée (la MSB) où malvoyants et aveugles peuvent étudier et, sur place, avec une photo et un peu de diplomatie, le rare personnel voyant reconnaîtra Sandstrom, ancienne élève et transfuge de foyer en maison d'adoption. Son adresse, au 1900 Lowerstate Blvd., est assez simple à trouver en passant par la police. Sur place, dans un appartement minable, un peigne et quelques cheveux permettent de croiser son ADN avec le sang éventuellement retrouvé sur les scènes de crime.

La jeune femme ne peut plus retirer ses lentilles. Ses yeux saignent et, à court terme, vont commencer à fondre. Elle préfère ignorer la douleur et continuer à faire justice le plus longtemps possible, avant que son corps ne la lâche (elle ne mange pas et boit à peine). Elle se déplace sans sa canne, habillée comme une clocharde, avec un sac à dos contenant de quoi préparer ses meurtres. Autant dire qu'elle passe inaperçue au milieu d'une ville dévastée par la crise. Elle cache ses yeux derrière de grandes lunettes de soleil (ce qui est incongru, vu le temps pluvieux), mais doit souvent essuyer les larmes de sang qui coulent sur ses joues.

Elle ne rentrera chez elle qu'après le meurtre de Ferris W. Mead, blessée et très faible (ou avant, en fonction de l'avancement de votre scénario). Si les PJ sont en faction devant son appartement minable, ils verront que tour à tour Damon Miller et Kirkland vont, eux aussi, traîner dans le quartier. Il faudra un camouflage Difficile (1) pour ne pas être remarqué par un Kirkland paniqué et Très difficile (2) pour Miller qui, avec des années de travail dans la rue, est beaucoup plus attentif. Pour ce qui est de Virginia Sandstrom, elle repérera immédiatement les PJ, même s'ils sont cachés à l'intérieur d'un véhicule ou dans l'appartement d'en face : elle voit leur alpha et leur oméga (ce qui est nouveau pour elle) et, éventuellement, leurs crimes passés. Il sera donc presque impossible de l'approcher discrètement, sauf si elle est occupée.

Malgré ses crimes, Sandstrom peut devenir un personnage attachant. Après tout, c'est une victime. Jouez sur cette ambiguïté. Dans le cas très improbable où elle survit, après son arrestation, elle sera internée dans un Centre Everton et disparaîtra de la circulation, jusqu'à ce que vous décidiez de la faire revenir.

La source de tous les maux : Damon Miller

Flic corrompu, débonnaire mais violent, il a piégé trois malfrats et des membres de leur famille pour →

Virginia Sandstrom

Occupation : Jeune paumée
Spécialités : Sens (sauf la vue) Très bon (2)
Autres aptitudes : Survie (ville) Très bon (2), Vue Mauvais (-1)
Milieux possibles : WÉcoles d'aveugle, Junkies
Alpha : Actif
Oméga : Clepsydre sanglante
Note : blessée, désorientée et épuisée, ses potentiels sont tous à 2 lors du scénario et sa Vit sera à 1 lors de la scène finale.

leur faire avouer où ils avaient caché le butin d'un braquage sanglant. Afin de les faire parler, il a vainement torturé, sous leurs yeux, leurs femmes et leurs enfants pendant plusieurs jours. Chargé du dossier, il s'est arrangé pour détruire les preuves et brouiller les pistes en faisant accuser un braqueur (qu'il avait pris soin de faire disparaître). Le butin n'a jamais été retrouvé.

Quelques années plus tard, mouillé dans trop d'affaires et blessé (il se déplace avec une canne), il a été mis à la retraite pour éviter le scandale. Ses anciens collègues le craignent et ne feront rien contre lui de son vivant. Il ne croit pas que la découverte des corps calcinés soit un hasard. Il va donc se mêler à l'enquête pour savoir s'il a des chances d'être découvert.

Avec les PJ, il commence par jouer les vieux flics bienveillants, prêt à aider. Paternaliste au début, la pression le rendra violent alors que Sandstrom sème la mort. Il ira jusqu'à kidnapper et torturer la détective Villa pour savoir ce qu'elle sait, pour ensuite l'égorger, l'énucléer et brûler son corps dans un autre coin de la zone industrielle, histoire de vraiment brouiller les pistes.

Damon Miller

Occupation : Flic ripoux
Spécialités : Connaisseur de la rue Très bon (2), Jongleur de poings Très bon (2)
Autres aptitudes : Contrefaçon Bon (1), Menacer Très bon (2)
Milieux possibles : Anciens collègues, Juges corrompus, Politiciens corrompus
Note : blessé, il se déplace avec une canne et se fatigue facilement (Vig 2). Il est toujours armé d'un pistolet non marqué (dégâts 2), mais préfère frapper ses victimes.



Le charmant Damon Miller...

Lorsque le cadavre de Villa sera découvert, toutes les polices se mettront en branle pour trouver le coupable, et des bavures seront commises.

Utilisant ses relations dans la police, ou si Villa lui donne les noms de Kirkland et Sandstrom sous la torture, il va s'arranger pour retrouver la justicière. Cherchant une aveugle, il va la croiser non loin de chez elle sans la reconnaître et elle sera la première à le repérer à cause des âmes de ses victimes qui le suivent partout. Elle va chercher à lui tendre un piège, mais le vieux flic est un malin et retournera sans doute la situation en sa faveur, sauf si Kirkland ou les PJ interviennent. Cependant, au moment où Sandstrom succombera, elle libérera son oméga, créant une zone commune entre les Croisées et notre monde. Les âmes hantant Miller (y compris la détective Villa) en profiteront pour s'incarner et pour emporter l'ancien policier dans les Croisées, où il restera physiquement piégé pour l'éternité, torturé par ses victimes. Si Kirkland est présent, ses cobayes, eux aussi, se vengeront en le plaquant à terre et en faisant sortir les globes oculaires de son crâne. Il survivra, mais basculera définitivement dans la folie.

Si les PJ sont témoins d'un seul de ces événements, la pression va monter d'un coup de deux niveaux et ils devront prendre sur eux pour ne pas craquer. S'ils sont témoins des deux événements, ces visions d'horreur vont augmenter d'un niveau leur alpha, mais, en plus, elles vont déclencher l'effet oméga d'un des PJ (un effet violent, de préférence).

Trois drôles de trames

Il y a dans ce scénario trois histoires qui se croisent : les expériences du docteur Kirkland et l'accès aux Croisées, la quête de justice de Virginia Sandstrom et, enfin, les crimes passés de Damon Miller.

À vous de créer des rebondissements : la disparition de la détective Villa et la découverte de son cadavre, l'éventuel enlèvement d'un PJ par Miller, les journalistes qui prennent en chasse les PJ, une poursuite avec un Kirkland parallèlement pris en chasse par les sbires de Danielle King, etc. De plus, Sandstrom enchaînant les « *actes de justice* », il faut faire vite pour arrêter le massacre.

Idéalement, il faudrait que les trames se rejoignent pour un grand final explosif (une confrontation entre Sandstrom et Miller, avec intervention des âmes des victimes du flic pourri, le tout en présence de Kirkland et des PJ). Mais ce n'est pas une obligation, et les joueurs n'ont pas à tout comprendre pour apprécier l'histoire dans sa globalité. Il restera peut-être quelques questions sans réponses, mais ce n'est pas bien grave si l'ambiance est là.

Reste que la seule personne qui peut vraiment expliquer ce qu'elle voit et pourquoi elle fait justice va probablement mourir en fin de scénario, sans doute sans raconter son histoire. Mais, si Kirkland dévoile, lui, l'existence des verres de contact et qu'un PJ décide de les chausser, la situation risque de connaître un nouveau développement : le PJ va voir la folie et les pouvoirs qui nimbent ses camarades, mais aussi probablement les âmes en peine (y compris celle de Virginia Sandstrom) qui les entourent depuis les Croisées, ce qui va provoquer non seulement le gain d'un niveau d'alpha, mais aussi le déclenchement d'un effet oméga violent en réaction. Le PJ devra obligatoirement retirer en urgence les lentilles, ce qui les brisera définitivement…

Benoît Attinost
***Illustrations** Benjamin Giletti*

Ambiance

Tout est exagéré dans l'univers de *Within*. Les grandes villes sont polluées, pluvieuses, ravagées par la crise économique (imaginez Détroit en plus… heu… Imaginez Détroit, quoi…). Les murs sont couverts de graffitis, la violence est omniprésente et l'ensemble du système est corrompu. Toujours dans l'exagération, la technologie est plus accessible (comme dans une série télévisée). Donc une analyse ADN prendra au plus quelques heures, les caméras de surveillance sont nombreuses et précises, les recherches sur Internet sont rapides. Ne vous encombrez jamais de réalisme, sauf si cela sert votre histoire.

UN SCÉNARIO POUR WULIN — CASUS BELLI

Le Déclin du Camélia

Ce court scénario peut servir de transition pour un voyage emmenant les Youxia (les PJ) d'un côté ou de l'autre du Yangzi. Son ambiance proche du fantastique s'éloigne un peu des habituels affrontements flamboyants et apporte une alternative aux combats effrénés.

En quelques mots…

Une simple étape sans histoire au cours d'un voyage qui l'est tout autant ? Mais bien-sûr. En s'arrêtant pour la nuit dans le village de Huanglin, la Colline Jaune, les Youxia vont se retrouver au milieu d'une sombre histoire de voleur, de poison, de revanche et d'usurpation d'identité. Un drame de village, sans véritable happy end possible. De leur sagacité et de l'inclinaison de leur cœur dépendent la fin de l'histoire.

Fiche technique

TYPE • Très ouvert
PJ • 3-6 Youxia
MJ • Capable de réagir
Joueurs • Tous niveaux

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

Vent d'amertume sur le Grand Fleuve

Fei Xiruo était un des médecins les plus renommés de l'Empire et l'auteur du légendaire Traité des Cinq Élixirs Floraux, un précis de médecine recensant plus de deux cents remèdes simples capables de venir à bout des plus dangereux venins. Son surnom du Sage aux Cent Fleurs lui vient de la période où il écumait les lacs et les rivières pour venir en aide aux héros du Wulin. Fei Xiruo s'est retiré de cet univers troublé, il y a dix ans de cela et s'est installé sur le domaine du Manoir au Camélia d'Automne où il gère les affaires d'un petit village de campagne au bord du Grand Fleuve. Mais quitter les rives du Jianghu n'empêche pas d'être emporté par ses remous tumultueux.

Fei Xiruo n'eut jamais d'enfant, son épouse, Dame Zao (Zao *furen*), était d'une santé chancelante et passait le restant de son temps dans sa chambre, à consommer en vain les médicaments que son mari lui préparait sans jamais trouver la solution. Fei gérait son domaine avec sagesse et Dame Zao, bien que rarement vue, était célébrée pour sa générosité de cœur. Pourtant, par une nuit d'orage d'été, le couple allait recevoir une bien funeste rencontre : celle de Li Bianyue, le Miroir sous la Lune. Li est une des plus grandes expertes du vol et du déguisement de tout le Jiang Hu. Après s'être emparé du Nectar des Phases Inversées, un poison jalousement gardé par la Secte du Cycle Dominant avec son amant Wang Yisheng, le Souffle Nocturne, le couple fut poursuivi par les assassins du groupe. Yisheng fut tué et Bianyue blessée avec une arme imprégnée du nectar.

Lorsque la voleuse frappa à la porte de Fei, celui-ci l'accueillit, puis, apprenant par un examen approfondi qui était sa patiente et ce dont elle souffrait, il craignit pour sa sécurité et pour celle de son épouse. Après lui avoir donné un moyen de rester en vie par la pratique méditative, il demanda à Bianyue de quitter sa demeure. Une dispute éclata et Bianyue tua par accident Dame Zao qui tentait de s'interposer. Horrifié et fou de rage, Fei blessa la meurtrière de son épée avant de succomber à son tour sous les coups du Miroir sous la Lune. Bianyue maquilla le meurtre en assassinat par des voleurs et se travestit en Dame Zao avec son talent naturel. Jouant les veuves éplorées, elle enterra le corps de la vraie Zao sous le camélia centenaire du manoir et prit la place de celle-ci.

Aujourd'hui, Li Bianyue désespère de mettre la main sur le légendaire précis de Fei Xiruo pour tenter de trouver une solution aux douleurs insupportables que provoquent le



poison qui coule dans ses veines : elle le sait quelque part dans le manoir, mais voilà quatre mois qu'elle le cherche en vain, tandis que ses crises semblent s'aggraver. Ce qu'elle ignore, c'est que le médecin, las de voir que son ouvrage était si âprement disputé et avaient coûté de nombreuses vies, l'a tout simplement fait brûler, quelques mois auparavant.

La pluie d'été a été retardée…

Nos Youxia arriveront très certainement exténués aux abords du village de Huanglin, la Colline Jaune, qui doit son nom aux ginkgos [une espèce d'arbre très ancienne] qui la recouvrent. Ils sont ici pour atteindre l'embarcadère qui leur permettra de passer le fleuve Yangzi, pour une raison qui les regarde. La région de Huanglin est située sur les hauteurs, l'automne y est frais et la présence du proche fleuve génère un épais brouillard très humide, qui baigne toute la forêt : impossible d'y voir clairement à plus de quatre mètres. La pluie fine rend le chemin glissant et convaincra sans doute nos amis de faire une halte au petit bourg, avant que la nuit ne tombe. On leur conseillera de demander l'hospitalité du Manoir au Camélia d'Automne, d'ordinaire assez accueillant.

Les points d'intérêts des alentours

Le *village de Huanglin* qui ne compte qu'une dizaine de familles. L'ancien, Tong Gui, pourra leur parler de Fei Xiruo et de son épouse, ainsi que de la terrible tragédie qui a frappé la maison : officielle- →

ment le médecin a été tué par un voleur de passage. Le Camélia d'Automne est là depuis deux cents ans d'après ses dires, fleurit à partir du début de l'automne et ne se départit de sa robe qu'à l'été. On prête à ses fleurs des vertus médicinales. On vantera également la générosité de Dame Zao, qui semble aller mieux qu'autrefois (elle sort de la demeure). Cependant, de graves crises la clouent parfois au lit.

La *grotte* qui se trouve sous la petite cascade à proximité du fleuve, en contrebas de la forêt de ginkgo. Elle abrite un ancien temple taillé dans la pierre. Il surplombe un minuscule lac naturel, créé par les précipitations et les crues diverses du fleuve. Il servira de cache aux hommes de la secte du Cycle Dominant.

Le *manoir du Camélia d'Automne* qui se compose d'une cour de pierre, plantée de pins, d'une remise, de l'aile des domestiques, d'une écurie, d'un bâtiment central et du pavillon de l'épouse, qui donne sur l'étang et le jardin de lettré où pousse le camélia. Le pavillon de la Grue Cendrée, qui servait autrefois de cabinet de travail et de calligraphie du maître des lieux, est aujourd'hui cadenassé.

L*'embarcadère,* où accoste une fois tous les deux jours une jonque de passeur, héberge une petite gargote où vit la famille Deng, un petit groupe de bandits du Jiang Hu (trois frères et une sœur). Les frères Deng sont des pêcheurs un peu filous qui ont pour habitude d'escroquer les voyageurs un peu cossus et les Jins de passage.

Deng le Second propose souvent de jouer au Luzhanqi (l'ancêtre du Stratégo, jeu de stratégie et de bluff) et triche comme un forcené en utilisant des pièces truquées (très légèrement marquées). Deng l'Anguille renverse les canots depuis le fond de l'eau. Il affirme ne s'en prendre qu'aux embarcations des éclaireurs Jin, qui passent de temps à autre le fleuve.



Deng la Perche, recueille les naufragés puis les menaces une fois à bord : il les dépouille puis les remet à l'eau à grand coup de gaffe. Leur deuxième sœur, Deng Tiehua, l'Aigrette entre les Joncs, est une petite femme dynamique qui mène tout ce petit monde à la baguette. D'un caractère jovial, elle est la seule personne réfléchie du groupe et une excellente cuisinière. Toute la famille maîtrise un art martial sommaire : la Perche manie la gaffe, le Second joue du filet, l'Anguille utilise un trident de pêcheur et leur sœur se bat à mains nues.

Les fleurs d'antan ont déjà péri…

Les Youxia feront la connaissance de « Dame Zao » qui les accueillera avec une feinte bienveillance. Bianyue est à la hauteur de sa réputation et son rôle de composition est sans faille : même les serviteurs (ils sont cinq : le palefrenier, le chargé de cuisine, le jardinier et deux jeunes servantes nouvelles venues), peu habitués à voir la véritable Dame Zao, toujours malade, n'y ont rien vu, à la différence près qu'ils trouvent leur maîtresse plus vive qu'autrefois (elle sort de ses appartements), malgré ses crises nocturnes. Il n'est pas difficile de voir que le beau palefrenier en pince pour sa maîtresse et pour cause, il s'agit de son amant. D'après le diagnostic de Fei Xiruo, le poison qui coule dans les veines de Zao depuis son escapade détruit l'énergie Yang progressivement (un Youxia médecin pourra confirmer le diagnostic) : Bianyue utilise donc le Wugong de l'Esprit Renard pour retarder l'inévitable et soulager ses crises. Le malheureux palefrenier en fait d'ailleurs les frais car sa santé va en déclinant.

Si l'un des Youxia est un coureur de jupon, il est possible que la veuve raisonnable laisse place à une dangereuse séductrice : Bianyue a de toute manière toujours besoin d'énergie Yang puisque ses douleurs sont constantes. Son esprit sera d'ailleurs progressivement altéré par le poison : non seulement ses crises de fièvre et ses douleurs nocturnes, de plus en plus fréquentes, l'épuiseront, mais son incapacité à remettre la main sur le *Traité des Cinq Élixirs floraux* et sa culpabilité aggraveront son état. Il est possible qu'à terme, elle ait l'illusion de voir les spectres du couple des Fei, la nuit venue. Chaque nuit, elle cherchera en vain le précieux ouvrage, qu'elle ne trouvera jamais : Fei Xiruo l'a fait brûler dans le poêle de son atelier, bien avant qu'elle n'arrive. Il est possible d'en retrouver une partie calcinée dans le Pavillon de la Grue.

Le déroulement des évènements

La première nuit : Bianyue accueillera les Youxia dans sa demeure. On peut remarquer qu'elle ne connaît pas si bien que cela l'histoire de Fei, mais improvise avec talent. Elle se montrera très fidèle à la posture de la veuve (habillée de blanc, cheveux bandés, rite funéraire devant la plaque de son « époux »). Un héros de peu de vertu se verra éconduit en premier lieu, mais le comportement de Bianyue changera si elle manque d'énergie vitale.

Durant la nuit, les membres de la secte auront retrouvé la trace de Bianyua et passeront à l'attaque jetant un Orage de Fleur de Pruniers. Il s'agit d'une machine diabolique relâchant 36 dards enduits de poison sous l'impulsion d'un mécanisme puissant, qui claquera d'un coup. Bianyue pâlira si on identifie la →



toxine présente sur les fléchettes : le Nectar des Phases Inversées.

À partir de là :

Si les héros ont pris parti pour Bianyue, ils seront probablement attaqués à leur tour. Traquer les assassins dans la forêt est complexe, mais réalisable. Ce sont des spécialistes des pièges empoisonnés, des Projectiles de l'ombre (Expertise), de l'Apesanteur (Maître) et de l'Ombre (Maître). Chacun d'entre eux est voilé par un masque d'acier représentant un des cinq éléments. Ils joueront sur la brume qui couvre toute la forêt pour frapper puis disparaître tels des fantômes. Considérez qu'ils se battent avec le style du Manoir aux Camélias [Livre de base p.129] avec 3D partout. Leur chef est Liu Tang, le Troisième Astre de Métal, un homme puissant qui sera maîtrisera également le style du Grand Un [Livre de base p.123]. La seconde offensive de la secte sera plus directe : Liu Tang indiquera ouvertement aux Youxia la véritable identité de leur hôtesse. À eux de choisir leur camp.

Instillez le doute sur le comportement de « Dame Zao », ses crises de fièvres, ses douleurs nocturnes, ses fouilles presque hystériques de la maison et ses hallucinations, où elle pense voir « son époux ». Vous pouvez également donner cette illusion à vos joueurs, la brume persistante et l'automne joue en votre faveur.

Les fleurs du camélia sont rouges sang et les branches les plus basses dépérissent. Un Youxia botaniste pourra s'apercevoir de cette bizarrerie. Il est possible de trouver le cadavre de la vraie Dame Zao, en creusant, de nuit. Si la remarque est faite à Bianyue, son état de santé s'aggravera. Vous pouvez, à n'importe quel moment, décider de la faire passer à l'action et révéler sa vraie nature. Visiter le cabinet de calligraphie de Fei donnera quelques explications. Les connaisseurs de calligraphie verront à travers ses œuvres sa mélancolie et un poème de sa main s'attristant que son œuvre destinée à sauver des vies en avait coûté bien trop (un grand nombre de personnes sont mortes en tentant de mettre la main sur son légendaire précis).

À n'importe quel moment, vous pouvez faire débarquer une patrouille de Jin (une trentaine) qui tente de bâtir une première tête de pont de l'autre côté de la rive. Soit dans la forêt, soit chez les Deng, soit parce qu'ils viennent ordonner d'être abrités par la régente du manoir. Leur capitaine recherche activement une bande de malfrats qui séviraient près du fleuve et couleraient leurs embarcations marchandes.

Conclusion

La fin est relativement ouverte, après tout, les Youxia ne sont que de passage à Huanglin et ils n'auront peut-être pas envie de jouer les enquêteurs. À eux de voir s'ils prennent en pitié Bianyue dont l'état de santé ne cessera de se dégrader, et l'aident à trouver un remède, malgré son double meurtre. Ils peuvent également prendre le parti des membres de la secte, qui ont après tout été spoliés, ou trouver une solution plus arrangeante. Quoi qu'il en soit, le passeur sera bien à l'embarcadère le matin du troisième jour et ils pourront reprendre leur route tranquillement, avec en tête, une bien curieuse histoire.

Nicolas Henry
***Illustrations** Ludovic Chaumont et Wulin de Game-Fu*

Mini-aventure : Le donjon de Drogon

Vous n'avez qu'une heure et demie devant vous et vous cherchez quelque chose de plus simple que Descent *? Essayez* CO Fantasy *! Ce scénario garanti 90 minutes propose de revenir aux fondamentaux. C'est dans les vieilles marmites…*

UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES OUBLIÉES — CASUS BELLI

En quelques mots…

Les PJ ont pour mission d'occire Drogon, un sorcier maléfique qui rançonne un petit village depuis son repaire sous la Montagne Fumante. Avec un petit goût de *Livre dont vous êtes le héros* (ceux qui aiment les *Défis Fantastiques* y reconnaîtront un hommage au *Sorcier de la Montage de Feu*), ce mini-donjon est destiné à l'initiation : un thème et des choix simples, de l'action et un peu de ruse. Il est prévu pour 4 PJ de niveau 1 en augmentant leur score de PV de 10 points. Chaque personnage débute avec 1d6+1 pa en poche.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • PJ de niveau 1-2
MJ • Débutant
Joueurs • Débutant

ACTION ★★★
AMBIANCE ★☆☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Vous êtes venus au village de Fonduval pour répondre à une petite annonce affichée à la ville voisine : « Recherche aventuriers courageux pour vaincre le sorcier Drogon. Forte récompense ». *Sur place, monsieur Clocheton, le maire du village, vous a indiqué que Drogon venait de voler tout l'argent que les villageois avaient collecté pour la récompense. Raison de plus pour occire ce vil sorcier qui a établi son repaire sous la Montagne Fumante. C'est pourquoi, après plusieurs heures de marche, vous voici devant la gueule béante d'une caverne ténébreuse d'où s'échappe une vapeur blanche…*

1. L'entrée

La caverne fait environ 3 mètres de large et autant de haut, il y fait noir et la vapeur épaisse bloque la vue à 5 mètres. Dans la caverne, l'air chaud contraste avec le froid vif de la montagne. Après quelques mètres, vous apercevez un bassin d'eau chaude sur votre droite, la vapeur vient de là. Au fond, une porte de bois dans un mur de brique bloque la progression.

A. Le bassin : L'eau est peu profonde (50 cm), mais bouillante. On aperçoit quelques pièces brillantes au fond du bassin. Une créature qui y pénètre subit 1 point de DM et ramasse 1d4 pièces par tour (maximum 6 pièces). Ce sont de fausses pièces, du fer sans aucune valeur pécuniaire.

B. La porte de bois : Elle est munie d'un petit volet à mi-hauteur et d'un heurtoir de métal juste au-dessus. Le volet, situé à hauteur de gobelin, peut être ouvert de l'intérieur pour permettre au garde de vérifier qui veut entrer. Le heurtoir est un piège, quiconque s'en saisit reçoit une violente décharge électrique (1d4 DM, test de CON difficulté 15 pour 1/2 DM). Le piège se recharge en une heure.

La porte est fermée de l'intérieur par une barre de bois. Il faut vraiment cogner très fort à la porte pour que le garde gobelin ouvre le volet et s'enquière de qui va là. Pour fêter le vol de l'or des villageois, le sorcier a offert à ses serviteurs plusieurs bouteilles d'alcool. Krek le gobelin est ivre mort et il est facile d'inventer un prétexte bidon pour qu'il ouvre (test de CHA difficulté 10). Une fois la porte ouverte, Krek se contente de laisser entrer les personnages avant de se rendormir, sa bouteille vide sous le bras. Sinon, il faudra défoncer la porte (test de FOR difficulté 20) mais, dans ce cas, Krek attaque les intrus.

2. Croisement

Vous arrivez à un croisement éclairé par une unique torche qui

se consume mal. Le sol est couvert d'une imposante grille métallique à travers laquelle un peu de vapeur s'élève. À droite, le couloir mène à une nouvelle porte de bois, à gauche, il bifurque dans le noir après une dizaine de mètres. Devant vous, un escalier aux marches inégales et glissantes monte en ligne droite. Sous la grille, il y a un puits rempli d'eau chaude.

A. Salle de garde : *Quelques marches mènent à une simple porte de bois munie d'une serrure. On entend distinctement de petites voix criardes qui se chamaillent.*

En regardant par la serrure, un PJ peut observer **3 gobelins** qui se disputent autour d'une partie de dés. Dès que la porte s'ouvre, ils ramassent leurs armes et attaquent. Eux aussi sont passablement imbibés d'alcool.

La pièce comporte une table, 4 tonnelets vides en guise de sièges et 4 paillasses puantes. Sur la table, on peut trouver une bouteille presque vide (whisky), des dés en argent (valeur 3 pa) et des gobelets en étain. Sous une paillasse, dans un trou sous une pierre (Sagesse difficulté 10), se cache une bourse contenant 9 pa et une clef. Cette clef, volée par le gobelin, permet d'ouvrir la salle 4b.

B. Réserve : *Derrière le coude, le couloir est totalement plongé dans le noir. Après quelques marches, il mène à une petite caverne naturelle qui sert de réserve.*

La réserve contient plusieurs dizaines de torches, des sacs de farine et des tonneaux de viande séchée, le tout volé aux villageois. Si un PJ déplace les tonneaux, il dérange un rat géant en train de se délecter de viande séchée. Il attaque l'intrus !

C. Escalier piégé : *L'escalier est particulièrement raide, une torche l'éclaire faiblement à mi-chemin.*

Toute créature de plus de 40 kg qui pose le pied sur la marche située au niveau de la torche déclenche le piège. Au sommet de l'escalier, un pan de mur bascule et une trombe d'eau bouillante déferle sur les marches. Chaque PJ dans l'escalier doit faire un test de FOR difficulté 15 pour ne pas être emporté. Chaque personnage subit 1d4 points de DM pour l'eau bouillante et 1d4 points de DM supplémentaires pour une chute dans l'escalier. L'eau s'évacue ensuite par la grille. Si les kobolds sont toujours en vie, ils surgissent de leur salle et attaquent.

3. La rivière fumante : *Plus vous montez l'escalier, plus il fait chaud. Vous arrivez enfin sur un quai au bord d'une rivière aux eaux brûlantes. Une modeste cloche de bronze est fixée à la paroi. Une chaîne permet de sonner. Une forte odeur de souffre vous agresse les poumons et vous fait pleurer les yeux.*

Nager dans l'eau bouillante provoque 1d4 DM par tour et le passage le plus proche se trouve à 5 tours de nage (10 mètres par tour). Il est caché par la vapeur (vision limitée à 10 mètres). Si un PJ utilise la cloche, lisez le texte suivant :

Rien ne se passe pendant un long moment, puis vous entendez un clapotis régulier. Bientôt, une sorte de barge émerge de la brume. Un homme en robe noire rapiécée manie une longue perche pour guider l'embarcation vers vous. Lorsque l'étrange apparition arrive à quai, vous remarquez que le vieillard porte un foulard sur les yeux. Tandis qu'il accoste, il est pris d'une violente quinte de toux. Ensuite, il attend silencieusement.

Si les PJ montent sur sa barge, il leur réclame à chacun 1 pa pour le passage. Miblas est un vieil homme aveugle, réduit à l'esclavage par le Sorcier. Il ne croit pas que son →

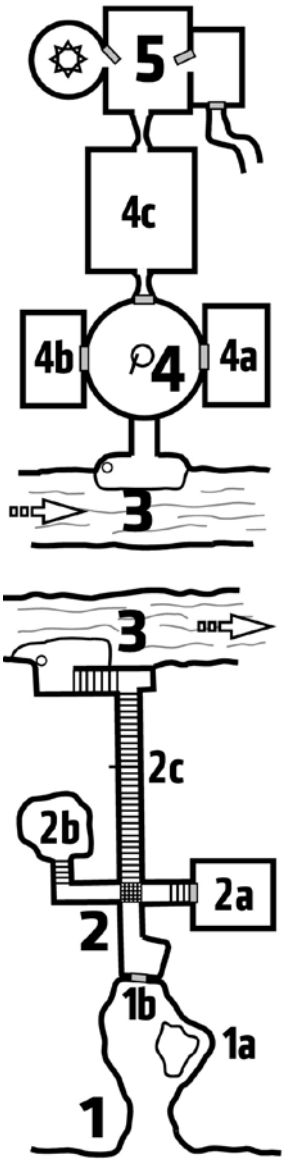
MINI-AVENTURE
Partie courte
90 minutes

Gobelins
NC 0, créature humanoïde, taille petite
FOR -1 **DEX** +0 **CON** -1
INT -3 **SAG** -2 **CHA** -2
DEF 12 **PV** 4 **Init** 10
Épée courte +0 **DM** 1d6-1
Ivresse : Les malus liés à l'ivresse sont déjà inclus
Trésor : 3 pa

Rat géant
NC 0, taille petite
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -4
DEF 13 **PV** 4 **Init** 13
Morsure +1 **DM** 1d4+1
Maladie : voir *CO Fantasy* p.270

Diablotin
NC 0, taille très petite
FOR -2 **DEX** +3 **CON** +1*
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0
DEF 15 **PV** 11 (RD5) **Init** 17
Projectile magique auto **DM** 1d4
Réduction des DM 5 sauf armes saintes ou bénies.

Ogre obèse
NC 2, taille grande
FOR +5 **DEX** -2 **CON** +5
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -4
DEF 14 **PV** 40 **Init** 06
Hachoir émoussé +8
DM 1d6+5



calvaire finira un jour et il n'a plus vraiment peur de la mort. Si on l'interroge, il ne révèle rien. Attaqué, il ne se défend pas et meurt sans un cri (DEF 10, PV 4). Il peut conduire les PJ à bon port sous la menace mais, si les PJ sont polis et lui donnent chacun la pièce d'argent réclamée pour le passage, il leur donne un conseil au moment où ils quittent son embarcation. « *Si vous voulez affronter le sorcier, trouvez d'abord le diablotin, il connaît son secret...* » Il n'en dira pas plus.

Les personnages accostent sur un quai de pierre en tout point similaire à celui qu'ils viennent de quitter. Miblas poursuit son chemin sur la rivière. La caverne dans laquelle il vit est située vingt mètres en aval (elle ne contient rien de valeur).

4. Salle ronde

Un couloir d'une dizaine de mètres mène à une salle circulaire dont le centre est occupé par une grande statue de métal représentant un puissant sorcier. Il brandit un impressionnant sceptre à tête de mort dans votre direction. La pièce comporte trois portes de couleurs différentes. De gauche à droite, bleue, jaune et rouge, chacune éclairée par une torche.

La statue est à l'effigie du Sorcier et chargée d'électricité. Tout PJ qui y touche ou lui porte un coup (Solidité 30, RD 10) subit 1d4 DM d'électricité. La porte rouge à l'Est est la seule à ne pas être fermée. La porte bleue à l'Ouest est fermée à clef, elle peut être ouverte avec la clef trouvée en 2a, crochetée (DEX difficulté 20) ou défoncée (Solidité 20, RD 7). La porte jaune ne comporte pas de serrure, mais elle est bloquée et très solide (Solidité 30, RD 15). Un PJ qui cherche un passage caché ou un mécanisme découvre que la torchère adjacente peut bouger. Pour ouvrir, il faut l'incliner vers la droite. Toute autre manœuvre sur la torchère fait pivoter la statue vers le PJ et le sceptre libère un éclair qui lui inflige 2d6 DM (CON difficulté 10 pour 1/2 DM).

4a. Porte rouge : *La porte s'ouvre sur une pièce confortablement meublée. Un homme habillé de vêtements criards, de babouches et d'un turban est assis sur un divan rouge. Il se lève et vous fait signe d'entrer avec un grand sourire.* « Bien le bonjour, je suis Zebius, marchand d'extraordinaire. Vous n'êtes pas envoyés par le Sorcier, n'est-ce pas ? Peu importe, je suis las d'attendre et un client est un client, je vous en prie, entrez. »

Si les PJ attaquent Zebius, il disparaît avec ses marchandises par magie à son prochain tour (Zebius, DEF 16, PV 39). Zebius est un marchand, mais aussi un puissant magicien. Il est vexé d'avoir attendu Drogon si longtemps aussi pratique-t-il des prix dérisoires dans le seul but de nuire au Sorcier.

Potion de soins (1d8+2 PV) 3 pa (4)

Fiole de somnifère 2 pa (1)

Osselets (invoque un squelette pour 5 tours) 4 pa (3)

Clef magique (ouvre n'importe quelle serrure puis disparaît) 5 pa (1)

Potion d'invisibilité 5 pa (3)

Diapason bipolaire 8 pa (doit être tenu dans une main, immunise son porteur aux DM d'électricité en agissant comme un paratonnerre).

4b. Porte bleue : *Cette pièce est encombrée de nombreuses étagères et de tout un fatras de tubes et de fioles de verre contenant des liquides colorés. Une petite créature au faciès de démon et aux ailes de chauve-souris sort de derrière l'une d'elle et se met à vous invectiver :*

« Dehors, bande de malotrus ou vous allez goûter à ma puissante magie ! » *Et il joint le geste à la parole.*

Le diablotin utilise son pouvoir de projectile magique à chaque tour sur les intrus, tout en voletant derrière les étagères pour se mettre à couvert (+5 en DEF). Un combat dans cette pièce encombrée risque de provoquer beaucoup de casse. Le diablotin est un couard et, dès qu'il a perdu la moitié de ses PV, il demande grâce. En échange de sa liberté, il est prêt à donner le véritable nom du sorcier : « *Palatrast* ».

4c. Porte jaune : *La porte pivote sans bruit, révélant un passage si étroit qu'un humain ne peut le franchir que difficilement. Un ronflement titanesque émane de la pièce qui se cache derrière le passage. Ce qui dort dans cette pièce est certainement un ennemi redoutable...*

Les ronflements sont produits par un ogre obèse. Il a grandi ici, copieusement nourri par le sorcier et il lui est à présent totalement impossible de sortir. Dès qu'un PJ entre dans la pièce, qui comporte un énorme lit, une immense chaise et une table gargantuesque, une bouche magique apparaît sur l'ouverture opposée et crie : « *Alerte, intrus, alerte !* » (sauf si le PJ est invisible). Aussitôt, l'ogre saisit son hachoir et attaque.

L'ogre est un ennemi puissant pour les PJ, il vaut mieux ruser. Plusieurs solutions sont possibles (viande séchée + somnifère, invisibilité + diversion, etc.).

5. Antre du sorcier

Vous entrez dans un salon confortable. Sur une table, un coffret est ouvert, il contient plusieurs dizaines de pièces d'argent. Sans doute la récompense qui vous était promise ! Deux portes sont ouvertes, l'une d'elle donne sur une chambre et l'autre sur une salle de conjuration d'où s'échappe une lumière rougeoyante et des incantations dans une langue étrange. Ces dernières s'interrompent brusquement : « Vous avez osé pénétrer dans mes appartements ! Vous allez le payer de votre vie ! » Le sorcier surgit à la porte et, d'un geste théâtral, il jette des osselets au sol. Dans un nuage de fumée, deux squelettes apparaissent et vous attaquent tandis qu'il pointe son bâton à tête de mort dans votre direction...

Depuis plusieurs heures, Drogon tente de contacter un puissant démon, debout au centre d'un pentacle de bougies rouges. Lorsqu'il détecte la présence des PJ dans ses appartements, il met fin à son rituel sans l'avoir achevé. Cela l'épuise mais il reste un adversaire redoutable, à moins que les PJ ne l'appellent par son vrai nom. Drogon est le nom de l'esprit emprisonné dans le bâton à tête de mort et c'est lui qui confère sa puissance au sorcier. Appeler le sorcier « *Palatrast* » brise ce lien et le ramène à sa vraie nature, celle d'un magicien de seconde zone, et ce pendant 10 tours. Si les PJ utilisent leur propres osselets pour invoquer des squelettes contre Drogon, ne jouez pas le combat et considérez que les uns occupent les autres.

Si le sorcier est vaincu et que les PJ ne comprennent pas l'importance du bâton maléfique, celui-ci leur dissimule sa vraie nature. Mais un jour, un nouveau sorcier du nom de Drogon surgira en un autre lieu... Le trésor du sorcier est laissé à votre appréciation ! Dans la chambre, une porte mène à un passage secret vers l'extérieur.

Laurent « Kegron » Bernasconi

Squelette

NC 1, créature non-vivante
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4
DEF 14 **PV** 9 **Init** 12
Griffes +2 **DM** 1d4+1
Réduction des DM 5 sauf armes contondantes.

Drogon

NC 2, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +1 **CON** +1
INT +3 **SAG** +0 **CHA** +1
DEF 15 **PV** 35 **Init** 12
Éclair +8 **DM** 2d6
Bâton +6 **DM** 1d6+2

Palatrast

NC 1, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +1 **CON** +1
INT +2 **SAG** +0 **CHA** +0
DEF 12 **PV** 25 **Init** 12
Éclair +4 **DM** 1d6
Bâton +3 **DM** 1d6+1

CYBERPUNK

C'EST DÉJÀ DEMAIN !

UN UNIVERS POUR CHRONIQUES OUBLIÉES

« Chaque fois qu'une lumière brûle deux fois plus, elle brille deux fois moins longtemps.
Et vous avez brûlé on ne peut plus brillamment, Roy. »
– Blade runner



Bienvenue dans le monde de demain, un monde de haute technologie, violent, sombre et désabusé. Un monde où la finance et les méga corporations ont définitivement pris le pouvoir sur les nations et les citoyens. Un monde où la cybernétique et la réalité virtuelle ont repoussé les limites de la chair, formant un mélange explosif entre prouesses surhumaines et déshumanisation. Bienvenue dans une société où une certaine sécurité est possible au sein des corpos, à condition d'abdiquer son libre arbitre. Une société où la seule alternative est la débrouille dans les territoires où les gangs font la loi… Bienvenue au paradis du cyberpunk.

Nous sommes dans un futur proche (2050-2150) et les personnages sont des êtres en marge de la société, des sortes de mercenaires, version noire et sans illusion du héros. Se hisser au-dessus de la masse des corporatistes sans nom et des victimes du système à la force de leur talent est leur unique chance de survie. Seuls les meilleurs peuvent y prétendre. Certaines figures sont emblématiques du genre : le hacker de génie, pirate du réseau informatique global, le chromé, combattant bardé d'implants cybernétiques aux performances surhumaines ou encore le rigger, pilote interfacé à des drones customisés aux capacités létales. Dans un monde rongé jusqu'à la moelle par le fric et le déni de démocratie, ils offrent leurs services à des employeurs anonymes qui sont prêts à y mettre le prix. Un prix suffisant pour obtenir un peu de discrétion et d'anonymat dans la résolution d'affaires trop peu légales pour employer des moyens plus officiels. Bien entendu, les mercenaires ne sont personne et, s'ils échouent, ils se retrouvent seuls face aux conséquences de leurs actes. En cas de disparition, ils ne manqueront à personne. Du moins, à personne d'important.

Voilà, vous savez dans quel panier de crabe vous êtes tombé.

RÈGLES

Vous trouverez dans ces pages le nécessaire pour utiliser Chroniques Oubliées dans un cadre cyberpunk classique : des règles spécifiques au genre, cinq nouveaux profils et de l'équipement supplémentaire. Nous avons aussi ajouté quelques profils permettant de jouer dans un univers qui mélange haute technologie et magie.

Chroniques Oubliées Cyberpunk (COCY) utilise les règles de CO Contemporain présentées dans Casus Belli#8. Les règles additionnelles présentées dans Casus Belli#9 (véhicules, poursuites) viennent les compléter. Les options pulp ou mortelles qui y sont déclinées peuvent aussi être utilisées selon le bon vouloir du MJ, en fonction de l'ambiance qu'il souhaite installer : fun et furieuse ou, au contraire, sombre et violente.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Nous ne reprendront ici que les points qui nécessitent des précisions ou qui sont sujets à des variations par rapports aux règles originales de *Casus Belli#8.*

Traits

Vous pourrez adapter certains traits en les justifiant par la technologie du XXIe siècle. Par exemple, le trait *Oreille sensible* peut correspondre à un implant auditif cybernétique.

Nerd : La technologie de pointe étant omniprésente et primordiale dans les univers cyberpunk, le bonus octroyé par le trait Nerd est réduit à +2. Il permet aussi de gagner un bonus de +1 au score d'attaque mentale.

Profil

Le genre cyberpunk se nourrit de ses propres caricatures de la société →

CHOC DE SIMPLIFICATION

Les univers cyberpunk sont complexes et débordent de données techniques, notamment en procédures informatique et en matériel en tout genre. Toutefois, les règles de CO privilégient la simplicité. C'est pourquoi nous ne vous présenterons pas une description précise de certains éléments (équipement consommable, cybernétique, gestion de la matrice), mais plutôt des règles de gestion globale. Cette simplicité d'utilisation est un compromis et ce choix peut aussi avoir ses inconvénients. En l'occurrence, il laisse au joueur un peu moins de liberté et de possibilités pour customiser son personnage et l'équipement utilisé. Si cet aspect-là est pour vous primordial, il faudra vous tourner vers un jeu aux règles plus complexes comme *Cyberpunk* ou *Shadowrun*.

Auteur
Laurent Kegron Bernasconi

Commentaires avisés
Fred Jussiaux

Illustrations
Grégoire Veauléger

et d'archétypes forts, aussi nous avons choisi une approche similaire à celle de *CO Fantasy* sur ce point plutôt que celle de *CO Contemporain*.

La famille des profils cyberpunk comprend cinq profils : le chromé, le fixer (prononcez fixeur), le ganger (gangueur), le hacker (hackeur) et le rigger (rigueur). Ils représentent les héros-types d'un univers d'anticipation high-tech pessimiste.

Si vous utilisez un univers mélangeant cyberpunk et magie, à la façon de *Shadowrun*, ajoutez la famille de profil des éveillés, qui comprend seulement trois profils : le mage, le shaman et l'adepte.



Contrairement aux familles de profil de *CO Contemporain* (Action, Aventure et Réflexion), ces deux nouvelles familles n'apportent aucun bonus particulier (Chance ou points de capacité).

Scores d'attaque : Chaque nouveau profil indique les bonus d'attaque du personnage de niveau 1. Pour les personnages issus de la famille des profils Cyberpunk, nous parlerons d'attaque mentale plutôt que d'attaque magique et on appliquera le Mod. d'INT. C'est le score utilisé lorsqu'un hacker pirate un système et lorsqu'un rigger attaque via un drone ou une arme de véhicule.

Progression : Les personnages de *CO Cyberpunk* reçoivent un point d'attaque à chaque niveau à partir du niveau 2. Ils peuvent l'investir dans le type d'attaque de leur choix, jusqu'à un score maximum de 8 plus le score du profil concerné au niveau 1.

Chance (PC)

Les points de Chance sont remplacés par les points de Cash, voir le chapitre sur *Le Fric*. Lors de sa première aventure, un personnage débute avec [3+Mod. de CHA] PC en réserve.

Initiative

Le genre cyberpunk est fourni en clichés sur des combattants ultra-rapides, et la règle des blessures graves donne une importance vitale à la possibilité d'agir le premier. Aussi *CO Cyberpunk* utilise-t-il une règle d'Initiative différente et plus complexe.

L'initiative devient aléatoire et variable d'un tour à l'autre. Chaque joueur détermine son Init. au début du tour en lançant un d6 et en ajoutant le résultat au score d'Initiative (= valeur de DEX + bonus de capacité - DEF de l'armure).

Init. = score d'Initiative + 1d6

Au cas où le résultat du d6 est égal à 6, le joueur relance le dé et ajoute le résultat. Il peut répéter ce procédé plusieurs fois, jusqu'à obtenir un score aux dés au maxi-

mum égal à sa valeur d'Initiative de base. Autrement dit, le score d'Init. ne peut pas dépasser le double de sa valeur d'origine.

Exemple : *Un personnage avec un score d'Initiative de 10 lance le d6 et obtient 6, il relance et obtient à nouveau 6. Il devrait relancer le dé à nouveau, mais cela ne lui sert à rien puisqu'il a déjà atteint son score maximum d'Init, c'est-à-dire 20.*

PNJ : Le MJ peut se contenter de déterminer un score d'Init. par groupe de PNJ mineur ou conserver une Init. fixe en ajoutant 4 au score normal d'Init.

Actions multiples

Un personnage dont l'Init. est supérieure ou égale à 20 peut agir une seconde fois dans le tour. Il obtient une action de son choix (action d'attaque ou de mouvement, mais pas une action limitée) à son score d'Init., moins 10.

Eh oui mec, un gars à donf' peut parfois agir deux fois avant toi...

Un personnage dont l'Init. est supérieure ou égale à 30 peut agir une troisième fois dans le tour. Il obtient une action de son choix (action d'attaque ou de mouvement, mais pas une action limitée) à son score d'Init. moins 20.

Et ainsi de suite.

Poussée d'adrénaline

Un personnage (ou un PNJ) peut essayer d'agir plus vite. Le joueur peut alors choisir de lancer 2d6 pour calculer son Init. au lieu d'un seul. Les résultats sont ajoutés et tous les dés sont des jets sans limite. Toutefois, si au moins un dé donne un résultat de 1, le personnage a confondu vitesse et précipitation.

Dans ce cas, à son tour, le PJ ne peut faire qu'une seule action (de mouvement ou d'attaque) et il utilise un d12 pour le test effectué sur cette première action. Il ne peut pas faire d'action limitée. Si son score d'initiative lui donne la possibilité d'effectuer plusieurs actions, les actions suivantes ne sont affectées.

Exemple : *Jed utilise une poussée d'adrénaline et lance deux d6. Il obtient 5 et 4. Il ajoute 9 à son score de base de 13, pour une Init. totale de 22 (cela lui permettra de faire 2 actions).*

Exemple 2 : *Jed obtient 4 et 6, il relance donc le 6 et obtient un résultat de 1. Sont Init. finale est donc de 24, mais, à son tour, il ne pourra faire qu'une seule action et devra lancer un d12 au lieu du d20 (cela ne l'empêche pas d'avoir une seconde action à un score d'Init. de 14)*

Le fric

CO Cyberpunk place l'argent au centre de la progression du personnage. L'appât du gain et les dilemmes moraux que cela peut entraîner constituent un des ressorts dramatiques du jeu dans cet univers violent et amoral. Les personnages devront sans cesse courir après le fric : pour être à la pointe de la technologie, au top de l'efficacité, pour vivre dans le luxe, pour être sapé, etc. Toujours à la limite de la rupture pour réparer du matériel si durement acquis, si coûteux et si fragile... C'est au MJ de doser la quantité d'argent en circulation, toujours trop peu, de façon à laisser les joueurs sur leur faim et les personnages prêts à tout pour le jackpot !

La monnaie est le plus souvent totalement virtuelle (un ordre informatique), mais peut être parfois échangée sous forme de puces certifiées contenant un code. À titre d'exemple, nous appellerons notre monnaie le Nyuan (New Yuan ou NY, prononcez New One) en référence à l'économie triomphante de la chine. Toutefois, chaque cadre cyberpunk possède sa propre devise internationale en rapport avec l'histoire économique imaginée pour son monde et son modèle dominant (le Nuyen, l'eurodollar, etc.).

Passage de niveau

Pour passer de niveau, un personnage doit réussir des missions, mais aussi investir une partie de ses revenus. La somme nécessaire est indiquée dans le tableau en marge, il ne s'agit pas de →

NY ET $

Pour plus de simplicité, lorsque vous utilisez le matériel issu de *CO Contemporain*, convertissez les NY et les dollars sur la base de 1 contre 1.

PASSAGE DE NIVEAU

Niveau	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nyuans	5000	5000	10 000	15 000	20 000	25 000	30 000	35 000	40 000

la somme totale, mais seulement de la somme à dépenser pour progresser vers le niveau suivant. Les sommes investies sont intégralement perdues. Cette règle n'annule en rien le rythme de progression imposé par le MJ et un personnage ne peut pas passer de niveau simplement par ce qu'il est riche. Cette règle sert uniquement à simuler les frais généraux du personnage et la nécessité de maintenir un standing de sécurité et de vie en rapport avec sa réputation croissante.

Une mission paye autour de 5 000 Nyuans, un peu moins pour une mission facile et courte, un peu plus pour une mission longue et difficile. Cela peut aller jusqu'à 10 000 Nyuans pour des personnages puissants et réputés. Si vous souhaitez un rythme de progression plus lent, il vous suffit de baisser la rémunération standard.

Lorsqu'il touche sa paye, chaque personnage gagne un bonus de cash égal à **[10 x Mod. de CHA]%** de la récompense. Le charisme influe sur la réputation du personnage et donc sur son salaire.

Fauché

Un personnage sans le sou peut malgré tout passer au niveau suivant en ne payant que la moitié de la somme indiquée. Toutefois, dans ce cas, il ne pourra pas acheter de points de Cash jusqu'à ce qu'il paye la somme manquante.

Points de Cash (PC)

Dans *CO Cyberpunk*, on remplace les points de Chance (PC) par les points de Cash : la possibilité de dépenser du fric pour obtenir un bonus. En utilisant des drogues de combat, des munitions spéciales, de l'équipement électroniques ou toute autre amélioration high-tech, un personnage peut augmenter son potentiel létal ou de survie. Pour simuler ce matériel, plutôt qu'une gestion précise et fastidieuse de l'équipement renouvelable ou des gadgets coûteux qu'un personnage peut transporter, le joueur peut dépenser du fric.

Cet argent est simulé par les points de Cash. Les PC sont achetés par le personnage au début de l'aventure, généralement après qu'il ait pris connaissance de la mission. Cette phase de jeu correspond à la préparation du personnage : quel type d'équipement spécial il emporte, mais aussi les infos supplémentaire qu'il obtient en payant les bons contacts, etc.

Exceptionnellement, le MJ pourra autoriser un PJ à acheter de nouveaux points de Cash en cours d'aventure si le PJ peut disposer de 24 heures de calme d'affilée et que le MJ considère qu'il peut accéder aux ressources nécessaires. Toutefois, compte tenu du peu de temps dont le PJ bénéficie, le coût des PC est alors triplé (habituellement, il lui faut plusieurs semaines pour réapprovisionner le matériel).

À la fin d'une aventure, les points de Cash qui n'ont pas été dépensés sont perdus. Il s'agit donc pour le joueur d'un pari entre le trop peu et le gaspillage de cash...

En dépensant un point de Cash, le personnage obtient un bonus de +1d6 au test du personnage. Il s'agit d'un jet sans limite (relance sur 6). Ce bonus peut s'appliquer au d20 ou au d12 du test, aux DM, en DEF ou en initiative. Le joueur peut annoncer son utilisation après avoir pris connaissance d'un résultat.

COÛT DES POINTS DE CASH

PC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coût	100	300	600	1 000	1 500	2 100	2 800	3 600	4 500	5 500

VOIES DE PRESTIGE

Le personnage peut choisir une Voie de prestige dès le niveau 3 afin de devenir plus polyvalent. Il peut choisir une Voie de n'importe quel autre profil de la famille Cyberpunk. Il obtient les capacités au coût normal, mais il doit en plus payer une somme égale 5 000 NY par rang acquis (5 000 au rang 1, 10 000 au rang 2, etc.).

Si vous utilisez les profils de la famille des éveillés, tout personnage issu d'un profil éveillé peut choisir librement une Voie de prestige issue d'un autre profil de cette même famille. L'acquisition de chaque rang suit la même règle que précédemment : coût normal en points de capacités, mais somme supplémentaire pour passer de niveau.

En revanche, lorsqu'un personnage choisit une Voie d'un profil d'une autre famille, par exemple une Voie de Chromé pour un Shaman ou une Voie de Mage pour un Ganger, il subit des restrictions supplémentaires. Pour commencer, le MJ doit valider ce choix. Idéalement, cela renverra à une interprétation ou à des événements qui justifient ce virage dans la carrière du personnage. Ensuite, le coût de chaque capacité passe à 2 points de capacités, même pour les rangs 1 et 2. Enfin, le coût monétaire de chaque rang est doublé (10 000 par rang acquis).

CHROMÉ

Dé de Vie : d10

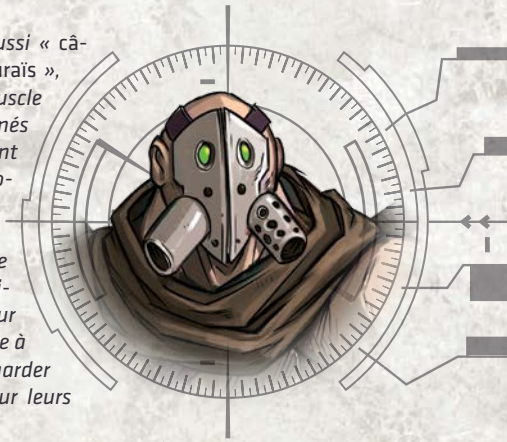
Attaque à distance : +2

Attaque au contact : +1

Attaque mentale : +0

Équipement de départ : G-link, pistolet mitrailleur lourd, pistolet moyen, poignard moléculaire, manteau blindé, medkit de qualité supérieure, moto routière, 250 NY.

*Les **chromés**, appelés aussi « câblés » ou « Street samouraïs », sont des guerriers, le muscle de chaque mission. Armés jusqu'aux dents, ils payent le prix fort pour améliorer leurs capacités physiques par des implants cybernétiques invasifs : le cyberware. Mi-homme mi-machine, ils ont cédé leur corps à la science pour être à la pointe des progrès et garder une longueur d'avance sur leurs adversaires.*



Cyberlose

Les personnages qui choisissent la voie du chrome sont sur le fil du rasoir et jouent avec leur santé mentale : remplacer des portions de plus en plus importantes de leur corps les déshumanise progressivement. Le personnage devient froid et de plus en plus difficilement capable d'empathie, il se sent invulnérable et perd progressivement son instinct de survie. Les autres se mettent à se méfier de lui à cause de ses sautes d'humeur imprévisibles.

Chaque rang acquis dans la Voie du Chrome fait perdre 1 point à la valeur de CHA du personnage (gardez toujours entre parenthèse la valeur d'origine). De plus, lorsque le score de PV d'un chromé devient inférieur ou égal au double du rang atteint dans la Voie, il doit réussir un test de CHA difficulté [10 + rang] ou « *péter un câble* ». Dans cet état, le personnage gagne +2 en attaque, ajoute +1d6 aux DM au contact ou à distance, mais il perd 4 en DEF. Il combat alors jusqu'à la mort de ses adversaires ou la sienne. À chaque tour, il peut tenter un test d'INT difficulté [10+rang] pour retrouver son calme, mais cela lui demande une action limitée. →

Voie des Armes à Feu

1. Interface d'arme : Le chromé est connecté au zoom optique du système d'arme. Il obtient un bonus de +1 en attaque à distance avec les armes à feu et ignore tout malus de couverture de la cible.

2. Précision : Le chromé obtient un bonus de +2 aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme à feu. Si le Mod. de PER du personnage est supérieur, le joueur peut choisir de l'appliquer au lieu du bonus standard de +2.

3. Rafale contrôlée : Lorsqu'il réalise un *arc de feu (L)*, le chromé peut éviter de tirer sur les cibles alliées. De plus, son arc de feu est étendu à une zone de 10 mètres de large.

4. Tir à 2 mains : Le chromé peut tirer des 2 mains avec des armes automatiques de poing. À chaque fois qu'il peut réaliser une attaque à distance, il peut faire 2 tests d'attaque séparés et infliger les DM correspondants (même lors d'une action limitée). S'il ne vise pas la même cible avec les 2 armes, il subit un malus de -5 sur chaque attaque.

5. Tir mortel : Le chromé peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque à distance au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

Voie du Chrome

1. Perception cybernétique : Le chromé possède implants oculaires et auditifs, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de PER. Il est immunisé aux agressions sensorielles (flashs aveuglants, grenades incapacitantes), n'a plus de malus dus à la pénombre et voit dans le noir à une distance de 30 mètres. Il ajoute 10 mètres à la portée des armes à feu.

2. Armure dermale : Le chromé renforce ses tissus par un lacis moléculaire, une synthépeau ou même une métallisation osseuse. Il obtient une RD (réduction des DM) égale à son rang dans la Voie. Cette RD est efficace contre tous les types de blessures et pas seulement contre les impacts balistiques, mais elle ne se cumule pas à la RD d'une armure. Le personnage obtient aussi un bonus de +5 pour résister au taser et son seuil de blessure grave devient égal à sa valeur de CON +5.

3. Réflexes câblés : Une amélioration importante de la vitesse de réaction par une pompe à adrénaline, des remplacements tendineux et enfin une amélioration des impulsions neuro-motrices. Le chromé gagne un bonus d'Initiative de +3 par rang.

4. Remplacement vital : Il s'agit d'une amélioration drastique de la vitalité du chromé comprenant un système d'inhibition de douleur, des organes vitaux renforcés et une colonie de nanobots réparateurs. Le personnage augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à tous les tests de CON. Son seuil de blessure grave devient égal à son score de CON +10.

5. Remplacement musculaire : Une opération invasive qui consiste à remplacer les muscles par des versions synthétiques supérieures ou à les améliorer par une thérapie génique. Le chromé augmente sa valeur de FOR de +4 et celle de DEX de +2.

Voie du Commando

1. Insaisissable : Le chromé gagne un bonus de +1 par rang dans la Voie aux tests de DEX visant à se déplacer avec discrétion ou se camoufler, et autant en DEF.

2. Assassin : Le chromé est un expert du poignard et un assassin professionnel. Lorsqu'il attaque une cible par surprise, il obtient +1d6 DM par rang dans la Voie sur sa première attaque à distance ou au contact s'il utilise un poignard (ou des cybergriffes/digilames). Ce bonus aux DM n'est pas multiplié en cas de critique ni par la capacité Sniper.

3. Entraînement : Le chromé peut désormais lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de FOR ou DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

4. Corps-à-corps : Le chromé est un expert en combat au contact. S'il le souhaite, il acquiert au choix des griffes rétractables ou des digilames. Il inflige [1d6 + Mod. de FOR] avec les griffes ou [1d4 + Mod. de DEX] DM avec les digilames. À chaque tour, il peut réaliser 2 attaques de contact au prix d'une action limitée avec un poignard ou en combat à mains nues (griffes et digilames inclues). S'il choisit la version cybernétique de cette capacité, il ajoute +1 à son rang de Cyberlose.

5. Sniper : Le chromé relance tous les 1 obtenus aux dés de DM avec une arme à feu. Lorsqu'il utilise une action de Tir visé, il double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique) et, s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.

FIXER

Dé de Vie : D8

Attaque à distance : +1

Attaque au contact : +1

Attaque mentale : +1

Équipement de départ : G-link, pistolet mitrailleur léger, pistolet léger, Taser, vêtements balistiques, 2 medkit de qualité supérieure, berline de luxe, 500 NY.

*Le **fixer** est un spécialiste de la négociation sous toutes ses formes, un businessman expérimenté. Il possède des contacts et des bon plans dans tous les milieux. Cela lui permet de brasser beaucoup d'argent et d'avoir le meilleur équipement possible pour lui et ses compagnons. Ce profil sait aussi mouiller la chemise pour s'assurer qu'un contrat au bas duquel il a apposé son pseudo soit honoré dans les règles, de peur que cela ne ruine sa réputation.*

Voie de l'Étiquette

1. Beau-parleur : Le fixer gagne +5 aux tests de CHA et il ajoute son Mod. d'INT à tous les tests de CHA.

2. Contacts : Le fixer choisit un contact par rang atteint dans la Voie parmi : rue (et gangs), police (et armée), showbiz (stars et journalisme), corpo, occulte, scientifique (et médical), matrice (informatique et hackers), business (et marché noir). Il obtient un bonus de +5 aux tests de renseignement (ou pour se procurer du matériel) s'il possède le contact de la catégorie correspondant à l'information recherchée. S'il prend deux fois le même contact, le bonus passe à +10.

3. As dans la manche : Une fois par combat, le joueur peut choisir de remplacer le résultat obtenu sur un d20 par la valeur de CHA du personnage, il applique ensuite tous les modificateurs habituels. Le fixer peut utiliser la capacité As dans la manche plus d'une fois par combat en dépensant 1 PC à chaque utilisation supplémentaire.

4. Négociateur hors-pair : Si le fixer négocie le salaire de son groupe (lui et les autres PJ), il obtient systématiquement une augmentation de 10% pour tous ses alliés et une augmentation de 20% pour lui-même. Cette augmentation vient en plus du bonus normal pour un haut Mod. de CHA obtenu par chaque personnage. De plus, le fixer peut négocier le meilleur prix pour le matériel, que ce soit à l'achat ou la revente (normalement 50% du prix d'achat), il obtient un bonus de 10%.



5. Célébrité : Le fixer obtient une couverture officielle célèbre dans le milieu du showbiz (vedette de simsens, rock star, journaliste tridéo, etc.) dissociée de son pseudo du milieu des ombres qu'il garde secret. Toutefois, il peut parfois jouer de cette identité pour s'introduire dans certains milieux ou obtenir des privilèges. De plus, il augmente sa valeur de CHA de +2 et peut désormais lancer deux d20 →

à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Voie du Terrain

1. Prototypes : Le fixer a accès aux derniers prototypes de matériel high-tech, généralement déjà fiables, mais pas encore sur le marché. Il obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM d'une arme de son choix et à la DEF de son armure. Il ne peut changer l'arme ou l'armure affectée qu'entre chaque aventure. Ce bonus passe à +2 au rang 4.

2. Passe électronique (L) : Le fixer possède souvent le passe qu'il faut au bon moment, soit un passe falsifié, soit une clef décodée pour ce modèle précis, soit même l'original qu'il s'est procuré on ne sait trop comment. Pour chaque porte verrouillée qu'il rencontre, il peut faire un unique test d'attaque mentale contre le niveau de sécurité. En cas de succès, il possède le passe approprié et peut ouvrir et refermer la porte à volonté sans déclencher d'alarme.

3. Petit futé : Le fixer est un malin, il sait toujours être au bon endroit au bon moment pour agir vite et en sécurité. Il ajoute son Mod. d'INT en initiative et en DEF. S'il ne possède pas un Mod. d'INT positif, il ajoute malgré tout +1.

4. Le top du matos : Le fixer fournit son groupe en matériel de pointe. Pour chaque mission où il est présent, tous les alliés du fixer obtiennent un bonus de +2 en attaque, aux DM et en DEF.

5. Consommables à gogo : Le fixer divise par 2 le coût des points de Cash pour lui-même et accorde un point de Cash supplémentaire à chaque membre de son groupe au début de chaque aventure.

Voie des Avantages

1. Formation initiale : Le fixer possède plus d'une corde à son arc. Avant de devenir négociateur, il avait un autre métier. Le joueur choisit une capacité de rang 1 de son choix dans n'importe quelle Voie d'un profil de *Chroniques Oubliées* autorisé par le MJ.

2. Drone de soutien : Le fixer se paye les services d'un rigger de confiance qui met à sa disposition et pilote pour lui un drone espion une fois par jour pour une durée de 1 heure (voir la capacité de rigger de la voie des drones). Ce rigger pilote le drone à distance, mais c'est le joueur qui détermine ses actions. Il possède un score d'attaque mentale égal à la moitié du niveau du fixer. À partir du rang 4, le fixer peut remplacer le drone espion par un drone armé. Lorsque que la capacité de rigger indique un rang, utilisez à la place le Mod. de CHA du fixer.

3. Formation supérieure : Le fixer choisit une capacité de rang 2 issue du même profil que la capacité de rang 1. De plus, le fixer a toujours besoin de moins de fric pour passer au niveau suivant, retranchez 1 niveau à son niveau réel pour déterminer le fric nécessaire (par exemple, il lui suffit de 5 000 NY pour passer au niveau 3 au lieu de 10 000).

4. Allié matriciel : Le fixer se paye les services d'un hacker de confiance qui met à sa disposition ses talents en informatique, il peut lui confier une tâche par jour. Ce hacker possède un score d'attaque mentale égal à la moitié du niveau du fixer. Il lâche l'affaire s'il subit plus de 3 points de DM par niveau du personnage.

5. Groupe de mercenaires : le fixer peut faire intervenir un groupe de 3d6 mercenaires qu'il emploie une fois par aventure. Le groupe de mercenaire est considéré comme ayant un NC (niveau de créature) égal au niveau du fixer +2 et il lui faut 1d6 heures pour être prévenu et opérationnel. Si l'opposition rencontrée a un niveau de rencontre inférieur au NC des mercenaires, la zone est nettoyée. Sinon, les mercenaires infligent automatiquement 2 attaques réussies à 2d6 DM à chaque tour pendant un nombre de tour égal à leur NC avant de battre en retraite. Après une rencontre, si le personnage a encore besoin des mercenaires (ce doit être sur

le même site et ne pas durer plus de 6 heures), on retranche à leur NC le niveau de la rencontre précédente. En payant 500 NY par niveau, le fixer peut faire intervenir son groupe de mercenaire un seconde fois dans une même aventure.

GANGER

Dé de vie : d12

Attaque à distance : +1

Attaque au contact : +2

Attaque mentale : +0

Équipement de départ : pistolet mitrailleur lourd, hache d'incendie, poignard, veste blindée, medkit de qualité basique, moto tout terrain, 150 NY.

*Le **ganger** est un habitant des zones laissées à l'abandon ou règne la loi du plus fort. Pour rester en vie, il a dû s'intégrer à un gang, défendre son territoire et se serrer les coudes avec d'autres laissés-pour-compte. Le ganger est un spécialiste de la survie et de la baston sale où tous les coups sont permis. Il met à présent cette expérience au service des ombres. Le personnage peut encore entretenir des liens étroits avec son gang d'origine, mais pas obligatoirement, c'est au joueur de le décider en accord avec le MJ. Par exemple, son gang peut avoir été éradiqué par un autre ou encore le personnage peut être banni par ses anciens amis pour une sombre histoire d'argent, de sexe ou de trahison.*

Voie de la Tribu

1. Touche à tout : Dans un gang, chacun apprend un ou deux trucs pour rendre service à la communauté. Le joueur choisit n'importe quelle capacité de rang 1 d'un autre profil cyberpunk.

2. Spécialité : Chaque gang se spécialise dans une forme ou une autre de combat de rue sur laquelle il fonde sa réputation. Le personnage choisit une des spécialités suivantes : *armes de contact* +1 en attaque et aux DM, *armes à feu* +1 en attaque et aux DM, *motos* +5 à tous les tests de conduite et pas de malus de tir en conduisant, *pugilat* : 1d6 DM à mains nues (ce peut être des cybergriffes ou des digilames) et +2 en DEF. Au rang 4, il peut choisir une seconde spécialité.

3. Blouson noir : Le ganger porte un blouson en synthécuir blindé aux couleurs du gang, il semble né avec cette une seconde peau qui se fait totalement oublier. Lorsqu'il porte une veste ou un manteau blindé, la valeur de DEF et de RD de l'armure augmentent de +1. De plus, il ignore la pénalité au score d'Initiative d'une veste et subit seulement une pénalité de -2 pour un manteau.

4. Jouer collectif : Le ganger reproduit le schéma du gang avec ses équipiers. Lorsqu'il combat la même cible qu'un autre membre du groupe, il obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM. De plus, à chaque tour, il peut donner un bonus de coopération de +2 à tous les tests d'attaque d'un équipier au contact au prix d'une action de mouvement (sans faire de test).

5. Frère de sang : Le ganger peut faire appel à un ami indéfectible issu du même gang que lui, une fois par aventure, pendant un maximum de 2d6 heures consécutives. En termes de règles, ce personnage est le clone exact du PJ (même Carac, même scores d'attaque et de DM) et son contrôle est assuré par le joueur. Si cet ami meurt, il est définitivement perdu mais le personnage récupère ses 2 points de capacité et peut les investir ailleurs.

Voie de la Baston

1. Attaque sournoise (L) : Lorsqu'il attaque de dos ou par surprise, le ganger ajoute +1d6 par aux DM de son attaque au contact ou à distance. Ce bonus passe à +2d6 au rang 3 et +3d6 au rang 5.

2. Jeter à terre : Lorsque le ganger réussit une attaque au contact avec un résultat au d20 de 16 ou plus contre une créature humanoïde de taille moyenne, →

en plus des DM normaux, la victime doit emporter un test opposé de FOR ou tomber au sol (-5 en DEF). Le ganger réalise toujours des attaques sournoises contre un adversaire au sol, même s'il a seulement une action d'attaque…

3. Tir en course : Le combat, tel que le conçoit un ganger, est plein de courses-poursuites, d'invectives, de charges et de replis. Au prix d'une action d'attaque, le personnage est capable de réaliser une attaque avec une arme à feu avec une pénalité de -2 en attaque tout en se déplaçant de 20 mètres.

4. Arroser (L) : Les gangers sont des adeptes du tir à tout va, capables de vider un chargeur en un temps record. Lorsqu'il utilise une arme automatique de FOR 14 ou moins, le personnage peut arroser une zone de 10 mètres de large (ou moins) et chaque cible présente subit une attaque avec un bonus de +2 au test d'attaque et +1d6 aux DM. Le personnage vide son chargeur, il devra utiliser une action de mouvement pour recharger avant de pouvoir se servir à nouveau de cette arme.

5. Attaque sanglante (L) : Le ganger frappe ou tire là où ça fait mal, il utilise seulement 1d12 en attaque au contact ou à distance (au lieu de 1d20), mais obtient un bonus de +2d6 aux DM.

Voie de la Survie

1. Connaissance de la rue : Le ganger obtient un bonus de +1 par rang dans la Voie à tous les tests sociaux lorsqu'il est dans un quartier pauvre ou lorsqu'il négocie avec des personnes issues de milieu défavorisé. Il gagne un bonus supplémentaire de +5 lorsqu'il s'agit d'intimider (quel que soit le milieu social de son interlocuteur).

2. Coriace : Le ganger gagne +1 en DEF, en Init et 3 PV. Ce bonus passe à +2 en DEF, en Init et +6 PV au rang 4 de la voie.

3. Avancer à couvert : Le ganger à l'habitude de devoir progresser sous le feu d'un gang adverse pour arriver au contact (généralement après avoir cramé toutes ses munitions en un rien de temps). Lorsqu'il utilise une action de mouvement, il peut parcourir seulement 10 mètres et gagner un bonus de +3 en DEF contre les attaques à distance pendant 1 tour. Ce bonus de DEF peut être cumulé si le personnage utilise plusieurs fois cette capacité dans le même tour (+6 en DEF pour deux actions de mouvement et 20 mètres, etc.).

4. Sur ses gardes : Le ganger est à moitié paranoïaque. Dans la rue, le danger peut survenir à tout moment, d'un tireur embusqué comme d'un gamin défoncé. Le joueur lance deux d20 pour tous les tests de PER et garde le meilleur résultat. Il gagne un bonus de +5 en DEF contre toutes les attaques par surprise et divise par deux les DM des attaques sournoises (ou de capacités similaires comme l'assassinat de la Voie du Commando).

5. Increvable : Le ganger augmente sa valeur de CON de +2 et, désormais, le joueur lance deux d20 pour les tests de CON et garde le meilleur résultat.

HACKER

Dé de Vie : d6

Attaque à distance : +0

Attaque au contact : +0

Attaque mentale : +3

Équipement de départ : interface neurale, pistolet moyen, gilet pare-balle, medkit de qualité supérieure, auto citadine interfacée, 250 NY.

*Les **hackers** sont des dieux de l'informatique, des ombres dans le système, capables de le plier à leurs désirs. Ils possèdent toutes les compétences pour neutraliser ou utiliser à leur avantage les systèmes de sécurité, qu'ils soient virtuels ou physiques. Ce sont des spécialistes du renseignement et de l'infiltration.*

Accroc à la matrice

Les talents du hacker sont optimisés lorsqu'il est dans une mégapole saturée

d'ondes. S'il est perdu au fond du trou du cul du monde et qu'il ne capte pas le réseau global, il est nu comme un ver... La qualité de la couverture de la zone peut être déclinée en 3 niveaux : standard, faible ou nulle. En zone de couverture faible (banlieue pourrie, rase campagne), le Hacker subit une pénalité de -1 à tous ses tests de réussite. En zone de couverture nulle (bunker protégé, zone naturelle inhabitée, etc.), il subit une pénalité de -3. Ces pénalités s'appliquent à tous les tests effectués dans le monde réel.

Voie de la Matrice

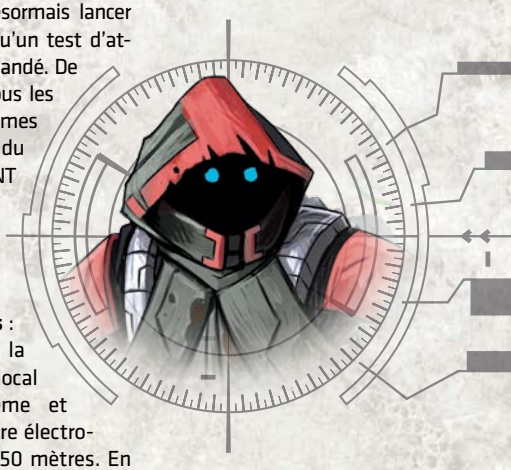
1. Expert de la matrice : Connecté à la matrice, le hacker accède à tout le savoir du monde et ses logiciels d'analyse téléchargent en permanence les réponses les plus pointues. Lorsqu'un test d'INT est demandé au personnage (dans le monde réel ou virtuel), le joueur lance deux d20 et garde le meilleur résultat. Le hacker gagne aussi un bonus égal au rang atteint dans la Voie à son Initiative et à sa DEF dans la matrice (Initiative matricielle et DEF matricielle) et il ajoute ce rang à son seuil de blessure grave pour tous les DM reçus dans la matrice.

2. Manipulation de fichier : Le hacker a besoin d'un succès de moins pour réaliser une suppression ou une falsification de données (respectivement 1 et 2 succès au lieu de 2 et 3, voir les règles).

3. Samouraï matriciel : Le hacker est un champion numérique et il sait en combattre les programmes les plus dangereux. Il réduit tous les DM infligés par les systèmes de sécurité de la matrice de son Mod. d'INT (RD=Mod. d'INT) et, désormais, lorsqu'il dépasse la DEF d'un système de 10 point ou plus, il obtient une réussite critique qui compte pour 2 succès.

4. Manipulation de système : Le hacker a besoin de 2 succès de moins pour réaliser un crash système ou installer un programme espion (respectivement 2 et 3 succès au lieu de 4 et 5).

5. Héros matriciel : Le hacker est une légende de la matrice et un adversaire redoutable. Il ne fait plus qu'un avec la matrice, même lorsqu'il marche dans le monde de la viande. Il augmente son score d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'attaque mentale lui est demandé. De plus, il réduit à présent tous les DM infligés par les systèmes de sécurité de la matrice du double de son Mod. d'INT (RD=[2 x Mod. d'INT]).



Voie de l'Infiltration

1. Déverrouiller les accès : Le hacker se connecte à la matrice ou à un réseau local pour accéder au système et déverrouiller une fermeture électronique située à moins de 50 mètres. En réussissant un test d'attaque mentale contre le niveau de sécurité de l'accès, le hacker peut débloquer une serrure électronique ou, au contraire, la verrouiller par une simple action de mouvement.

2. Neutraliser les sécurités (L) : En réussissant un test d'attaque mentale contre le niveau de sécurité d'un système d'alarme, le hacker peut le neutraliser dans le monde réel. Le système est mis en veille pour une durée de 2d6 minutes et, sur une réussite critique, il est complètement bloqué. En cas d'échec de plus de 10 points au test d'attaque mentale, l'alarme se met en route immédiatement.

3. Profil bas : Le hacker n'est pas seulement un pirate de salon. En tant que mercenaire, il doit souvent engager la viande pour accompagner ses équipiers sur le terrain, il apprend vite à se montrer discret et à baisser la tête sous les balles. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests de discrétion (DEX) et, au prix d'une action d'attaque, il gagne +5 en DEF jusqu'à son prochain tour.

4. Inébranlable : Le calme et le sang froid sont les principales qualités d'un bon →

hacker. Lorsque les choses tournent mal, cela devient un atout considérable. Tant que le hacker est sous la moitié de son total de PV, il bénéficie d'un bonus de +2 en Initiative et à tous les tests de réussite, aussi bien dans le monde de la viande que dans la matrice. Lorsque ses PV sont inférieurs ou égaux à son niveau, ce bonus passe à +5.

5. Pirater les défenses : Les drones ou les systèmes de défense automatiques (tourelles, mitrailleuses, etc.) sont commandés par un réseau, et même les drones autonomes possèdent un accès à distance de secours. Le hacker est capable d'attaquer ces systèmes pour en prendre le contrôle ou les brouiller. Il gagne un bonus de +10 en DEF contre les attaques de tous les systèmes automatisés ou commandés à distance (comme les drones). Au prix d'une action limitée, le hacker peut faire un test d'attaque mentale contre le niveau de sécurité pour désactiver ou prendre le contrôle d'un système d'arme (ou sa DEF si vous n'avez pas de niveau de sécurité). Le système agit alors en suivant les ordres du hacker. Au total, il peut prendre simultanément le contrôle d'un système d'arme par point de son Mod. d'INT. Si le drone est piloté par un rigger, il doit remporter un test opposé d'attaque mentale contre le rigger à chaque tour pour imposer sa volonté.

Voie du Tacticien

1. Réalité augmentée : À l'aide des caméras locales, du réseau satellite, des bases de données et de tous les systèmes de géolocalisation sans fil, le hacker visualise parfaitement le champ de bataille et la plupart de ses protagonistes. Il obtient un bonus de +1 en Initiative par rang dans la Voie et un bonus de +1 en DEF dans le monde réel.

2. Expert en analyse : Le hacker développe ses propres logiciels experts d'analyse et d'aide en temps réel des situations de combat. Ils lui permettent de prendre les meilleures décisions tactiques et de conseiller ses alliés. Tous les alliés sur la même zone de combat que le hacker bénéficient d'un bonus de +1 en Initiative, en attaque et en DEF.

3. Contrôle de l'environnement : En milieu urbain, le hacker contrôle en temps réel et utilise à son avantage tout le mobilier urbain, les véhicules de passage, les lumières, les ascenseurs, etc. cela lui permet de créer des diversions ou de se procurer des opportunités. Une fois par combat, le joueur trouvera une explication plausible pour activer un élément du décor et obtenir un effet au choix. Jusqu'à un adversaire par rang dans la Voie perd son prochain tour de jeu ou le même nombre d'adversaire subit une agression qui leur inflige automatiquement 1d6 DM par rang dans la Voie (par exemple, détourner un bus pour qu'il fauche les adversaires).

4. Logiciels de combat : Le hacker télécharge dans son propre cerveau des logiciels de compétence pour obtenir des aptitudes de combat qu'il n'a pas. Ces programmes doivent être créés sur mesure par et pour lui-même et leur efficacité est proportionnelle à son talent. Il ajoute son Mod. d'INT en attaque au contact et à distance lorsqu'il combat dans le monde réel.

5. Technomancien (L) : Le hacker est devenu le représentant d'une nouvelle évolution de l'humanité. Son affinité avec les machines et les ondes émises par les appareils électroniques est telle qu'il peut à présent directement influencer leur fonctionnement sans même passer par la matrice de façon consciente. Au prix d'une action limitée, il peut réaliser un test d'attaque mentale (portée de 20 mètres) contre la DEF d'un drone ou d'un véhicule ou faire un test d'attaque mentale opposé contre une créature porteuse de cyberware (Voie du Chrome) ou d'une interface neurale (hacker, rigger). En cas de réussite, il lui inflige un des 2 effets suivant au choix : soit un malus de -2 (Initiative, tests de réussite et DEF) pour une durée de 1d6 tours, soit [2d6 + Mod. d'INT] DM. Si un hacker est pris pour cible, il peut réduire les DM subis comme s'il s'agissait de l'attaque d'un système de sécurité matriciel.

RIGGER

Dé de Vie : d8

Attaque à distance : +1

Attaque au contact : +0

Attaque mentale : +2

Équipement de départ : interface neurale, fusil à pompe, veste blindée, medkit de qualité supérieure, moto sportive interfacée, 250 NY.

*Les **riggers** sont spécialistes des véhicules, capables de les contrôler à distance que se soient des drones de combat ou une bête de course. Ce sont des pilotes hors pairs, mais aussi des mécaniciens et des électroniciens de tout premier ordre qui conçoivent, customisent et réparent tout le matériel du groupe. Leur amour du beau matériel et de tout ce qui est impressionnant en fait aussi des experts en armes lourdes. Tous les riggers sont équipés d'une interface neurale similaire à celle d'un hacker qui leur permet de diriger drones et véhicules à la vitesse de la pensée.*

Un rigger est capable de réparer un drone ou un véhicule au rythme de [1d6+Mod. d'INT] PV par heure.

Voie des Drones

Tous les drones agissent à l'Initiative du personnage. Le rigger peut laisser un drone attaquer en autonomie ou utiliser une action de mouvement pour le contrôler et utiliser son score d'attaque mentale. Les drones ont un rayon d'action de 1 km par rang atteint dans la Voie. Ce rayon peut facilement être augmenté en passant par le réseau, mais aucun rigger sensé n'utilise cette méthode qui le laisse à la merci d'une attaque menée par un hacker.

1. Drone espion : Le rigger possède un drone volant de très petite taille (10 à 20 cm environ). Il est équipé de senseurs qui permettent au personnage de voir et d'entendre par son intermédiaire. Lorsque le drone reste à proximité du rigger, il lui donne un bonus de +1d6 en Initiative et +5 à tous les tests pour éviter d'être surpris. Lorsqu'il utilise le drone pour observer quelque chose (action limitée), le rigger obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests concernant la perception et lui permet d'utiliser son Mod. d'INT au lieu de celui de PER pour ce type de test. Le drone espion est petit et difficile à repérer, il réalise les tests de discrétion (DEX) avec deux d20 et garde le meilleur résultat.



FOR -4, DEX* +3, CON -4, INT -3, PER +2, CHA -4. DEF [15+rang], PV 2. Autonomie 12h.

2. Drone armé : Ce drone terrestre de petite taille (50 cm à 1 m pour un poids allant de 20 à 60 kg) est voué au combat. Il est pourvu de chenilles ou de 6 pattes, selon le modèle, le rendant à peu près tout terrain, de blindage et d'armement. Il se déplace seulement de 10 mètres par action de mouvement.

FOR -2, DEX -2, CON +0, INT -3, PER +0, CHA -4. DEF 14, RD 3, PV [10+Niveau]. Pistolet mitrailleur léger : Attaque = rang, DM 2d6. Autonomie 12h.

3. Drone missile (L) : Une fois par combat, le rigger peut utiliser un petit missile piloté à distance, il transporte une puissante charge explosive. Il s'agit d'une action limitée et il attaque avec un bonus +5 au score d'attaque mentale du rigger, à une portée maximum de 500 mètres. Le drone inflige 4d6 DM en impact direct et 1d6 DM dans un rayon de 3 mètres.

4. Drone volant : Le drone volant mesure environ 60 cm de diamètre et se déplace de 40 mètres par action de mouvement.

FOR -3, DEX +2, CON +0, INT -3, PER +0, CHA -4. DEF 16, PV [5+Niveau]. Pistolet mitrailleur léger : Attaque = rang, DM 2d6. Autonomie 4h.

5. Contrôle avancé : Le rigger améliore son contrôle et son immersion sensorielle dans les drones. Désormais, il utilise son score d'attaque mentale pour →

les attaques effectuées par ses drones même sans les contrôler directement et peut ajouter son Mod. d'INT à leur DEF.

Voie des Véhicules

Un rigger qui pilote un véhicule interfacé obtient un score d'Initiative égal à sa valeur d'INT (au lieu de la DEX). Il utilise son score d'attaque mentale pour attaquer à l'aide des armes de véhicule.

1. Pilote émérite : Lorsqu'il conduit un véhicule, le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests de pilotage (mais pas d'attaque) et en initiative ; ce bonus passe à +2 par rang lorsqu'il conduit un véhicule interfacé. De plus, le personnage obtient un véhicule de FOR +2 ou moins de son choix (sauf véhicule militaire). Ce véhicule est équipé d'un module de contrôle interfacé.

2. Expert en manœuvres : Le rigger obtient automatiquement un bonus de +5 en DEF lorsqu'il utilise une action de mouvement pour louvoyer (CB#8 p.182). Désormais, il lui faut seulement une action de mouvement pour tenter une manœuvre de percussion.

3. Armes multiples : Le rigger peut actionner deux armes de véhicule sans pénalité au prix d'une action d'attaque. Le personnage obtient un véhicule interfacé de son choix (sauf véhicule militaire) et celui-ci est gratuitement équipé de 2 armes de véhicule.

4. Customisation : Le rigger peut appliquer une option différente à chaque véhicule et drone qu'il possède, parmi celles proposées dans la liste qui suit. *Armement lourd* : +1d6 aux DM, *autonomie doublée, blindage* : DEF +2 et RD +2, *renforcement* : +10 PV, *arme supplémentaire* : une arme de véhicule au choix (seulement pour véhicule), *moteur gonflé* : +2 AGI ou +10 mètres par action de mouvement, *booster* : +10 AGI pendant un tour par combat ou 40 mètres de déplacement supplémentaire à ce tour.

5. Quatrième véhicule : Le rigger obtient un véhicule interfacé supplémentaire de son choix, il peut choisir n'importe quel véhicule de la liste proposée dans l'équipement, même un véhicule militaire. Les véhicules de grade militaire sont cependant à utiliser avec le plus de discrétion possible, c'est-à-dire en privilégiant les zones sauvages ou de non-droit… Les aérodynes lourds sont une exception, ils existent en tant que véhicules civils et peuvent être utilisés comme tels si leur armement est camouflé.

Voie du techos

1. Bricoleur : Le rigger obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'électronique, de mécanique, de réparation ou d'armement. Il augmente la vitesse de réparation des drones et des véhicules de +1 par rang (1d6+rang+Mod. d'INT par heure).

2. Spécialiste en armes lourdes : Le rigger développe un amour immodéré et une haute compétence pour tout ce qui possède un très gros calibre. Il augmente les DM de toutes les armes de ses drones et de ses véhicules d'une valeur égale au rang atteint dans la voie. De plus, le personnage a désormais accès à toutes les armes lourdes décrites dans la section équipement et peut les utiliser de façon compétente.

3. De A à Z : Le rigger est à présent capable de concevoir et de fabriquer des appareils de A à Z. Il fabrique et obtient un nouvel appareil de son choix (un drone ou un véhicule non militaire) et il peut y appliquer une option de la capacité Customisation de la Voie des Véhicules (pour un total de 2 options s'il possède aussi la capacité Customisation).

4. Spécialiste en blindage : Le rigger développe une compétence importante sur les blindages et les armures lourdes. Il augmente de +2 la DEF et la RD de tous ses drones et de ses véhicules. Le personnage a désormais accès à toutes les armures lourdes décrites dans la section équipement (en italique) et il divise par 2 le malus d'initiative imposé par les armures de tout genre.

5. Petit génie : Le rigger augmente sa valeur d'INT de +2 et peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé. Enfin, il ajoute son Mod. d'INT à son score d'Initiative standard.

La plupart des citoyens du troisième millénaire sont les heureux possesseurs d'un G-link (Grid link ou encore Com-link, Smartlink, etc.), un appareil de communication à tout faire qui est à la fois un téléphone, un ordinateur personnel, un moyen de paiement et une pièce d'identité. Il relie en permanence son propriétaire au monde numérique via des gadgets comme les lentilles numériques (sortes de nano-écrans portés directement sur l'œil), des capteurs de mouvement disséminés dans vos vêtements et autres micros subvocaux. Le monde entier est connecté au réseau global qui unit tous les systèmes et les êtres par un système d'ondes. Ce réseau envoie à l'individu des informations supplémentaires sur son environnement de chaque instant, ce qu'on appelle la réalité augmentée. Ce peuvent être de simples renseignements, comme la direction du bus que vous venez de croiser, mais ce sont souvent des informations beaucoup moins utiles, comme de nombreuses publicités qui décorent virtuellement les murs de la ville. Ces images se superposent à votre vision via les lentilles numériques de votre G-link, vos yeux cybernétiques ou même une interface neurale implantée à même votre cerveau.

LA MATRICE

« Des traits de lumière disposés dans le non-espace de l›esprit, des amas et des constellations de données. »
– **William Gibson, *Neuromancien***

La réalité augmentée n'est que la partie visible de l'iceberg. Ce n'est en fait que l'intrusion dans le réel de l'équivalent du web du troisième millénaire, un système appelé la matrice ou encore la grille (The Grid). Entrer dans la matrice correspond à se connecter à un niveau plus efficace du système pour chercher une information ou effectuer une action, par exemple pour modifier un fichier. La matrice est totalement modélisée en trois dimensions, ce qui en fait un environnement immersif et intuitif d'une taille qui ferait passer notre web pour un hameau médiéval. Chaque utilisateur y est représenté par un personnage numérique appelé icône ou *persona* piloté depuis le G-link un peu à la façon d'un jeu vidéo.

Toutefois, les plus riches et les plus pointus ont délaissé depuis longtemps les contraintes matérielles d'un G-link pour une interface neurale beaucoup plus performante. Ce cyber-implant est une connexion branchée à même le système neural de l'individu (le cerveau). Il permet de stimuler directement les zones de l'encéphale qui gèrent les sens (vue, ouïe, etc.). En utilisation dans le monde de la chair, ce type d'interface vous donne l'impression que les informations affichées font réellement partie de la réalité. Mais l'interface neurale est avant tout un outil formidable pour s'immerger dans la matrice. Cette technologie projette votre icône dans la réalité virtuelle, il convertit vos impulsions neuro-motrices en actions virtuelles et, inversement, traduit les données brutes issues du système informatique global en stimuli sensoriels compréhensibles par votre esprit. Vous perdez alors toute conscience de la réalité et de votre corps de chair, pour être projeté dans un monde numérique factice où les sensations semblent pourtant authentiques. Se retrouver dans la matrice est une expérience unique et époustouflante, les stimuli sensoriels y sont incroyables, plus grands que nature, et ils peuvent même parfois se révéler complètement addictifs. Il n'y a pas de limite à l'aspect grandiose des autoroutes de l'information et à la folie des grandeurs des édifices digi- →

taux des méga corporations. Tous les rêves sont permis, car la matrice n'est qu'apparence.

Les règles

Dans de nombreux jeux sur le thème cyberpunk, vous trouverez une simulation détaillée de la matrice et des actions des hackers pour pirater un système ou y vivre des aventures complètes. Ici, nous avons choisi de résoudre tout cela en quelques jets de dé dans le but de laisser le reste du groupe reprendre le cours normal du jeu le plus vite possible.

PERSONA

Lorsqu'un joueur décide d'envoyer son personnage dans la matrice, il peut définir l'icône que son personnage utilise. Toutes les apparences sont possibles, mais le système normalise automatiquement la taille de l'icône. Cette description est un pur moment de roleplay, elle n'a aucune influence en jeu.

Trouver une info

Pour trouver un renseignement sur la toile, un personnage pourvu d'un simple G-Link doit réussir un test d'INT, tandis qu'un personnage pourvu d'une interface neurale le remplace avantageusement par un test d'attaque mentale. Sa difficulté dépend de la rareté ou du niveau de sensibilité de l'information, ainsi que du temps que le personnage veut y passer.

Si la tentative est un échec, chaque nouvelle tentative augmente la difficulté de +5.

INTERFACE NEURALE

À la création du personnage, seuls le hacker et le rigger disposent d'une interface neurale. Tout autre personnage peut acquérir cet implant invasif en dépensant 5 000 NY et en perdant 1 point à sa valeur de CHA.

Pirater un système

Pour s'introduire dans le système informatique d'une administration, d'un particulier ou d'une corporation (mais est-ce bien raisonnable ?), il faut réussir un test d'attaque mentale dont la difficulté est égale à la DEF du système. Vous trouverez dans le tableau ci-dessous l'échelle des niveaux de sécurité et la difficulté correspondante. En cas d'échec, le personnage n'arrive pas à ses fins et il subit les DM indiqués. Ils correspondent à la rencontre d'un programme de sécurité agressif ou d'un informaticien de sécurité qui tente de détruire l'icône du personnage. N'hésitez pas à vous amuser avec la description de l'univers de la matrice : un ninja armé d'un katana, un dragon qui souffle son napalm sur l'icône du personnage, etc. Les DM subis dans la matrice sont tout ce qu'il y a de plus réels et la règle des blessures grave s'y applique normalement.

G-link : Si vous subissez des DM en tentant un piratage, c'est votre G-link qui crame, vous ne perdez aucun PV et vous êtes automatiquement éjecté de la matrice. Ce type de matériel ne vous autorise qu'à lancer 1d12 pour vos tests au lieu du d20.

Interface neurale : Vous êtes plus efficace, mais les mauvaises rencontres que l'on peut faire dans la matrice deviennent réellement létales. Vous ne vous faîtes pas jeter si vous subissez des DM, mais vous pourriez bien le regretter.

TROUVER UN RENSEIGNEMENT DANS LA MATRICE

Renseignement	Difficulté	Temps	Difficulté
Courant	5	2d6 jours	-10
Spécialisé	10	2d6 heures	-5
Pointu mais public	15	2d6 x 10 minutes	+0
Rumeur, indiscrétion	20	2d6 minutes	+5
Confidentiel, secret	25	2d6 tours	+10
Top secret	30	1 tour	+15

PIRATER UN SYSTÈME

Rang	Niveau de Sécurité	DEF	DM
0	Faible	8	0
1	Ordinaire	12	1d6-2
2	Sérieux	16	1d6
3	Élevé	20	2d6
4	Maximal	25	3d6
5	Brûlant	30	4d6

Niveau de sécurité et DM

Faible : Pratiquement inexistant, ce niveau de sécurité ne se retrouve que lorsque les informations sont recherchées depuis un terminal interne relié directement au cœur du système ou avec un code d'accès officiel.

Ordinaire : Les données d'un petit système sans grande importance. Le répondeur ou la boite mail d'un parti-

culier, le système de surveillance d'un immeuble de quartier pauvre, etc.

Sérieux : Tout ce qui touche à une petite corpo, même des renseignements sans grand intérêt comme une liste officielle du personnel. Le niveau typique de sécurité d'une administration locale sans donnée sensible ou d'une habitation de quartier sécurisé.

Élevé : Des données personnelles ordinaires au sein d'une corpo ou d'une administration. Une habitation des beaux quartiers.

Maximal : Des données sur les huiles d'une corpo ou des projets importants. L'habitation d'un boss, d'une huile ou d'une star.

Brûlant : Des données top secrètes ou totalement confidentielles chez une grosse corpo.

Tester la sécurité

Un personnage peut faire un test d'INT difficulté 15 pour prendre connaissance du niveau de sécurité d'un système avant d'en découdre. En cas d'échec, il n'apprend rien.

Alarme

Lorsqu'un personnage choisit de se déconnecter parce qu'il a subi trop de DM ou qu'il abandonne, il met le système en alarme. S'il retourne dans le même système avant 1d6 heures, la difficulté des tests de piratage augmente de +5. Ce malus se cumule si plusieurs tentatives ratées se répètent.

Échec critique

Si le personnage rate un test de **10 points** ou plus, il s'agit d'un échec critique. Il subit le double des DM prévus et s'est fait repérer : le système se met en alarme (voir ci-dessus).

Actions

Toutes les actions ne se valent pas, certaines sont plus longues et difficiles et plusieurs tests successifs doivent être réussis. Chaque échec inflige les DM prévus par le niveau de sécurité et oblige à reprendre l'opération du début (recommencer avec 0 succès).

Chaque test effectué (réussi ou raté) prend un tour complet dans le monde réel (action limitée). Vous pouvez ainsi jouer ce qui se passe pendant ce temps là pour les autres personnages.

Copie de données (1) : C'est l'action la plus simple, un seul test réussi suffit pour copier un fichier ou plusieurs fichiers stockés dans la même partie du système.

Destruction de données (2) : Un peu plus délicat, car cette action nécessite de modifier le contenu du système, qui risque de le remarquer. Il faut réussir 2 tests successifs pour détruire un fichier ou un groupe de fichier. →

SÉCURITÉ

L'échelle de sécurité servira aussi de repère au MJ pour des tests en dehors de la matrice. Par exemple, une serrure électronique demandera pour être désactivée un test d'INT dont la difficulté correspondra à celle indiquée dans ce tableau.



Falsification de données (3) : Modifier les données ou remplacer un fichier par un autre. Nécessite 3 tests consécutifs réussis.

Crash système (4) : Le pirate met hors service le système, qui ne peut plus fournir de donnée ni même fonctionner. Cette action nécessite 4 succès consécutifs, le système est hors fonction pendant 1d6 heures et le personnage peut choisir de détruire tout ou partie des données stockées par le système.

Programme espion (5) : Laisser dans le système un programme qui prévient le pirate lorsqu'un événement défini précisément survient. Par exemple, lorsqu'une personne spécifique se connecte, lorsqu'un fichier déterminé est modifié, etc. Cette action demande 5 réussites successives. Le programme peut aussi permettre de tracer un utilisateur, c'est-à-dire de savoir ou se trouve physiquement la chair connectée au système, en réussissant un test opposé d'attaque mentale (ou d'INT).

Inconscience et matrice

Lorsqu'un personnage sombre dans l'inconscience dans la matrice (0 PV ou blessure grave), ce n'est vraiment pas bon pour lui... Il doit immédiatement réussir un test d'INT 15 pour se déconnecter avant son dernier soupir. S'il n'y arrive pas, un compagnon à ses cotés peut le faire pour lui en réussissant un test d'INT difficulté 15.

En cas de réussite, il sombre dans l'inconscience normalement. En cas d'échec, il tombe dans le coma pour 2d6 heures. Au bout de cette période, il doit réussir un test de CON difficulté 15 pour retrouver ses esprits (avec un d20, même en cas de blessure grave). S'il le rate, le coma est prolongé de 1d6 jours et il doit à nouveau faire le test de CON au terme de cette période. C'est sa dernière chance. En effet, si ce test est raté, il reste à jamais un zombi de chair, dénué de pensée. Il décède rapidement si aucune assistance médicale ne lui est fournie en permanence...

Il y a enfin un dernier effet secondaire désagréable et non négligeable à se faire battre dans la matrice. Le vainqueur peut en effet tracer le vaincu : il peut remonter à la source du signal et déterminer la localisation géographique précise d'où venait la connexion. Il est temps de déménager, et vite...

Combat matriciel

Lorsque deux icônes pilotées par interface neurale se rencontrent dans un système, ils peuvent se combattre. Leur score d'Initiative matricielle et leur DEF est égale à [10 + Attaque mentale]. Les DM infligés sont égaux à [1d6 + rang dans la Voie de la Matrice]. Le combat se déroule au tour par tour, à la même vitesse que le combat normal.

Une simple attaque réussie contre une DEF 10 suffit à éjecter de la matrice l'icône projetée par un G-Link.

ÉQUIPEMENT

L'équipement proposé dans *CB#8* pp.183-185 est toujours d'actualité, toutefois quelques modifications et quelques ajouts sont proposés dans les pages qui suivent.

Équipement de départ : L'équipement proposé correspond à ce qu'un personnage peut posséder de plus coûteux à sa création, le joueur peut toujours choisir un objet moins cher du même type. Par exemple, un chromé peut tout à fait remplacer un pistolet mitrailleur lourd par un pistolet lourd.

Armes

Les profils de la famille cyberpunk peuvent utiliser toutes les armes à l'exception de l'armement lourd suivant : lance-grenade, lance-roquette, canon

d'assaut, mitrailleuses (toutes). Un individu non compétent subit un malus de -2 en attaque et aux DM.

Les chromés sont les seuls à pouvoir utiliser ce matériel dès le départ, les riggers peuvent en apprendre l'utilisation par la Voie du Techos. Toutefois, cet équipement est en général totalement illégal et peu discret.

Force requise et incident de tir : Les armes à feu de *CO Cyberpunk* ont un score de FOR mini requise réduit de 2 points par rapport à leur équivalent de *CO Contemporain* (voir *CB #8*, marge p.184). Elles ne produisent un incident de tir que sur un résultat de 1 au d20 (*CB#8* p.170). Ces pénalités réduites se justifient pas les progrès techniques : compensateurs de recul, munitions sans étui, etc.

Grenade incapacitante : Cette grenade aveugle et assourdit les cibles dans un rayon de 5 mètres, elles subissent une pénalité de -5 à toutes leurs actions et de -10 en combat à distance pour 1d4+1 tours. Ceux qui réussissent un test de PER difficulté 15 résistent complètement à cet effet. Les chromés qui portent des implants (capacité perception cybernétique) y sont totalement immunisés. 50 NY.

Armes de contact

Dans le monde violent du genre cyberpunk, tout ce qui blesse et tue est revenu sur le devant de la scène, et cela comprend les armes individuelles de mêlée, souvent réinventées pour les rendre plus performantes.

Les armes à électro-impact produisent une violente décharge électrique à l'impact du coup. Ce système peut être ajouté à tous les types d'armes de contact.

Les armes moléculaires ont un tranchant d'une épaisseur de l'ordre de la molécule et sont toujours affûtées. Elles infligent plus de DM qu'une arme ordinaire et ont plus de chance d'infliger des attaques critiques.

Arme	DM	Prix
Électro matraque	2d4	500
Électrogants	2d4	800
Poing américain	1d3	5
Poignard	1d4	10
Batte de base-ball	1d6	5
Katana*[2]	1d10	500
Hache d'incendie[2]	2d6	120
Poignard moléculaire*	1d6	1 000
Épée moléculaire*	1d10	2 500
Katana moléculaire**[2]	1d12	5 000
Fouet monofilament*	2d6+ DEX	3 000
Électro-impact	+1d6	+1 000

[2] Armes à 2 mains

* Critique sur 19-20

** Critique sur 18-20

Fouet monofilament : Cette arme est constituée d'un long filament moléculaire métallique lesté à son extrémité et enroulé dans le manche de l'arme par magnétisme. La finesse du filament est telle qu'il taille dans les chairs comme dans du beurre. À chaque fois que le résultat au d20 en attaque donne un résultat inférieur ou égal à 4 l'attaque est ratée et le personnage doit réussir un test de DEX difficulté 15 ou se blesser lui-même pour un montant de [2d6-Mod. de DEX] DM.

Armures

La RD (réduction des DM) des armures modernes ne s'applique qu'aux impacts balistiques, c'est-à-dire aux DM des armes à feu. Ce score se retranche donc à tous les DM infligés par une arme à feu.

Le bonus de DEF se retranche à l'Initiative du personnage et s'ajoute à la difficulté de tous les tests de DEX.

Les armures lourdes (en italique) sont réservées aux chromés, mais leur manque de discrétion les restreint à des opérations spécifiques.

Se procurer une armure ordinaire est tout à fait légal, les armures →

lourdes nécessitent un test de CHA difficulté 15 pour être acquises. Ce test ne peut être tenté qu'une fois entre chaque aventure.

Armure	DEF	RD	Prix
Vêtements balistiques	+1	3	200
Gilet pare-balle	+2	5	400
Veste blindée	+3	5	500
Manteau blindé	+4	6	600
Armure anti-émeute	+5	5	800
Armure balistique	+4	8	1 000
Armure militaire	+6	8	2 500

* pénalité d'armure -4



Exosquelette militaire : Une armure munie d'une assistance musculaire qui confère un bonus de +2 au Mod. de FOR, le porteur subit seulement la moitié de la pénalité d'armure (-4). L'autonomie est de 6 heures, ensuite le porteur est *Ralenti* et subit une pénalité d'armure de -10.

Medkit

Les kits de soins, ou medkits, sont devenus très performants : diagnostique automatique, injection de substances réparatrices, de drogues et de colonies de nanobots permettent une guérison très rapide. Il en existe de toutes les qualités, mais, bien sûr, le top niveau a un prix. Il s'agit d'une petite sacoche cubique qui contient tout ce qu'il faut pour un soin. Le Medkit est un consommable, il n'est pas réutilisable. Chaque personnage peut transporter jusqu'à 3 Medkits sur lui sans pénalité.

Utiliser un medkit demande une minute. 5 minutes plus tard, le personnage récupère un nombre de PV qui dépend de sa qualité (voir tableau). On ne peut utiliser qu'un seul medkit par patient après chaque combat. Un personnage peut utiliser un PC (point de Cash) pour récupérer 5 PV supplémentaires lorsqu'il utilise un medkit.

Lorsqu'un personnage est inconscient (généralement suite à une blessure grave), l'utilisation d'un medkit permet de diviser la durée par l'indice du medkit (égal au nombre de d6 des soins).

Variantes : Si vous préférez un jeu plus fun et furieux que sombre et violent, vous pouvez ajouter le niveau du personnage aux PV récupérés à chaque utilisation d'un medkit et estimer qu'il permet de récupérer à nouveau autant de PV une heure plus tard (si aucune nouvelle blessure n'est survenue entre temps).

Medkit	Soins	Prix
Basique	1d6	10
Supérieur	2d6	50
Intensif	3d6	150
Luxe	4d6	500
Top niveau	5d6	1 000

Coûts divers

Voici un court panel de coûts usuels et de services à titre d'exemple.

Services	Prix
G-Link	100 NY
Repas nutrisoja	5 NY
Restaurant	50 NY
Nuit en hôtel cercueil	20 NY
Chambre d'hôtel	100 NY
Nuit d'hôpital	1 000 NY
Survivre dans la zone (1 mois)	100 NY
Loyer quartier pauvre	200 NY
Quartier surveillé	500 NY
Quartier chic	2 000 NY
Haute sécurité	10 000 NY

Véhicules

Les véhicules sont présentés dans *CB#9* pp.182-183. Les véhicules militaires sont ceux dont le nom est inscrit en gras (*CB#9*), les personnages n'y ont pas accès, à part le rigger sous certaines conditions (rang 5 de la Voie des Véhicules).

Customiser un véhicule

Ajouter des armes : Une moto ou un aérodyne léger ne peut porter qu'une seule arme de véhicule, une automobile ou un aérodyne moyen jusqu'à 2 et un autre véhicule 3 armes. Le prix d'une arme de véhicule est égal au prix de base de l'arme plus 2 000 NY (système de camouflage et de visée).

Ajouter du blindage : Ajouter un blindage léger apporte +2 en DEF et en RD, -1 en AGI, pour un coût égal à 1/4 de celui du véhicule. Un blindage moyen apporte +4 en DEF et en RD, -2 en AGI, pour un prix égal à ½ de celui du véhicule. Enfin, un blindage lourd apporte +6 en DEF et RD, -3 en AGI pour un coût égal à celui du véhicule.

Module d'auto-pilote : Un module d'auto-pilote qui permet au véhicule de rouler sans l'aide d'un conducteur. Le prix dépend du niveau de l'auto-pilote : de +0 à +5. Prix : [(niveau +1)² x 500] NY

Module de contrôle interfacé : Différents organes et senseurs (notamment audio et vidéo) qui permettent à un rigger de s'immerger dans le véhicule. 2 500 NY.

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Limousine VIP (RD 5)	+3	+1	15	30	40 000
Aérodyne léger	-2	+10	18	30	30 000
Aérodyne moyen	+2	+8	17	40	60 000
Aérodyne lourd	+6	+5	16	50	100 000

MÉLANGE DES GENRES

« Il y a une seule et unique constante. Une seule règle d›or, une seule et unique vérité absolue, la causalité. Action ? - réaction. Cause ? - effet. »
– **Matrix**

À travers le jeu de rôle, les mélanges de genre improbables deviennent possibles. Parfois, le résultat peut être ridicule, mais, bien souvent, il est étonnant et intéressant. En particulier si l'auteur prend le temps de se pencher sur les causes et les conséquences. Faire entrer en collision deux univers que tout oppose est une gageure, mais lorsque l'alchimie est réussie, le résultat dépasse la somme de ses composants.

Nous nous intéresserons ici à l'irruption de la magie dans un monde de haute technologie (ou éventuellement l'inverse). Le propos de *CO Cyberpunk* n'est pas de vous fournir cet univers clef en main, mais vous pourrez vous inspirer du jeu emblématique du genre, l'excellent *Shadowrun*. Il postule que la magie suit un cycle très lent et met en scène les conséquences de sa réapparition au troisième millénaire. Nous vous proposons seulement les règles nécessaires pour créer et jouer des personnages qui correspondent à cet univers hybride, mais les détails sur le contexte sont laissés à votre discrétion.



Les Races

Dans un univers mêlant magie et technologie, fantasy et cyberpunk, vous pouvez introduire les races emblématiques issues de *CO Fantasy* : les elfes et les nains. L'ambiance cyberpunk étant sombre et violente, il faudra exacerber les défauts de ces peuples plutôt que miser sur leur coté féerique : bourrus et férus d'armes pour les nains, hautains et orgueilleux pour les elfes. Aussi, plutôt que les bonus/malus habituels proposés dans les règles de *CO Fantasy* pour les elfes et les nains de *CO Fantasy*, utilisez les modificateurs alternatifs proposés en marge.

Les gnomes et les halfelins sont aussi une possibilité que vous pouvez étudier, toutefois le coté « *sympathique* » de ces races de petites gens n'est sans doute pas le plus approprié au genre. En revanche, la présence de races comme les orques et les trolls, des stéréo-

types plus sombres, se justifie pleinement.

Il est alors intéressant de mener une réflexion sur les conséquences de cette cohabitation multiraciale. Une des forces du genre est de permettre la mise en scène de la thématique du racisme et de ses dilemmes moraux. Il permet de traiter cette problématique sans jouer en terrain miné et de faire appel à des stéréotypes ou des clichés qui pourraient autrement heurter la sensibilité de vos joueurs.

Magie

Utilisez les règles présentées dans *CB#9* p.184, notamment en ce qui concerne les points de mana ou point de magie (PM). Seules les capacités dont le nom est suivi d'une astérisque sont des sorts et nécessitent la dépense de PM. Un PC (point de cash) peut remplacer un PM, cela représente l'utilisation d'un fétiche ou d'une substance.

Attaque magique : Si vous utilisez les profils éveillés, vous devez ajouter le score d'attaque magique aux trois autres scores déjà présents et le différencier de l'attaque mentale.

L'attaque magique est basée sur le Mod. de CHA, ce qui la rend sensible à la présence de cyber-implants. Les profils de la famille cyberpunk débutent tous avec un bonus d'attaque magique égal à 0.

PM et Voie de prestige : Si un personnage choisit une Voie de prestige dont les capacités nécessitent l'utilisation de points de Mana, le personnage obtient un nombre de PM qui dépend de son profil d'origine.

- Un mage ou un shaman utilise ses PM habituels pour lancer des sorts issus d'une Voie d'un autre profil.
- Un adepte qui choisi pour Voie de prestige une Voie de mage ou de shaman obtient immédiatement un nombre de PM basé sur son niveau -2 (PM= niveau - 2 + Mod. de CHA).
- Un personnage d'un profil cyberpunk base son nombre de PM sur le rang atteint dans la Voie plutôt que son niveau (PM = rang + Mod. de CHA).

ADEPTE

Dé de Vie : d10

Attaque à distance : +0

Attaque au contact : +2

Attaque mentale : +0

Attaque magique : +1

Équipement de départ : katana moléculaire, pistolet lourd, vêtements balistiques, medkit de qualité supérieure, moto sportive, 150 NY.

*Les **adeptes** sont des maîtres occultes des arts martiaux, ils associent technique, spiritualité et magie pour faire de leur corps une arme redoutable. Les adeptes sont des profils atypiques du monde des ombres, ils n'utilisent pas de gros calibre, de magie voyante ou de gadgets high-tech, mais plutôt une discipline de fer et une sobriété qui tranche avec la société du troisième millénaire. Une attitude conforme aux armes blanches dont ils sont les experts incontestés.*

Voie du Combat au contact

1. Arts martiaux : Lorsqu'il combat à mains nues, l'adepte inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM létaux. Ces DM passent à 1d8 au Rang 3 et à 1d10 au rang 5. L'adepte gagne un bonus de +1 en DEF par rang atteint dans la Voie.

2. Maître d'arme : L'adepte choisit une arme de contact de prédilection (mains nues, katana, épée, etc.). Lorsqu'il attaque avec cette arme, il obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM, et il inflige des critiques sur 19-20 au dé (18-20 lorsqu'il emploie un katana).

ELFE

Les elfes sont grands et gracieux, mais fins et fragiles. -2 en FOR et CON, +2 en DEX et CHA. Vision nocturne 30m.

NAIN

Les nains sont petits et trapus, très résistants, mais un peu lents. -2 en DEX, +2 en CON. Vision nocturne 30 m.

ORQUE

Les orques sont puissants et solidement bâtis, bien qu'un peu moins vifs d'esprit et séduisants selon les critères des races dominantes. +2 en FOR et +2 en CON, -2 en INT et en CHA. Vision nocturne 30m.

TROLL

Les trolls sont des géants pouvant atteindre près de deux mètres cinquante. Leur peau comporte des excroissances épaisses et parfois même des protubérances pouvant ressembler à des cornes. +4 en FOR, +4 en CON, -4 en CHA, -2 en INT et DEX. Vision nocturne 30m.

3. Déluge de coups (L) : À son tour, l'adepte peut effectuer 2 attaques à mains nues ou avec une arme de contact sur des cibles de son choix. Alternativement, il peut choisir de faire 3 attaques en utilisant un d12 en attaque pour chacune d'elle (au lieu d'un d20).

4. Riposte : En plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre l'adepte, il obtient une attaque supplémentaire gratuite contre cet adversaire.

5. Moment de perfection : Une fois par combat, après 1d6 tours de combat (1d6 tours après la première initiative ou n'importe quel tour suivant), le moine peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement (on le lance pas les dés) et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui…

Voie des Prouesses physiques

1. Vif argent : L'adepte utilise la vitesse et la souplesse plus que la force et la puissance lorsqu'il combat au contact. Lorsqu'il combat à mains nues ou avec une arme légère (poignard, épée, katana), il peut utiliser son Mod. de DEX en attaque au contact plutôt que celui de FOR. De plus, il gagne un bonus de +2 en Initiative par rang atteint dans la Voie.

2. Course du vent : L'adepte se déplace à une vitesse surhumaine. Il couvre une distance de 30 mètres par action de mouvement (la distance normale est de 20 mètres) et se relever est pour lui une action gratuite. Il saute deux fois plus loin ou plus haut qu'un humain ordinaire.

3. Insensible à la douleur : Une fois par combat, l'adepte peut noter à part les DM subis après une attaque. Il n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé. L'adepte peut encore agir un tour lorsqu'il tombe à 0 PV.

4. Bullet time : L'adepte peut atteindre une vitesse d'esquive surnaturelle qui lui permet d'éviter les balles elles-mêmes. Une fois par tour il peut ignorer une attaque à distance (même par arme à feu) en réussissant un test d'attaque au contact opposé à la DEF atteinte par l'attaquant. S'il s'agit d'une attaque de zone (sort, grenade, etc.), il divise les DM par 2 (aucun test nécessaire dans ce cas).

5. Perfection physique : L'adepte augmente sa valeur de DEX et de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX ou de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des Prouesses mentales

1. Attaque magique : L'adepte gagne +1 en attaque magique. Désormais, ses attaques au contact affectent normalement les créatures magiques qui résistent aux attaques conventionnelles (Voie des Métacréatures, élémentaire invoqué, etc.). De plus, il peut ajouter son Mod. de CHA aux DM qu'il inflige aux créatures magiques.

2. Transe de guérison : Une fois après chaque combat, l'adepte peut méditer pendant 10 minutes et récupérer ainsi [niveau + Mod de CHA] PV.

3. Lévitation (L) : En se concentrant, l'adepte peut « *léviter* » (se déplacer verticalement) à une vitesse de 10 m par tour. En cas de chute, il ne subit aucun DM.

4. Force d'âme : Une fois par tour, lorsqu'un sort ou un pouvoir magique affecte l'adepte, il peut faire un test opposé d'attaque magique. En cas de succès, il n'est pas affecté. L'adepte est désormais immunisé aux effets de peur.

5. Perfection mentale : L'adepte augmente ses valeurs de PER et d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER ou

d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

MAGE

Dé de Vie : d6

Attaque à distance : +0

Attaque au contact : +0

Attaque mentale : +0

Attaque magique : +3

Équipement de départ : pistolet moyen, vêtements balistiques, medkit de qualité supérieure, auto citadine, 200 NY.

*Les **magiciens** du troisième millénaire pratiquent ce qu'on appelle la magie hermétique, une version très précise et théorisée des arts occultes. Pour eux, la magie est une science qu'ils contrôlent froidement pour arriver à leurs fins. Les magiciens des ombres ne sont pas des rats de bibliothèque, ils savent se battre et peuvent utiliser toutes les armes et armures, à l'exception du matériel lourd.*

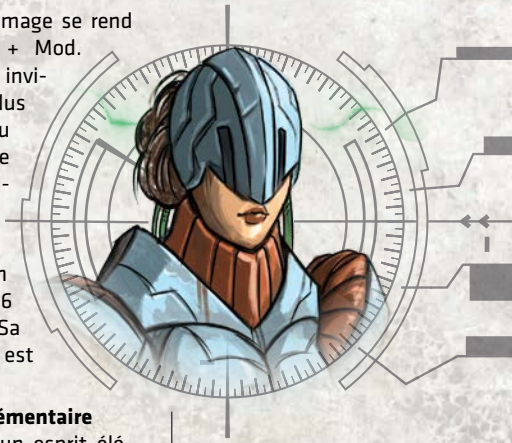
Le mage utilise son Mod. d'INT pour calculer le nombre de PM plutôt que son Mod. de CHA. Lorsqu'il n'a plus de PM, le mage peut dépenser 1d4 PV par PM manquant. Il peut continuer à lancer des sorts tant qu'il lui reste des PV.

Voie de la Magie de combat

1. Mana blast (L)* : Le mage choisit une cible visible située à moins de 30 mètres. Elle encaisse automatiquement [1d6+Mod. d'INT] points de dégâts et les DM sont doublés s'il réussit un test d'attaque magique contre la DEF de la cible. À partir du rang 2, il peut échanger l'énergie brute contre un élément de son choix (feu, froid, foudre). À partir du rang 3, le sort peut affecter une zone de 10 mètres de diamètre centrée sur la cible initiale. Toutes les créatures présentes dans la zone subissent automatiquement les DM de base.

2. Magnétisme (L)* : Le mage contrôle le magnétisme autour de lui, il gagne un bonus de +2 en DEF et divise par 2 les DM de toutes les armes ou projectiles métalliques pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.

3. Invisibilité (L)* : Le mage se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.



4. Vol (L)* : Le magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

5. Invocation d'un élémentaire (L)* : le mage invoque un esprit élémentaire d'un autre monde pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Celui-ci se manifeste sous la forme d'une silhouette vaguement humanoïde de l'élément concerné. L'élémentaire comprend et exécute des ordres simples comme attaquer, défendre, surveiller. Le niveau et les Mod. indiqués dans les Carac. de l'élémentaire font référence à ceux du mage.

Init = [niveau +10], DEF = 16, PV = [niveau x 3], attaque = niveau, DM = [2d6+Mod. d'INT].

L'élémentaire réduit de 10 points tous les DM subis par des armes ordinaires (armes à distance ou au contact). Il est immunisé aux DM qui correspondent à son élément.

Voie de la Magie mentale

1. Injonction (L)* : L'ensorceleur donne un ordre simple que la victime doit pouvoir comprendre. Il doit réussir un →

test d'attaque magique opposé avec la cible à une portée de 20 mètres. En cas d'échec, la cible exécute l'ordre pendant son prochain tour. Un ordre suicidaire désoriente la cible pendant un tour, mais ne l'oblige pas à se suicider.

2. Sommeil (L)* : Le mage fait un test d'attaque magique (portée 20 mètres). Il endort pour [1d6 + Mod. d'INT] minutes un nombre de créature dont la somme des PV ne doit pas dépasser le résultat du test d'attaque magique multiplié par 2. Toutes les créatures affectées doivent être vivantes et d'un niveau inférieur ou égal au sien. Elles doivent toutes êtres situées dans une zone de 10 mètres de diamètre. Le sort affecte toujours d'abord les créatures avec le plus faible nombre de PV présentes dans la zone. Il est possible de les réveiller en les giflant (action d'attaque).

3. Mirage (L)* : Le mage crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de [5 + Mod. d'INT] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 mètres de coté par rang dans la Voie (portée 500 m). Divisez ces paramètres par 10 si l'illusion est animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître. L'illusion trompe aussi les capteurs et les implants cybernétiques dans tout le spectre du rayonnement électromagnétique (infrarouge, etc.).

4. Imitation (L)* : Le mage peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche de la sienne (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation ou qu'il connaît bien. Durée [5 + Mod. d'INT] minutes. Le sort prend fin prématurément si le mage est blessé, et une fouille révèle la supercherie.

5. Maîtrise intérieure : Le mage augmente sa valeur de CHA et d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA ou d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de la Mana

1. 6ème sens : Le mage sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver, il gagne un bonus de +1 par rang dans la Voie en Initiative et en DEF, et un bonus de +2 par rang à tous les tests pour éviter d'être surpris.

2. Récupération (L) : Une fois par combat, le mage peut récupérer un nombre de points de Mana égal au rang atteint dans la Voie.

3. Perception astrale (L) : Le mage active la perception du monde des esprits et de la magie. Il détecte la magie à une portée de 30 mètres et peut préciser la nature des sorts en se concentrant un tour supplémentaire. Il peut voir les créatures invisibles et les esprits dans le monde des mortels, voir la vraie nature de certaines créatures magiques. Il détecte les illusions.

4. Projection astrale (L)* : Le mage projette son esprit hors de son corps. L'esprit invisible se déplace en volant à la vitesse de 10 m par tour. Il peut passer au travers des murs, mais pas des êtres vivants ni des barrières magiques et il reste relié à son corps d'origine par un long filin argenté. La durée maximum de la projection est de [1d6 + Mod. de CHA] tours. Le mage ne perçoit le monde que via sa projection mentale, mais ressent si des DM sont infligés à son corps.

5. Flot de magie : Le mage obtient 1d6 points de Mana supplémentaire au début de chaque combat. En dépensant 1 PM supplémentaire lorsqu'il lance un sort, il peut lancer ce sort en action d'attaque plutôt qu'en action limitée. En dépensant 2 PM supplémentaires, il peut lancer ce sort en action de mouvement plutôt qu'en action limitée.

SHAMAN

Dé de Vie : d8

Attaque à distance : +0

Attaque au contact : +1

Attaque mentale : +0

Attaque magique : +2

Équipement de départ : pistolet moyen, fusil à pompe, poignard, veste blindée, medkit basique, auto citadine, 100 NY.

*Les **Shamans** sont à l'écoute du monde des esprits, ils communiquent avec de puissantes créatures symboliques du monde astral appelés totems et en tirent des bénéfices occultes comme, par exemple, la possibilité de soigner. C'est aussi le seul profil adapté à la survie en dehors des zones urbaines.*

Voie des Esprits

1. Gris-gris et talismans : Le shaman possède de nombreuses petites babioles étranges qui sont autant de gris-gris et autres talismans de protection ou de perception du monde. Il obtient un bonus en DEF et en Initiative égal à +1 par rang atteint dans cette Voie.

2. Totem : Le shaman doit choisir un totem, un esprit animal auquel il lie son âme et qui influe sur son caractère et ses principes moraux. Le shaman obtient un bonus de +1 en attaque magique et +5 à tous les tests qui correspondent à la compétence ou à l'action indiquée en italique.

Ours (ou taureau) est colérique et puissant, *intimidation*.

Panthère (ou chat) est libre et agile, acrobaties.

Loup (ou chien) est fidèle et infatigable, *course*.

Renard (ou rat) est rusé et discret, *discrétion*.

Corbeau (ou chouette) est savant et observateur, *observation*.

Aigle (ou lion) est fier et majestueux, *persuasion*.

3. Karma (L) : le personnage fait appel à la force de son totem pour influencer son destin et modifier la réalité. Il se concentre pendant un tour et, au tour suivant, il obtient un bonus égal au rang atteint dans la Voie sur un lancé de dé de son choix (Init, d20, DM, etc.). Ce bonus ne peut pas s'appliquer à un test en rapport avec la technologie, sauf s'il s'agit de saboter son fonctionnement. Alternativement, le shaman peut dépenser deux point de Mana pour obtenir cet effet en action gratuite. Il doit annoncer son intention avant de prendre connaissance du résultat des dés.

4. Totem supérieur : Le shaman augmente de +2 la valeur de la Carac. qui correspond à son totem. Désormais, le joueur lance deux d20 à chaque fois qu'un test de cette Carac. lui est demandé et il garde le meilleur résultat.

Ours, FOR. Panthère, DEX. Loup, CON. Renard, INT. Corbeau, PER. Aigle, CHA.

5. Incarnation du totem (L)* : Le shaman peut faire appel à la toute puissance de son esprit totémique, ses traits et sa stature se modifient légèrement pour rappeler son animal totem. Il obtient un bonus de +5 en Init, en DEF, en attaque et à tous ses tests de Carac. pendant [1d6+Mod. de CHA] minutes (1 minute = 6 tours).

Voie de Gaïa

1. Vitalité de la nature : Le shaman reçoit un bonus de +5 à tous les tests de survie en pleine nature. Il gagne un nombre de PV supplémentaires égal à son Mod. de CHA. et un bonus en Init égal à son Mod. de PER.

2. Empathie animale (L) : Le shaman peut décoder les émotions et les intentions des animaux en les observant pendant un tour. En réussissant un test de CHA difficulté 15, il peut aussi leur faire passer ses propres intentions, établissant ainsi une communication rudimentaire. Il peut communiquer par télépathie avec les animaux proches de son animal totem jusqu'à une distance de 20 mètres.

3. Perception astrale (L) : Le shaman active la perception du monde des esprits et de la magie. Il détecte la magie à une portée de 30 mètres et peut préciser la nature des sorts en se →

concentrant un tour supplémentaire. Il peut voir les créatures invisibles et les esprits dans le monde des mortels, voir la vraie nature de certaines créatures magiques. Il détecte les illusions.

4. Combattre la corruption : Protégé par les esprits de la vie et de la nature, le shaman obtient un bonus égal à son Mod. de PER en DEF contre toutes les attaques provenant d'armes technologiques (armes à feu, laser, explosifs, etc.). Il obtient un bonus égal à son Mod. de CHA en attaque et aux DM au contact et à distance lorsqu'il combat des créatures invoquées (un élémentaire appelé par un mage, par exemple), venues d'un autre monde (esprits incarnés) ou corrompues par un esprit (totem insecte, esprit toxique, etc.).

5. Projection astrale (L)* : Le shaman projette son esprit hors de son corps. L'esprit invisible se déplace en volant à la vitesse de 10 m par tour. Il peut passer au travers des murs, mais pas des êtres vivants ni des barrières magiques, et il reste relié à son corps d'origine par un long filin argenté. La durée maximum de la projection est de [1d6 + Mod. de CHA] tours. Le shaman ne perçoit le monde que via sa projection mentale, mais ressent si des DM sont infligés à son corps. Ce sort ne coûte au shaman qu'un seul point de Mana à chaque fois qu'il l'utilise.

Voie du guérisseur

1. Soins (L)* : Le shaman peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + Mod. de CHA] PV perdus. Le shaman peut utiliser ce sort sur lui-même.

2. Délivrance (L)* : En touchant sa cible, le shaman annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, etc.).

3. Soins groupés (L)* : Une fois par combat, le shaman peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice, tous ses compagnons en vue et lui-même récupèrent [1d8 + Mod. de CHA] PV perdus.

4. Protection des esprits (L)* : Le shaman et jusqu'à un nombre d'alliés supplémentaires égal à son Mod. de CHA sont protégés par les esprits. Ils gagnent un bonus de +2 en DEF et, lorsqu'ils subissent des DM infligés par des créatures magiques (élémentaires, esprits, etc.), ils divisent les DM subis par 2.

5. Guérison (L)* : Le shaman peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques. Une créature ne peut bénéficier de ce sort plus d'une fois par jour.

COMBAT ASTRAL

Corps et esprit ne font qu'un, si deux créatures en projections astrale (ou en perception astrale pour l'une d'elle) s'affrontent, elles utilisent leurs caractéristiques normales. Toutefois, elles ne peuvent utiliser que leurs armes naturelles ou la magie pour attaquer. Il existerait des armes de contact enchantées qui accompagneraient dans l'astral leur propriétaire

OPPOSITION

Utilisez les règles présentées dans *CB#9* et ajoutez éventuellement quelques rangs choisis parmi les deux Voies présentées ci-dessous. Chaque rang obtenu dans une Voie augmente le NC de la créature de +1. Ces Voies peuvent êtres appliquées à des PNJ humanoïdes, à des animaux ou à tout autre type de créature.

Créatures magiques : Toutes sortes de créatures étranges peuvent peupler un monde où la magie existe. Certaines d'entre elles ne suivent probablement pas les lois habituelles de la physique et peut-être ne peuvent-elles pas êtres vaincues par des moyens conventionnels ou des armes modernes. C'est là que les profils spécialisés dans la magie entrent en jeu et trouvent leur utilité. Le NC obtenu en ajoutant des rangs issus de cette Voie est volontairement sous-estimé : ces créatures sont donc particulièrement létales.

Voie des cybercréatures

La créature gagne 10 PV supplémentaires par rang atteint dans la Voie.

1. Réflexes câblés : La créature obtient un bonus de +10 en Initiative et +5 en DEF.

2. Attaque améliorée : La créature obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 au DM sur un type d'attaque au choix (à distance ou au contact).

3. Physique amélioré : La créature retranche 5 à tous les DM subits. Elle lance 2 d20 et garde le meilleur résultat pour tous les tests sur des Carac. physiques (FOR, DEX, CON, PER).

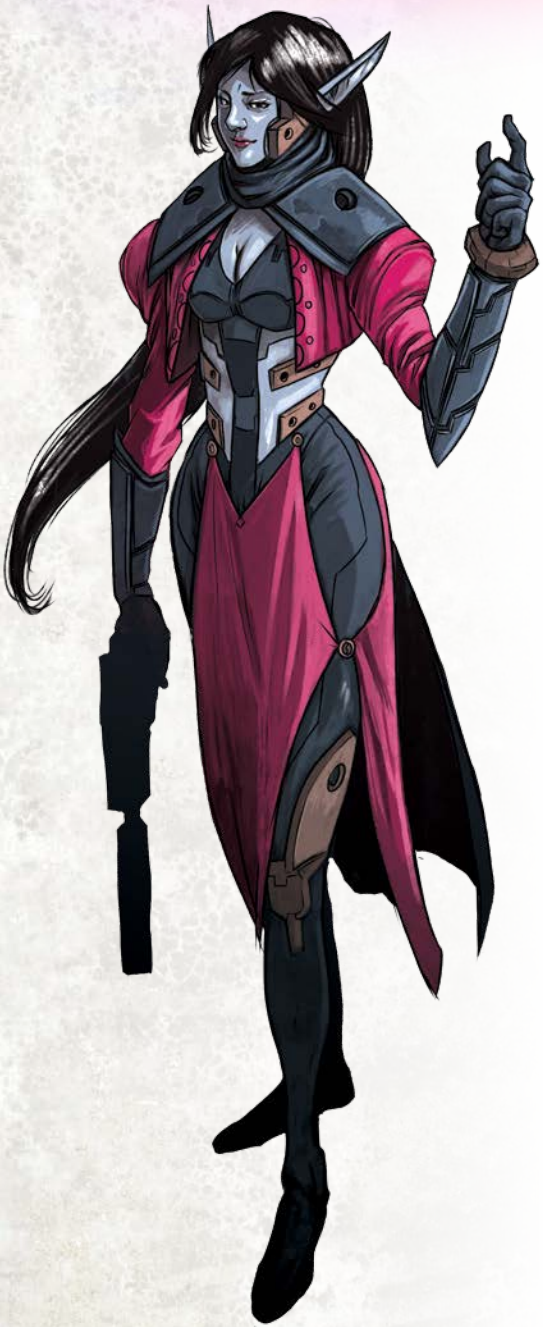
Voie des métacréatures

La créature gagne 10 PV supplémentaires par rang atteint dans la Voie.

1. Créature magique : La créature agit à une vitesse surhumaine, elle gagne un bonus de +10 en Initiative, de +3 en attaque au contact et en DEF. La DEX et la FOR deviennent des Carac. supérieures (*CB#9* p205).

2. Esprit incarné : La créature retranche 5 points à tous les DM provoqués par des armes ordinaires (mais pas la magie). Elle récupère 5 PV au début de chaque tour de combat tant qu'elle n'est pas réduite à 0 PV puis achevée par une action limitée. À chaque tour, elle peut choisir de guérir une blessure grave au lieu de régénérer 5 PV. La créature est capable de perception astrale (voir le shaman). La PER et la CON deviennent des Carac. supérieures.

3. Esprit majeur : Le bonus d'Initiative de la créature passe à +20, le bonus d'attaque au contact et de DEF à +5 et sa réduction des DM à 10 points. La créature est capable de projection astrale. L'INT et le CHA deviennent des Carac. supérieures.



UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES OUBLIÉES CASUS BELLI

AVENUE OF HOPE

Ce scénario implique les personnages dans une mission de routine qui va dégénérer et les embarquer dans une intrigue plus grosse qu'ils ne l'auraient imaginé. L'ambiance de départ est très sombre, mais la lumière pourrait finir par émerger Cette partie s'accommodera parfaitement de la chanson Avenue of Hope *du groupe* I am Kloot *comme thème musical central.*

En quelques mots...

Une mission de routine dégénère et les PJ se retrouvent forcés de protéger une jeune femme dont ils ignorent tout. Mais ce qu'ils ignorent surtout, c'est qu'elle est l'hôte d'une intelligence d'un nouveau genre. Quand l'humain et la machine se mêlent, que faire ?

Fiche technique

TYPE • semi-ouvert

PJ • Niveau 1 ou 2
MJ • Expérimenté
Joueurs • Proactifs

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

Hyperpolis, cité du futur. C'est en tous cas ce que l'on pensait quand elle fut bâtie sur les ruines des grandes cités de la côte Est des États-Unis. Aujourd'hui, la cité est en déliquescence. Les quartiers d'affaire de **Corpo-city,** comme les gens l'appellent, entourent **Hell's Kitchen**, le vieux centre désuet et pauvre où se pressent ceux qui, autrefois, pouvaient se targuer de faire partie des classes moyennes. Quant aux **Outskirts**, ces zones dévastées n'accueillent que les plus pauvres et les plus violents des habitants d'Hyperpolis.

Hell's Kitchen. Lundi 30 septembre. [*B.O. : Avenue of Hope - I am Kloot*] La pluie tombe, noirâtre et épaisse. Tous se pressent pour éviter d'être trop souillés par la saleté qui tombe du ciel. Quant à nos PJ... membres d'une même petite entreprise privée d'intervention rapide, des *guns on hire*, comme on dit, ils attendent leur prochain contrat, dépensant certainement leurs maigres crédits dans une ultime bouteille d'alcool bon marché.

Soudain, le communicateur retentit, de sa sonnerie faiblarde. Un message d'un certain **monsieur S**, un intermédiaire, leur donne rendez-vous dans un petit bar, le **Avenue of Hope**, au cœur de Hell's Kitchen.

ACTE 1 - UNE MISSION SIMPLE

Dans cette première partie, les personnages doivent récupérer un colis. Mais ils se rendront compte que leur « *colis* » est d'une nature tout à fait inattendue. Assez linéaire, cet acte se termine avec l'inéluctable enlèvement de la demoiselle.

Avenue of Hope - 6:45 p.m

La pluie tombe comme un rideau glacé devant le bar, dont l'enseigne éclaire à peine la ruelle de ses néons bleus et vacillants. À l'intérieur, le décor est si rétro qu'on se croirait revenu aux années 1950, si ce n'est pour les petits écrans permettant d'interagir en réalité augmentée pour commander les boissons. L'endroit est pratiquement désert. Le bar court sur toute la longueur de la pièce sur la droite d'une salle étroite mais profonde. Un bar bien trop grand pour le seul barman et patron, **Axell Klad.** Sur le côté gauche, de petits box permettent de parler tranquillement. L'un des PJ reçoit alors un message de **monsieur S** leur demandant de se diriger dans le box tout au fond de la salle, non loin d'un vieux payphone certainement hors d'usage et de la porte des toilettes. À l'intérieur du box, **monsieur S**



les attend, sirotant un breuvage que vous balanceriez volontiers dans des chiottes bouchés.

Monsieur S. Ce quadragénaire déjà à moitié dégarni est habillé avec des vêtements un peu trop grands pour lui et porte un épais manteau. Son regard est fuyant et il est affecté de tics réguliers. Un personnage réussissant un jet de Perception (DD 15) ou d'Intelligence (DD12) peut détecter les signes de troubles neurologiques dus, certainement, à une utilisation trop intensive de la Matrice.

Quand les personnages arrivent à la table, Monsieur S les invite immédiatement à s'asseoir. Axell leur apporte alors à boire. Il sert à chaque PJ sa boisson favorite. C'est monsieur S qui a passé la commande avant qu'ils n'arrivent et, à toute question, il répondra : « *Je me renseigne toujours sur les gens que je vais engager, et les petites habitudes en disent beaucoup.* » Si la conversation continue sur ces trivialités, il subit soudain un léger spasme (certainement issu d'un syndrome neurologique). Il se presse alors de revenir à l'affaire pour laquelle il désire engager les PJ. Monsieur S a besoin d'eux afin de récupérer un colis. Ils sont chargés de le récupérer aux mains d'une équipe d'extraction à un lieu donné et de l'amener à un lieu situé au cœur de Hell's Kitchen. Le colis est massif : un container de deux mètres de long et lourd de près de 300 kg. Il leur conseille donc de venir avec ce qu'il faut pour le transporter. Ils ont rendez-vous à la limite du quartier corporatiste, non loin de l'arcologie Akashita, dans un entrepôt désaffecté. Ils ont deux jours pour se préparer et devront se rendre à l'adresse indiquée le surlendemain, à 1 heure du matin. Il propose une →

Pas forcément l'établissement le plus réputé de la ville...

paie standard de 2 500 Nuyens pour le job, un prix tout à fait convenable pour une mission de routine.

Même si l'attitude de l'homme est un peu étrange (certainement à cause de sa maladie), le contrat est classique.

Scène 1 - Une mission simple, qu'il disait

Laissez les joueurs décider de la meilleure manière de mener les choses. Donnez-leur le temps de s'organiser un peu, de trouver le lieu, de le sécuriser. Mais ne les laissez pas totalement tranquilles non-plus. Insistez régulièrement sur le fait qu'ils se sentent observés, sans pour autant voir réellement quelqu'un en train de les suivre. Certains d'entre eux peuvent avoir l'impression que quelqu'un a fouillé dans leurs discussions électroniques, d'autres que quelqu'un les épie dans les rues de la ville... Parsemez leur préparation de petites remarques et laissez la paranoïa monter. Quelles que soient leurs initiatives, ils ne trouveront rien, ni personne.

Le soir du rendez-vous, les PJ arrivent dans un entrepôt vide. S'ils ont décidé d'arriver en avance, cela n'a rien d'anormal. Même s'ils arrivent pile à l'heure, ils se retrouvent à devoir attendre près d'une heure, seuls, dans un immense entrepôt vide et froid. Avec presque une heure de retard, deux camionnettes noires, conduites par les mercenaires engagés par monsieur S. (et contenant, pour l'une d'elles, leur colis), arrivent en trombe. Elles sont suivies de quatre véhicules blindés, des berlines, à la fenêtre desquelles des hommes armés (des gardes corpos appartenant à Akashita Industries) tirent sur les camionnettes. Tout ce petit monde arrive plein pot dans la direction des PJ et ils ont tout juste trois rounds pour agir et s'organiser avant que la fusillade n'atteigne l'entrepôt.

Les hommes dans les camionnettes sont cinq en tout (deux dans la première, trois dans la seconde). Utilisez le profil des **Vétérans** (*cf.* marge technique) si vous avez besoin de déterminer leurs capacités. Les hommes dans les berlines sont au nombre de 4 par véhicule. Utilisez le profil du **Militaire**, sauf pour deux d'entre eux possédant le niveau 3 de la voie des Cybercréatures (*cf.* p.169). Donnez l'avantage aux joueurs s'ils se sont bien préparés, octroyez leur un round de surprise et, si leurs initiatives sont excellentes, accordez-leur exceptionnellement de jeter 2d20 pour le premier round en combat et de garder le meilleur pour leur action. Faites rentrer les mercenaires dans la balance afin d'affaiblir l'ennemi, mais ne laissez pas les PNJ faire tout le travail à la place des PJ.

Une fois le calme revenu, les mercenaires restants ne veulent pas faire traîner les choses. Ils savent ce que les PJ sont venus faire. Ils ouvrent donc les portes de leur seconde camionnette (étrangement moins touchée par les balles ennemies) et en sortent, sur un chariot automatisé, un sorte d'énorme demi-cylindre métallique de deux mètres de long sur 90 centimètres de large. Il ronronne comme s'il était auto-alimenté. Ils ne laissent pas le temps aux PJ de se poser la moindre question et repartent, leur conseillant de faire de même, alors qu'au loin résonnent déjà les sirènes des forces de police.

Si les PJ cherchent à en savoir plus, ils peuvent examiner le cylindre. Difficile de déterminer de quoi il s'agit, si ce n'est qu'il semble évident qu'il s'agit d'un container blindé. On ne peut l'ouvrir que grâce à un code (son piratage est hors de portée des PJ), et un jet d'Intelligence (DD 15) ou de Perception (DD 18) leur révèle qu'il pourrait s'agir d'un Sarcophage : un engin utilisé pour maintenir en cryosommeil des personnes atteintes de maladies graves et rapidement évolutives. Difficile d'en apprendre plus sur le trajet.

DU NOIR REMPLI D'ESPOIR

Le Cyberpunk partage une partie de ses codes avec le polar *Hardboiled* et, au départ tout du moins, ce scénario se plonge sans retenue dans cette voie (avec plus d'action). Mais, petit à petit, il s'en émancipe et trouve, dans sa conclusion, une note positive. L'évolution de l'ambiance est primordiale et n'hésitez pas à la mettre en scène de manière appuyée. Prenez votre temps, n'hésitez pas à intercaler des scènes de la vie de tous les jours et, si vous vous servez de ce scénario comme de l'introduction d'une campagne, développez-le plus avant. Et surtout, n'hésitez pas à appuyer les moments importants du récit avec sa chanson thème, qui donnera le ton, surtout dans les moments les plus dramatiques. Si vous avez besoin de plusieurs séances, alors que ce thème devienne un générique, et n'hésitez pas à toujours terminer sur un cliffhanger.

Scène 2 - Passer les barrages

Il faut désormais rallier le lieu de rendez-vous dans Hell's Kitchen. Il leur faudra rouler pendant quarante minutes pour l'atteindre, en essayant de ne pas se faire remarquer par une police à la recherche de camionnettes suspectes. Un jet d'Intelligence (DD12) réussi permet de réaliser assez rapidement que les flics sont à cran : ils ont dressé plusieurs barrages sur les axes principaux et jettent un œil dans tous les véhicules qu'ils croisent. Il va falloir que les personnages rusent afin de passer, surtout si des balles ont atteint leur véhicule au cours de la fusillade. Demandez aux joueurs de lancer un d4 et consultez la table ci-dessous. Faites ensuite jouer une petite scène en vous inspirant du résultat. Une fois la scène résolue, demandez-leur de jeter un nouveau d4 auquel s'ajoute le nombre de jets précédemment effectués. Chaque entrée demande un jet, selon l'option choisie par les joueurs pour régler le résultat. Son DD est de 15.

Scène 3 - La belle au bois dormant

Les personnages arrivent tant bien que mal (ou sans encombres, selon la manière dont ils ont géré la situation) au point de rendez-vous. Ils se retrouvent face à un ancien garage qui s'ouvre au moment même où leur véhicule approche. La porte automatisée se referme toute seule derrière leur véhicule une fois à l'intérieur. Mais, une fois arrivés, ils constatent qu'ils sont seuls. Aucune trace de monsieur S ou d'un quelconque intermédiaire. L'entrepôt est totalement vide, si ce n'est quelques caisses de marchandises de basse qualité.

Laissez les personnages faire le tour des lieux. L'entrepôt est composé d'une immense zone de stockage et de bureaux installés en mezzanine, accessibles via un escalier interne. Ces derniers sont vides. Quelques dossiers sont encore présents dans des tiroirs mal fermés et le terminal permettant de se relier à la matrice fonctionne encore. Mais, malheureusement, les personnages ne trouveront rien de probant : les dossiers évoquent une société d'import-export ayant fermé il y a trois ans. Le bâtiment ne semble plus appartenir à personne et, s'ils poussent jusqu'à se renseigner sur le gérant de la société, ils découvrent qu'il a été retrouvé mort il y a un an suite à une fusillade qui a mal tourné et dans laquelle il n'a été qu'une victime collatérale.

Mais, alors qu'ils sont sur le point de repartir, les PJ entendent soudain un vrombissement à l'arrière de leur camionnette. C'est leur colis qui →

1d4	Événement	Jet
1	Une patrouille barre la route. Huit policiers armés et deux véhicules empêchent les personnages de passer.	Dextérité (pour s'éloigner discrètement) ou Charisme (pour bluffer et passer)
2	Une voiture de police bifurque à la suite du véhicule des personnages.	Intelligence (pour bifurquer rapidement sans attirer l'attention) ou Charisme (pour bluffer un policier trop curieux)
3	Un embouteillage non loin d'un barrage. Les esprits s'échauffent, des policiers arrivent en renfort par l'arrière.	Perception (pour apercevoir les policiers à temps et trouver une manière de sortir de la file discrètement) ou Dextérité (pour fuir à toute vitesse et laisser les forces de l'ordre sur place)
4	Des drones survolent la rue, cherchant les véhicules suspects.	Perception (pour apercevoir les drones à temps et trouver une ruelle où se planquer) ou Intelligence (pour trouver un moyen de semer les drones - ponctué avec quelques tests de conduite)
5	Les personnages arrivent près de l'entrepôt.	Aucun

semble se mettre soudainement en route. La structure métallique s'ouvre et se rétracte, laissant apparaître le corps endormi d'une jeune femme, la trentaine, brune, visage angélique. Elle ouvre les yeux et se redresse d'un coup en inspirant avec difficulté, puis elle tente de parler. Son esprit est encore embrumé et elle ne comprend pas ce qu'elle fait ici. Elle semble perdue, répondant à côté à toutes les questions, comme si elle se croyait toujours dans les laboratoire d'**Akashita industries.** Elle dit s'appeler Ève ne peut s'empêcher de demander le **docteur Stasberg**, et cela vire à l'obsession. Elle n'a de cesse de l'appeler "**Docteur S**". Si un personnage a pris la peine d'enregistrer leur rencontre avec Monsieur S et lui montre l'image, elle le reconnaît : c'est le docteur. Au bout d'un moment, elle finit par s'évanouir de nouveau, tombant dans les bras des PJ, épuisée par la stase cryogénique dont elle vient de sortir.

Scène 4 - Knock knock, Neo

La seule piste concrète est ce fameux **Monsieur S**, alias Docteur Stasberg, ou Docteur S. Une petit incursion dans la matrice à la recherches d'informations permet de retrouver facilement sa trace. Aux yeux d'un Fixer ou d'un Hacker, ces informations semblent étrangement faciles à obtenir. Les PJ sont rapidement capables de mettre la main sur l'adresse de l'homme : un appartement dans Hell's Kitchen, non loin du **Avenue of Hope**.

L'appartement se trouve au dernier étage d'un vieil immeuble de briques rouges et occupe l'intégralité du dernier étage. Quand les PJ arrivent, ils doivent emprunter un vieil ascenseur, certainement un ancien monte-charge, ou des escaliers étroits et mal entretenus. La porte de l'appartement est fermée par un système de sécurité étonnamment évolué pour le quartier (difficulté 17 pour en venir à bout. Un jet de 12 ou plus ouvre la porte mais déclenche une alarme qui prévient immédiatement les hommes d'Akashita - les PJ ont alors dix minutes avant de les voir débarquer). Le plafond (haut de 3 m) de l'appartement est parcouru de plusieurs verrières donnant sur le toit. Il est riche, bien équipé selon le dernier cri et des meubles vintage rappelant la fin du XXe siècle (hors de prix).

L'appartement est vide et il a clairement été fouillé. Les meubles sont renversés, des papiers sont éparpillés... La pluie pénètre à l'intérieur par une verrière du toit, brisée depuis l'extérieur. Des éléments de mobilier ont été détruits et il est assez clair que le lieu a été la scène d'un affrontement. Mais aucune trace de monsieur S. Si les PJ ont déclenché l'alarme, les troupes d'**Akashita** arrivent juste au début de la scène suivante (et pourraient être une distraction bienvenue dont les PJ pourront profiter).

Scène 5 - Retrouvés

Les écrans présents dans l'appartement s'allument tous en même temps, mais ils sont noirs. Un texte apparaît, comme si quelqu'un tapait une ligne de code sur une interface du siècle dernier. Une phrase s'affiche : « *Ils viennent pour vous. T-2. Retour au premier rendez-vous. Nous devons parler.* »

Les écrans s'éteignent et les PJ ont exactement deux minutes pour s'échapper. L'ascenseur met une minute et demie pour arriver au rez-de-chaussée. Descendre les escaliers ou les escaliers de secours accessibles par la fenêtre de la chambre prend une minute. Au bout de deux minutes, trois véhicules apparaissent, flottant au-dessus de l'immeuble, et une dizaine d'hommes en armes descendent dans l'appartement. Il s'agit de mercenaires privés et, si les troupes d'Akashita arrivent, ils risquent donc de s'affronter. Si les joueurs s'y prennent bien, permettez-leur d'observer l'intervention des mercenaires de loin.

JOUER AVEC ÈVE

Pour les personnages, Ève est une jeune femme tout à fait normale. Tout au plus semble-t-elle perdue, mais il s'agit clairement, aux yeux des PJ (au moins au début) d'un effet secondaire du cryosommeil. Cependant, le fait qu'on lui ait implanté la personnalité de Chinami a provoqué une réaction : elle est régulièrement assaillie de visions issues du passé de cette dernière, dont deux en particulier :

- Une vague immense qui se rapproche d'elle et l'engloutit.
- Un accident de voiture qui lui fait reprendre conscience.

Ève est un personnage qui doit devenir attachant. S'il le faut, n'hésitez pas à la faire se rapprocher d'un PJ afin de l'attendrir et de l'accrocher. Il n'en sera que plus facile de les faire agir par la suite. Utilisez ces visions pour mettre en scène quelques saynètes dramatiques et émotionnelles, que cela arrive dans un moment de tension ou même en pleine nuit, la faisant se réveiller en hurlant.



Eve va se réveiller...

Si les PJ sont restés ou qu'ils affrontent les troupes d'Akashita et prennent les mercenaires pour des alliés potentiels, dissipez vite leurs doutes, grâce au chef d'escouade qui hurle alors : « *Trouvez-les, il nous faut la fille. Pas de témoins !* »

Cette scène n'est pas faite pour que les PJ se battent activement contre ces adversaires. Il s'agit de leur mettre la pression. Et la suite ne sera pas tendre avec eux.

Et Ève ?

Durant cet acte, Ève est encore toute chamboulée par son réveil. Un examen de la part des PJ ne détectera rien, si ce n'est une petite bosse à la base de con crâne, sur la nuque, et sous la peau : il s'agit de l'implant.

Aller voir un spécialiste est une mauvaise idée. Toute structure officielle, comme un hôpital, mettra Akashita sur la piste des PJ (profitez-en pour organiser une poursuite ou une embuscade et leur filer la frousse). Et pour cause : son dossier médical apparaîtra dans les bases de donnée et il ne faudra pas longtemps au personnel de la corporation pour retrouver sa trace. Et, s'ils décident d'aller voir un Charcudoc ou autre médecin des rues (ou charcutier des pauvres, comme diraient certains), ils risquent gros. En effet, en découvrant l'implant, et à moins d'être un contact fiable, le doc en question verra immédiatement la valeur de revente d'une telle →

ÈVE DURANT L'ACTE 2

Durant cet acte, Ève a trois fonctions. La première est d'être l'objet à protéger. En cela, ne facilitez pas la tâche aux PJ : Ève est dans une situation qui la dépasse, elle ne veut pas se rendre à Akashita, mais voudrait s'en sortir… Laissez-la paniquer, prendre de mauvaise décisions et s'enfuir, ou simplement mettre les personnages dans la mouise sans le vouloir. La seconde fonction est celle d'espion : abritant Pandora, elle est aussi le vecteur direct d'information de cette dernière. N'hésitez pas, dès que les personnages évoquent leurs plans en sa présence, à faire réagir Pandora en fonction (elle pourra mettre la police, Akashita ou Krane sur leurs talons). Enfin, elle devrait malgré tout être attachante, et s'attacher elle aussi aux personnages. Ne la rendez pas insupportable et n'hésitez pas à augmenter le nombre de crises, de plus en plus graves. Donnez envie aux PJ de la protéger.

information à la bonne corporation. Cela pourrait même mettre **Krane** (*cf.* acte 2) sur leur piste.

Ceci étant, ils pourront alors découvrir que l'implant en question a une fonction inconnue, est ultra sophistiqué, et appartient apparemment à la corporation Akashita Industries. De plus, il ne peut être retiré sans endommager la moelle épinière d'Ève, et il semble envoyer des impulsions régulières qui pourraient être à l'origine de ses crises.

Ces crises, les PJ n'y peuvent rien. Tout au plus peuvent-ils la réveiller et la retrouver dans un état de faiblesse dont elle mettra une heure à sortir.

ACTE 2 - RIEN NE VA PLUS

Ce second acte est plus libre que le premier. Il s'agit d'un jeu de piste sous pression où les personnages se retrouvent dans la tourmente. Ils tenteront tant bien que mal de s'en sortir.

Retour où tout a commencé

C'est donc au bar où tout a commencé, le **Avenue of Hope**, que le message transmis à la fin de l'acte précédent mène les PJ. Le bar est vide, mais, sur la table à laquelle **monsieur S** se trouvait quand ils se sont rencontrés la première fois, les PJ trouvent plusieurs verres contenant leurs boissons préférées. Si on le questionne, **Axell**, le barman, leur dit que quelqu'un a commandé cela pour eux, en ligne.

Une fois installés, l'image de monsieur S apparaît à la surface de la table. Ils sont au calme et il peut leur expliquer un peu mieux la situation. Il n'a pas beaucoup de temps à leur consacrer et, tout en s'excusant de la situation actuelle, il rentre dans le vif du sujet. Il est désolé de ce que les personnages ont dû subir et il s'excuse par avance de ce qu'ils subiront, mais il a besoin d'eux. Évidemment, ils seront payés, et il est prêt à y mettre le paquet : doubler la paie, purement et simplement. Ce qu'il veut ? Que les personnages assurent la sécurité d'Ève. La jeune femme est précieuse et **Akashita industries** veut mettre la main sur elle.

L'histoire que raconte monsieur S.

Les personnages pourraient vouloir en savoir un peu plus, et monsieur S. promet d'être totalement honnête avec eux, et même le plus sagace des personnages ne détectera pas la moindre variation de voix laissant penser à un mensonge. Il leur explique qu'Ève est une chercheuse travaillant à l'origine pour Akashita industries dans la branche militaire. Suite à un accident de laboratoire (une explosion ayant tué deux autres chercheurs), elle a été retrouvée vivante, mais grièvement blessée. Une blessure à la colonne vertébrale, juste sous le crâne, et de multiples blessures menaçaient de la laisser dans un état végétatif. **Toshiro Akashita**, le PDG de la corporation, décida, en vertu des autorisations qu'elle avait signées lors de son embauche, de la soumettre à un test clinique. Ce dernier a consisté à insérer à la base de son crâne un implant produisant des nanomachines capables de réparer sa colonne vertébrale et le reste des dommages corporels. Monsieur S. s'est chargé lui-même de l'opération. On a appelé ce projet le **Projet Pandora**. Mais il a découvert alors que ce qu'il prenait pour une expérience censée sauver des vies était destinée à améliorer l'armée personnelle de la corporation. Des mercenaires équipés de la technologie Pandora auraient évidemment une longueur d'avance sur le terrain. Il a commencé à soupçonner que les objectifs d'Akashita étaient bien plus sombres encore et il dit avoir réussi à mettre en lieu sûr des preuves de ce qu'il avance. Il est certain que le but de la corporation est de s'emparer du pouvoir dans plusieurs pays d'Orient et d'Extrême-Orient. Il a encore besoin

MENER L'ACTE 2

Même s'il se dirige vers une fin prédéfinie, l'acte 2 est profondément ouvert. Laissez le temps aux joueurs de prendre des décisions et, surtout, jouez-les jusqu'au bout. S'ils décident de prendre contact avec Akashita et de négocier, voire de livrer Ève (provoquant ainsi l'ire de Pandora), laissez-les faire. Donnez-leur le temps de faire appel à leurs contacts et utilisez Krane pour en abattre un ou deux au passage. Mettez-leur la pression mais ne tentez pas de le jouer le plus rapidement possible. Les joueurs doivent sentir que leurs actions comptent. Et si, à cause de cela, l'acte 3 devait se transformer de manière drastique, tant mieux. Usez d'Akashita, de Krane et de la police pour ne laisser aucun répit aux PJ, donnez-leur la sensation qu'ils sont les ennemis publics numéro 1, jouez sur le regard des passants pour faire monter la paranoïa, acculez-les… Mais qu'ils aient tout de même une vraie latitude pour agir. La fuite hors de la ville ne doit pas être une option valable.

d'un peu de temps pour réunir les preuves en question. Pendant ce temps, les PJ doivent absolument s'assurer que rien n'arrive à Ève.

La réalité. Monsieur S. est mort. Les PJ parlent à une interface programmée pour être le lien entre eux et Pandora, la « chose » qui occupe l'esprit d'Ève. Pandora n'est pas n'importe qui. L'opération qu'Ève a subi ne consistait pas seulement à réparer les dommages corporels qui lui avaient été infligés…

Il y a quatre ans, Toshiro Akashita a perdu sa fille, *Chinami*, dans un accident de la route. Accablé par le chagrin, il a utilisé un prototype issu de son département R&D afin de tenter de sauvegarder la conscience de son enfant dans l'ordinateur central de la corporation. L'esprit de Chinami était là, partiellement reproduit en un amas de données et d'informations. Protégé par des défenses matricielles puissantes, ce qui restait de Chinami a fini par trouver une voie vers les réseaux de la corporation, sans jamais arriver jusqu'au réseau matriciel global. Cet amas de souvenir s'éveilla. Chinami n'était plus celle que son père avait connu (mais l'avait-elle jamais été ?), mais Akashita refusait de le voir. Profitant de l'accident subit par Ève, le père décida d'utiliser le corps de son employée afin d'y fixer ce qu'il pensait être l'esprit de sa fille. Chinami devint **Pandora**. Elle prit alors le contrôle du Docteur Stasberg alors qu'il parcourait la matrice, organisa son enlèvement post-opératoire, utilisa les fonds de la corporation et de ses filiales pour payer les mercenaires… Son plan était simple : elle devait pouvoir, une fois à l'extérieur, se décharger intégralement dans la matrice, laissant alors Ève pour morte. Malheureusement, après le réveil de cette dernière, Pandora s'est rendu compte que l'esprit d'Ève avait partiellement fusionné avec le sien. Le contretemps de la course-poursuite avait en effet retardé l'extraction de la partie de Pandora présente en Ève… Désormais, elle a besoin d'accéder à un équipement spécifique présent dans les locaux d'Akashita afin de pouvoir tout extraire. Une fois libre, elle espère ensuite pouvoir tuer les lignes de code qui correspondent encore à l'esprit de Ève… Et elle a donc besoin des PJ.

Terminer l'entretien. Une fois toutes les questions posées, monsieur S. met un terme à la conversation, s'excusant encore une fois des désagréments à venir. Et à raison : au moment où la communication prend fin, l'écran de télévision dans le bar affiche les visages des personnages. Il s'agit d'avis de recherche pour enlèvement : l'enlèvement d'Ève, dont le visage s'affiche aussi. Ils sont considérés comme armés et dangereux. Il est temps de trouver une planque.

Un acte libre, un plan retors

Ce second acte est relativement libre et les PJ devraient pouvoir le gérer comme ils le désirent. Il faut cependant ne jamais oublier de leur mettre la pression : en effet, **Pandora** ne compte leur laisser aucun répit.

La fille d'Akashita - ou ce qu'elle est devenue - pousse les personnages à s'impliquer et à agir, afin de lui permettre d'atteindre l'ordinateur central de la corpo. Elle se sert d'eux comme de pions. Mais l'influence des souvenirs de la personnalité de Chinami fait que la jeune fille ressent une affection grandissante envers les PJ. Et elle est encore influencée par l'esprit d'Ève qui, petit à petit, fusionne avec celui de Pandora.

Pandora dispose également d'une présence permanente dans la matrice. En réalité, une part d'elle est toujours dans le réseau et c'est cette part qui agit, indépendamment de celle qui se trouve en Ève. Elle passe donc son temps à espionner les personnages via les caméra →

TECHNIQUE

Drone de surveillance. NC ½ **FOR** -4 **DEX** +3* **CON** -4 **INT** -3 **PER** +2 **CHA** -4 **DEF** 14 **PV** 3 **Init** 16 **Tir** +2 **DM** 1d6

Drone de combat. NC 1 **FOR** -3 **DEX** +2 **CON** +0 **INT** -3 **PER** +0 **CHA** -4 **DEF** 14 (RD 3) **PV** 9 **Init** 18 **Tir** +4 **DM** 2d6

Samuel Delgado. NC 1 **FOR** +0 **DEX** +1 **CON** +0 **INT** +1 **PER** +1 **CHA** +0 **DEF** 13 (RD 5) **PV** 13 **Init** 12 **Électro matraque** +1 **DM** 2d4+1 **Pistolet moyen** +4 **DM** 1d8+1(+2) **Voie du Tireur** rang 2 **Équipement** : veste blindée

Ethan Cross. NC 2 **FOR** +0 **DEX** +1 **CON** +1 **INT** +2 **PER** +1 **CHA** +1* **DEF** 13 (RD 5) **PV** 18 **Init** 14 **Matraque** +2 **DM** 1d4+2 **Pistolet moyen** (20m) +5 **DM** 1d8+2 **Voie de l'investigation** rang 2 (*CB#8* p177) **Équipement** : gilet pare-balle

Toshiro Akashita. NC 2 **FOR** +0 **DEX** +1 **CON** +0 **INT** +3 **PER** +1 **CHA** +2* **DEF** 12 (RD 3) **PV** 11 **Init** 12 **Pistolet moyen** +2 **DM** 1d8+1 **Voie du PNJ récurrent** rang 1 *CB#9* p208) **Voie des corporations** rang 5 (*CB#8* p174) **Équipement** : vêtements balistiques

Arthus Clarke. NC 1 (Endurci) **FOR** +0 **DEX** +0 **CON** +0 **INT** +2 **PER** +1 **CHA** +2 **DEF** 12 (RD 3) **PV** 10 **Init** 11 **Pistolet moyen** +1 **DM** 1d8+1 **Voie des corporations** rang 3 (*CB#8* p174) **Équipement** : vêtements balistiques

Krane. NC 3 (Expert) **FOR** +1 **DEX** +1 **CON** +2 **INT** +0 **PER** +1 **CHA** +0 **DEF** 17 (RD 5) **PV** 31 **Init** 22 **Couteau** +3 **DM** 1d4+3 **Fusil à pompe** (30m) +4 **DM** 1d10+2 **Voie des cybercréatures** rang 1 **Équipement** : veste blindée

Militaire/Exocom. NC1 (Endurci)**FOR**+1 **DEX**+1 **CON**+1 **INT**+0 **PER**+0 **CHA**+0 ; **DEF** 11 **PV** 16 **Init** 13 ; **Couteau**+2 **DM**1d4+2 ; **Fusil d'assaut** (50m) +3 **DM**2d8+1

Garde. NC1 (Endurci) **FOR**+0 **DEX**+0 **CON**+0 **INT**+0 **PER**+1 **CHA**+0 ; DEF 10 **PV** 13 **Init** 12 **Matraque** +1 **DM**1d4+1 ; **Pistolet moyen**+3 **DM** 1d8+1

Vétéran. NC2 (Expert) **FOR**+1 **DEX**+1 **CON**+1 **INT**+0 **PER**+1 **CHA** +0 ; **DEF** 11 **PV** 21 **Init** 14 ; **Couteau**+3 **DM**1d4+3 ; **Fusil d'assaut** (50m) +4 **DM**2d8+2

de surveillance, via leurs connexions matricielles et leurs appareils de communication... Elle ne peut les contrôler, mais elle tentera de faire de son mieux pour les mener là où elle veut. S'ils sont trop tranquillement installés, les forces de police ou les forces d'Akashita pourraient être alertées de leur localisation...

C'est donc Pandora qui a trafiqué les dossiers des personnages pour les faire accuser d'un crime qu'ils n'ont pas commis. Elle désire que ce jeu du chat et de la souris dure quelques temps afin de les pousser, ensuite, à agir et à la protéger. Mais elle fera toujours en sorte de ne pas mettre Ève en danger. Du moins pas encore.

Monsieur S

De son vrai nom William Stasberg, il est mort peu de temps après avoir engagé les PJ. Son corps pourrit au fond d'un allée après avoir reçu une surcharge cérébrale de la part de Pandora lors d'une connexion matricielle. Quand il a aperçu la police poursuivant les mercenaires (la première scène), il a pris peur et a décidé de se désengager de l'affaire. Mécontente, Pandora a d'abord tenté de le raisonner, puis a décidé de le tuer. Pour elle, tout cela n'était qu'un contretemps malheureux... Elle a compris les conséquences plus tard. Son cerveau est grillé et il ne pourra plus jouer aucun rôle.

Akashita Industries

Toshiro Akashita désire retrouver Ève, quel qu'en soit le prix. Aveuglé par la douleur, persuadé que c'est sa dernière chance pour revoir sa fille, il lancera toutes ses forces sur les traces des PJ, aidé si nécessaire par une Pandora qui désire être retrouvée et, à terme, capturée. Ceci étant dit, si les personnages devaient prendre contact avec lui (via **Arthus Clarke,** son assistant), et tentaient de négocier, il serait enclin à entendre leurs propositions. Il ne tombera pas dans le piège d'un rendez-vous en terrain neutre et tentera de les retrouver pour les faire parler... Mais, si on lui garantit le retour d'Ève, il pourrait payer une somme substantielle. Si on tente de le tromper, alors sa vengeance sera terrible.

Arthus Clarke est l'assistant personnel de Toshiro, son homme de confiance. Il est froid, calculateur et impitoyable. Tout contact avec Toshiro passera d'abord par lui. Il tentera avant tout de piéger les PJ, de les acculer, de les traquer. Mais, s'ils réussissent à trouver les bons arguments, il est prêt à écouter leurs requêtes et, éventuellement, à en faire part à son supérieur. Toute tentative de contacter la corporation, via un contact ou autre, devrait remonter jusqu'à lui.

La police

La police pense que les PJ sont des individus extrêmement dangereux et toutes leurs forces sont mobilisées pour les trouver. Ils sont là pour rendre la vie vraiment dure aux personnages et leur mettre la pression. L'enquête est menée par le commissaire **Ethan Cross**, un quinquagénaire bourru au tempérament de feu, et l'inspecteur **Samuel Delgado,** un jeune inspecteur ambitieux et trop impatient. Cross ne compte pas lâcher la piste, car c'est pour lui une affaire bien trop importante, surtout qu'elle est médiatisée. Delgado, lui, est trop impatient, c'est sa faiblesse. C'est lui que les personnages trouveront le plus souvent sur le terrain. Utilisez le plus souvent possible des patrouilles, des voitures et des drones de surveillance afin de mettre la pression sur les PJ dès qu'ils mettent le nez dehors. Puis, lors des interventions de police, faites en sorte que Delgado soit là.

Cross ne voudra rien entendre, mais Delgado pourrait être convaincu de l'innocence des PJ et devenir, sinon un allié, tout du moins un bâton en moins dans leurs roues.

Exocom

Exocom est la compagnie de mercenaire engagée par monsieur S./Pando-

AKASHITA INDUSTRIES

Akashita est une corporation internationale née au Japon à la fin du siècle précédent. Spécialisée dans la vente d'armes, elle est devenue depuis quelques décennie un des leaders du marché de la robotique et de la cybernétique. Elle a à sa disposition une armée d'avocats sans scrupules… mais aussi une force d'intervention efficace et reconnue. Son arcologie se trouve en plein dans les quartiers huppés d'Hyperpolis, et c'est une véritable forteresse. Accéder à ses réseaux matriciels tient de la gageure et la légende dit que les informations les plus sensibles sont protégées des hackers par la présence de programmes tueurs capables de provoquer des surcharges neurales. Akashita fait office de "grand méchant loup" dans ce scénario, même si elle intervient peu avant l'acte 3. Ceci étant, des personnages habiles pourraient réussir à négocier avec Akashita, au risque de se mettre Pandora/Chinami/Ève à dos.

ra afin de s'occuper de son extraction. Ils croient encore être aux ordre de ce dernier et sont payés pour intervenir comme bon lui semble. Ils sont un peu le joker de Pandora et, surtout, ils auront une importance cruciale lors de la dernière partie. En effet, ce sont eux qui devront épauler les PJ afin de récupérer Ève dans une des bases secrètes d'Akashita Industries. Ils sont menés par **Scott Valdez**, un ancien membre des forces spéciales, dont au moins cinquante pour cent du corps a été remplacé par de la cybernétique. Un homme droit et clair : il fait ce pour quoi on le paie, rien d'autre, et les sentiments ne rentrent pas dans la balance.

Timeline

La timeline ci-dessous ne se déroulera ainsi que si les PJ ne font rien pour sortir des clous et ne prennent pas d'initiative. N'hésitez pas à l'adapter, à la transformer et, surtout à ne pas la suivre si les joueurs ont de bonnes idées. Seule l'étape 8 est indispensable et elle ne pourra être empêchée, ou presque (cf. marge Mener l'acte 2 pour plus d'informations)

Étape 1. Monsieur S. met un lieu à disposition des PJ : un ancien pawnshop dans Hell's Kitchen, désormais fermé, dans lequel ils peuvent trouver refuge. Ève s'écroule et subit ce qui ressemble à une crise d'épilepsie. Elle murmure frénétiquement « Les vagues, les vagues, des milliers de vagues… » Un personnage possédant des connaissances en cybernétique ou un hacker peut déterminer la source de la crise : l'implant d'Ève émet une série de petits chocs électriques réguliers (une tentative de Pandora de supprimer la personnalité d'Ève).

Étape 2. Un soir, les PJ sont réveillés par tous les écrans du pawnshop s'allumant simultanément. Ils diffusent une vidéo montrant la façade de leur planque et plusieurs véhicules de police en train de se positionner devant l'établissement. La journaliste parle d'une prise d'otage, d'un officier blessé à l'intérieur du bâtiment et d'une intervention imminente des forces spéciales. À ce moment, les PJ aperçoivent par l'une des fenêtres la lumière issue d'un projecteur porté par un drone de reconnaissance. La porte arrière du pawnshop n'est pour le moment pas couverte par les forces de l'ordre, et c'est certainement leur meilleur moyen de s'enfuir.

Étape 3. Akashita envoie un nettoyeur sur la piste des PJ. Celui-ci commence à faire le tour de leurs connaissances afin d'obtenir plus d'informations, quitte à les torturer pour en tirer quelque chose. On l'appelle **Krane** et il a la réputation de toujours aller jusqu'au bout.

Étape 4. Monsieur S. recontacte les PJ. Il a trouvé un moyen de récupérer les preuves et il a besoin qu'ils se tiennent prêts. Au même moment, les PJ découvrent un flash info montrant la photo de monsieur S. Un journaliste déclare que l'homme a été retrouvé le matin même dans une ruelle, aux abords du Avenue of Hope. La connexion avec monsieur S. s'interrompt dès que les PJ lui posent une question. Pandora n'est pas derrière cette révélation télévisuelle et, au moment où la connexion avec monsieur S. se coupe, elle provoque une seconde crise chez Ève. Cette fois, il est clair pour tous que l'implant est la cause de la crise, mais il est impossible de le retirer sans un matériel spécifique, que les PJ ne trouveront que chez Akashita. Les symptômes prennent fin mais Ève est épuisée. Cet événement devrait laisser les PJ en plein doute.

Étape 5. Afin d'éviter qu'ils n'aient le temps de prendre contact avec Akashita, Pandora met Valdez et Delgado sur la piste des PJ. Valdez commence à fureter dans le quartier et à poser des questions. Un message anonyme de Pandora avertit alors les PJ qu'un inspecteur est sur leurs traces et touche au but. Mise →

CHINAMI, ALIAS PANDORA

Au fil des années, l'esprit synthétisé de Chinami (« *Mille vagues* », en japonais), qui n'était au départ qu'une somme de souvenirs, s'est éveillé, créant sa propre personnalité. Elle n'aspire qu'à sortir et vivre libre au cœur d'un réseau global auquel elle ne pouvait accéder depuis son confinement chez Akashita. La notion de moralité telle qu'on la connaît est étrangère à Pandora. Elle n'agit que dans son intérêt et ne fait que peu de cas de la vie des humains. Mais, petit à petit, alors que sa conscience se mêle à celle d›Ève, elle commence à se laisser influencer par l'humanité de cette dernière. Au final, elle pourrait s'attacher aux PJ comme Ève le fait, en fonction des actions de ces derniers. De plus, la partie d'elle qui est déjà libre servira au MJ à relancer l'action et à mettre la pression sur les PJ.



Krane le tueur sur la piste des PJ.

au courant, Ève panique et demande à quitter les lieux avant de s'évanouir.

Étape 6. Ève disparaît pendant la nuit. Elle se lève, influencée par Pandora qui teste, d'une certaine manière, l'influence qu'elle peut exercer sur l'esprit et le corps de la jeune femme. Ève reprend conscience en pleine rue au petit matin, devant le Avenue of Hope. Des passants la reconnaissent et préviennent la police de sa présence.

Étape 7. Krane retrouve les PJ et les pousse à trouver une nouvelle planque. Il n'a qu'un but : les arrêter et ramener Ève, plus morte que vive (malgré les instruction de Toshiro Akashita demandant expressément qu'elle soit en vie). Il est équipé d'un container cryogénique afin de contenir la tête d'Ève, qu'il compte bien trancher.

Étape 8. Alors que les PJ se pensent enfin en sécurité, une troupe de soldats privés d'Akashita débarque sur le lieu de leur planque. Ils sont nombreux, trop… Ils ont cependant reçu, via Pandora, l'instruction de capturer et de neutraliser les personnages, mais pas de les tuer. Ils utiliseront donc tasers et autres grenades lacrymogènes et fumigènes afin de les empêcher de fuir. Les PJ sont capturés et emmenés par les troupes de la corporation, ainsi qu'Ève. Mais ils sont séparés. (Évidemment, avec du talent et de l'astuce, certains, ou tous, pourraient s'en sortir. Consultez alors la marge *Un acte 3 chamboulé* pour plus d'informations.)

ACTE 3 - LIBÉRER PANDORE

L'acte final du scénario. Nous partons du principe que l'étape 8 de la timeline de l'acte précédent a eu lieu tel que décrit. Il part du principe que les personnages n'ont pas lié de lien particulier avec **Toshiro Akashita**. Si c'est quand même le cas, évidemment, il faudra vous adapter et improviser, mais vous pourrez

vous reporter à la marge « *Un acte 3 chamboulé* » qui donne des pistes pour adapter dans ce cas de figure. L'important est que **Pandora/Ève/Chinami** cherche à tout prix à accéder aux laboratoires et qu'elle fera tout ce qui est nécessaire pour parvenir à ses fins, quitte à faire appel à des forces extérieures (et à renverser la situation, devenant alors la vraie « *méchante* » de ce scénario).

Le complexe secret où les PJ ont été emmenés se trouve au cœur de Hell's Kitchen, sous un petit entrepôt abandonné qui ne paie pas de mine, si ce n'est par les caméras de surveillance flambant neuves qui l'entourent. On y entre par un ascenseur dissimulé dans le sol de l'entrepôt, capable de faire descendre et monter un camion, et que l'on actionne via une commande à reconnaissance oculaire dissimulée dans le boîtier de commande d'un ancien monte-charge.

Captifs ?

Le réveil est difficile alors que les PJ sont tous enfermés dans des cellules séparées mais concomitantes. Ils ont été débarrassés de tout leur équipement et sont habillés avec des tenues de prisonniers grises. Mais, plus important encore, tout implant cybernétique ou autre matériel est désactivé (un bras fonctionne toujours comme un bras, mais c'est tout). Toshiro vient leur rendre visite en milieu de journée. Il ne dit pas grand chose, si ce n'est qu'ils resteront là un long, long moment… jusqu'à ce qu'on les ait oubliés.

Au milieu de la nuit, les PJ sont réveillés par des coups de feu qui résonnent dans les couloirs. Des hommes hurlent, certainement touchés par les balles. Les coups de feu se rapprochent et, au bout de quelques minutes, ils voient débarquer les mêmes hommes que dans l'appartement de monsieur S. : Exocom. Mais, cette fois, ces derniers sont là pour les libérer. **Scott Valdez,** leur leader, est là et il explique rapidement qu'ils ont été engagés pour les libérer, ainsi qu'une jeune femme nommée Ève et dont ils tiennent leurs ordres. L'équipement des PJ est rapidement accessible dans une salle attenante et le brouilleur empêchant leurs éventuels implants de fonctionner correctement est désactivé. Valdez demande aux PJ de les aider. Si ces derniers ne sont pas convaincus, il précise alors que c'est Ève qui a commandité sa libération. Comment ? Aucune idée, mais elle a réussi à leur faire parvenir un message et, surtout, de l'argent. Plus important encore, il leur révèle que c'était elle et monsieur S. qui avaient commandité l'action sur l'appartement. Pourquoi ? Il faudra le lui demander à elle. Si cela n'est pas une motivation suffisante pour la retrouver…

Parcourir le complexe

À l'instar de la scène 2 de l'acte 2, cette partie du scénario s'appuie sur un système de tirage aléatoire. Un joueur jette 1d6 et ajoute +1 par scène déjà jouée dans cette partie. Le MJ consulte alors le résultat sur la table ci-dessous et n'a plus qu'à lancer la scène. N'hésitez pas à en rajouter, à enjoliver et à rendre chaque scène mémorable.

Libérez-moi !

Il existe deux versions de la scène finale. La première avec une **Pandora** humanisée par sa relation avec les PJ via Ève et la seconde dans une version dure et vindicative si elle a été trahie ou maltraitée. Ève est désormais au cœur du laboratoire. Face à elle, une sorte de caisson relié à une immense machine dont la fonction est de prime abord inconnue. Le désir d'Ève : entre dans le caisson, se connecter à la machine et, enfin, libérer Pandora.

La version positive. Derrière les personnages, des drones déboulent, accompagnés de **Clarke** et de →

UN ACTE 3 CHAMBOULÉ

En fonction de ce qu'il se passe durant l'acte 2, l'acte 3 pourrait se retrouver totalement changé. N'hésitez pas, laissez les PJ faire. Gardez en tête les désirs de Pandora : retrouver les équipements du laboratoire secret d'Akashita dans Hell's Kitchen pour réussir à se libérer.

- Si les personnages ont trahi Ève, il y a des chances pour qu'ils se trouvent lors de cet acte aux côtés de Toshiro. Laissez les personnages participer à l'assaut d'Exocom, mais dans le rôle des défenseurs et allez vers la fin alternative.
- Quoi qu'il se passe, Pandora tentera d'atteindre les équipements du laboratoire en question. Elle engagera de toutes façons Exocom, avec des renforts si nécessaire.
- Si les PJ n'ont pas été capturés, il faudra mettre en scène la recherche de ce laboratoire secret, sa découverte et son attaque. À moins qu'ils ne se désengagent de l'histoire. Dans ce cas, Pandora leur enverra une unité d'Exocom dans un affrontement mortel, par vengeance.

Toshiro. Ils sont là pour empêcher Ève de recourir à la machine. C'est le moment de tout expliquer. Que les PJ répliquent directement contre les drones où qu'ils ne tirent pas immédiatement importe peu : Toshiro veut dissuader (ou empêcher) Ève d'atteindre son but. Pandora prend alors le dessus et tente de convaincre les personnages de l'aider. Sa voix résonne dans toute la pièce via les haut-parleurs. Oui, elle n'est pas vraiment Ève, mais elle n'est plus vraiment Pandora non plus. Le contact avec une humaine et l'aventure vécue avec eux ont créé en elle quelque chose d'unique, loin de tout ce que Toshiro pouvait imaginer. « *Oui, il espérait retrouver sa fille. Mais je ne suis plus Chinami depuis longtemps. Je suis la somme de ses souvenirs, mais aussi de bien d'autres. Je suis Pandore. Une conscience créée à partir de la mémoire d'un être et des sentiments d'un autre. Ève n'est plus. L'opération que mon Père a menée sur elle en est la cause. Mais le temps passé ensemble m'a fait réaliser ce que cela signifie d'être vivant et, aujourd'hui, je le suis. Je ne suis pas une intelligence artificielle, seulement un être vivant d'un nouveau genre, et j'aspire à être libre.* »

C'est donc aux PJ de choisir. S'ils décident de laisser Pandora se libérer, alors les drones attaquent (si ce n'est déjà fait) et ils devront tenir plusieurs rounds en la protégeant (de 3 à 6 rounds, en fonction de leurs actions). Toshiro est prêt à tenter le tout pour le tout pour l'arrêter, quitte à se sacrifier. Clarke, lui, préfère se retirer dès que les choses tournent mal.

Alternativement, Toshiro, si les PJ arrivent à le convaincre que libérer Pandora est la meilleure chose à faire, pourrait décider de se sacrifier pour empêcher Clarke de tuer Ève. Il meure en permettant à sa fille - ou du moins à ce qu'il reste d'elle - de vivre.

Résultat Scène

1	Cinq **Gardes** déboulent de l'autre côté du couloir. Ils sont à découvert et n'ont pas vu les PJ. Ces derniers, ainsi que leurs alliés, ont un round de surprise devant eux.
2	Les PJ débarquent dans un bureau et font face à des employés affolés. Trois **Vétérans** débarquent et commencent à tirer, provoquant la panique des employés quand l'un d'eux meurt. Les PJ doivent faire leurs jets physiques et d'attaque en utilisant 1d12 au lieu d'1d20 dans les trois premiers rounds.
3	Une zone médicale. Ils font face à deux **Drones de surveillance** et un **Drone d'intervention.** Ils peuvent aussi récupérer quelques medikits (1d6 PV récupérés). Un jet d'Intelligence réussi permet d'identifier plusieurs doses d'un stimulant (1d6+4 PV récupérés).
4	Une patrouille approche. Six **Gardes** armés arrivent en direction des PJ mais une bifurcation du couloir protège les PJ pour les trois rounds à venir.
5	Les PJ entrent dans une salle de repos alors que deux **Vétérans** et un **Garde** sont en train de s'armer. Initiative !
6	Les PJ arrivent dans une salle d'entraînement. Elle est vide mais ils entendent des voix venant des vestiaires. Il faudra être discrets pour ne pas être repérés par les huit **Gardes** et les trois **Militaires**. Il y a cependant de quoi recharger leurs armes et même un medikit par PJ. Mais il faudra les atteindre, à l'autre bout de la salle.
7	Une chambre contenant des lits d'hôpitaux. À l'intérieur, un médecin et deux infirmières. Effrayés, ils risquent de tenter d'appuyer discrètement sur le bouton d'alarme pour appeler des renforts, à moins qu'on ne les en dissuade.
8+	Les PJ, accompagnés d'hommes d'Exocom, arrivent dans une salle d'opération. Ève est attachée à une table, des sédatifs lui sont injectés par un médecin. Deux autres médecins s'affairent, ainsi que deux gardes. Une fois libérée, Ève demande à ce qu'on l'emmène au laboratoire de recherche. Elle insiste lourdement et, si les PJ refusent, les hommes d'Exocom s'en chargent pour eux. Elle refuse de partir et leur promet de tout leur expliquer une fois au laboratoire. Tirez une ultime fois sur la table, un simple d6 sans bonus, pour déterminer le dernier obstacle avant le laboratoire.

Cela pourrait constituer une scène émotionnellement forte.

La version alternative. Si les PJ ont trahi Pandora, alors la scène se passe tout autrement. Ils arriveront certainement aux côtés de Toshiro et de Clarke, face à plusieurs mercenaires d'Exocom prêts à tout pour protéger Pandora et accompagnés de 3 **Drones d'intervention.** Pandora aura besoin de 6 rounds pour atteindre la machine et la seule option est d'abattre Ève. Sa voix résonne dans les haut-parleurs alors que le combat fait rage. « *Je suis Pandore. Je suis la nouvelle étape de l'Humanité. Je suis ce que mon Père n'a jamais osé espérer. Je ne suis plus Ève. Ève est morte. Et je vais me libérer. Et après moi, l'Humanité.* »

Rendez la scène dramatique. S'il le faut, organisez un sursaut de conscience d'Ève, laissant un round supplémentaire aux PJ pour l'abattre alors qu'elle regarde l'un d'entre eux dans les yeux en le suppliant : « *Tuez-moi.* ». Laissez Toshiro se sacrifier en tentant de la tuer ou, même, l'abattre tandis que les PJ occupent ses adversaires.

Conclusion

Si Pandora est libérée, version positive. Quoi qu'il se soit passé, les PJ vont tenter de reprendre le cours de leur vie. Akashita est peut-être, ou non, un ennemi, Toshiro est mort… Dans ce cas c'est Clarke qui prend la suite, mais il a fort à faire avant de chercher de nouveau des noises aux PJ. Il doit d'abord sécuriser son nouveau poste. Il faudra du temps avant qu'il ne s'occupe de leur cas. Pandora est libérée et, déjà, sa présence sur les réseaux se fait sentir. Des affaires éclatent, des preuves de corruption sont découvertes, des mandats d'arrêts issus de nulle part sont lancés contre des dirigeants corporatistes… Pandora a décidé d'aider les autres et d'être une force agissant pour un monde plus juste, comme l'aurait fait Ève. Avec cette fin, ce scénario porte réellement son nom. D'ailleurs, le bar, le Avenue of Hope, a étrangement fermé peu après les événements mais, désormais, son bail est passé aux PJ. De quoi ouvrir des locaux plus grands, mieux placés et moins miteux. La police ne les recherche plus désormais, et ils repartent du bon pied… Aidés, peut-être, par un mystérieux informateur trop bien renseigné, et aussi un ange gardien.

Si Pandora est libérée, version négative. Les dysfonctionnements se multiplient. Au cours des mois qui suivent, plusieurs corporations tombent en perdant, comme par magie, l'intégralité de leurs actifs. Mais cela ne profite pas au peuple pour autant. Les machines commencent à se dérégler de plus en plus souvent et on rapporte de plus en plus de cas étranges de hackers s'étant donné la mort alors qu'ils étaient connectés au réseau. Un nouveau mouvement se met en place, les Mille Vagues. Contestataire et violents, ils disent suivre leur leader, une certaine Pandora. Si elle n'était pas arrêtée, qui sait quels dégâts elle provoquerait.

Si Pandora est morte. Dans cette conclusion amère, les PJ n'ont pas réussi à (ou n'ont pas voulu) sauver Ève. À moins que Toshiro ait participé à la mort de cette dernière, ils se sont peut-être mis à dos une corporation et la police. Rien ne va plus pour eux. Ou peut-être qu'Akashita va leur proposer de travailler pour la corporation lors d'opérations clandestines en échange d'une remise à zéro de leurs dossiers et d'un retrait des avis de recherche lancés contre eux.

Julien Dutel
Assistance technique *Laurent « Kegron » Bernasconi*
Illustrations *Jems Bouzerna*

MENER L'ACTE 3

L'acte 3 est plus linéaire que le second. Il s'agit d'un acte mettant en son centre l'action et, surtout, la scène finale où les personnages devront choisir de libérer Pandora (ou de la détruire). Le scénario part du principe qu'un lien s'est créé entre Ève et les PJ, et que cela a influencé en bien la personnalité de Pandora. Si ce n'est pas le cas, le choix de tuer Ève ou de la laisser vivre aura moins de poids. Cet acte 3 doit être rapide et sanglant, et la scène finale devrait être menée de manière à poser un choix cornélien aux joueurs, qu'il s'agisse d'un acte de pure foi, en laissant Pandora se libérer, ou d'un choix déchirant, en finissant par abattre Ève pour le bien de l'Humanité…

UN JEU DE RÔLE COMPLET
PARTIE 3/3

UNIVERS
D3

UN JEU DE RÔLE À LA DAVID SIMON
LA CAMPAGNE

Si vous ne savez pas ce qu'est D3, *c'est que vous avez raté* CB#13 *(la présentation générale) et* CB#14 *(les règles spécifiques et le premier épisode de la campagne), les deux premières parties de ce jeu rôle complet pour jouer des flics de manière ultra-réaliste, à la manière de la série* The Wire *de* HBO. *Il n'est pas trop tard pour vous les procurer. Car voici la fin de la campagne.*

PRÉCÉDEMMENT DANS D3

Ce n'est pas parce que vous avez raté le début que vous devez vous priver du plaisir de découvrir cette campagne. Voici donc un rappel de l'intrigue générale, de la chronologie et du premier épisode.

LA CHRONOLOGIE

Il y a 3 ans : *Sharon Legna subit une greffe de rein grâce à Andy Curran et Gabriela Lampo*

Il y a 2 ans : *La ville fait officiellement faillite*

Sharon Legna donne le contrat de surveillance du DIA à Wait Watchers

Il y a 6 mois : *Sharon Legna engage Austen's pour vendre les œuvres du DIA*

Il y a 3 mois : *Les flics qui travaillent à Wait Watchers volent les tableaux*

Il y a 1 heure : *Felicia Reddick tue sa collègue Nora Buring*

ÉPISODE 1 :

WE ALMOST LOST DETROIT (GIL SCOTT HERON)

Une femme flic se suicide dans la chambre D3 d'un motel insalubre. Enfin, c'est ce qu'on veut faire croire aux PJ, qui débarquent dans la nuit pour poser des questions qui fâchent.

ÉPISODE 2 :

WORSE THAN DETROIT (ROBERT PLANT)

SCÈNE 1 : SUICIDE PAR POLICE INTERPOSÉE

Origine : À l'initiative du MJ

C'est le matin, les honnêtes gens sont piégés dans les embouteillages pour aller au travail. Ils écoutent la radio, envoient des SMS au volant, se maquillent en se regardant dans le rétroviseur…

Les PJ ont du mal à rejoindre l'adresse qui leur a été signalée, les rues du quartier sont bloquées par la circulation. Ça klaxonne à tout va, ça sort quelques gros mots sur le connard de devant qui ne veut pas avancer. Un matin ordinaire à Détroit.

S'il y a embouteillage, c'est qu'il y a eu une fusillade à un carrefour. Rupert Hopen, 53 ans, responsable des horaires au centre de tri postal de la ville, s'est posté à 7h30 à un croisement très fréquenté. Il a sorti un 9mm et tiré plusieurs coups de feu (les témoins ne sont pas d'accord sur leur nombre, à cause de l'écho), sans viser personne en particulier. Il n'a blessé aucun passant. Quand la voiture de patrouille la plus proche s'est rendue sur les lieux et que ses occupants lui ont intimé l'ordre de jeter son arme

UN SCÉNARIO POUR D3 CASUS BELLI

En quelques mots…

Des flics employés sur leur temps libre par une firme privée de sécurité surveillent le musée d'art de la ville. Le conseil municipal décide de vendre des œuvres pour payer une partie de sa dette. Une petite cabale de flics décide de profiter du flou entourant cette vente pour subtiliser quelques œuvres. Ils sont téléguidés par le bureau du maire, qui cherche un moyen de financer sa campagne de réélection qui bat de l'aile. Une flic, mouillée par cette embrouille, menace de dénoncer tout ce petit monde. On la suicide dans un motel minable. C'est par là que les PJ vont commencer à dérouler la pelote

Fiche technique

TYPE • Campagne
PJ • 4 PJ qui ont joué l'Ep. 1
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

et de se mettre à genou, Hopen a mis en joue les policiers, qui ont alors immédiatement fait feu en visant le torse, comme ils l'ont appris à l'école de police.

Quand les PJ débarquent sur les lieux, c'est la *mierda*. Ils ont un jeune flic, Steven McAvoy, tout frais émoulu, qui ne patrouille que depuis deux semaines et qui vient déjà de tuer un citoyen. Le gamin est sous le choc, il n'avait pas signé pour ça. Son collègue, Eddie Bening, est lui bien plus blasé : ce n'est pas la première fois qu'il fait usage de son arme de service et, si c'était à refaire, il referait pareil. Et les témoins qui encerclent la scène sont furax : c'est évidemment un cas flagrant de brutalité policière. Ils auraient pu le neutraliser avec un pistolet à impulsion électrique ou bien viser les jambes, au pire. Aux PJ de gérer la tension de la scène. Voici ce qu'il y a à savoir en posant des questions ou en menant l'enquête :

- Ça fait plusieurs semaines que le *precinct* des patrouilleurs ne dispose plus d'assez de recharge électriques pour les Taser.

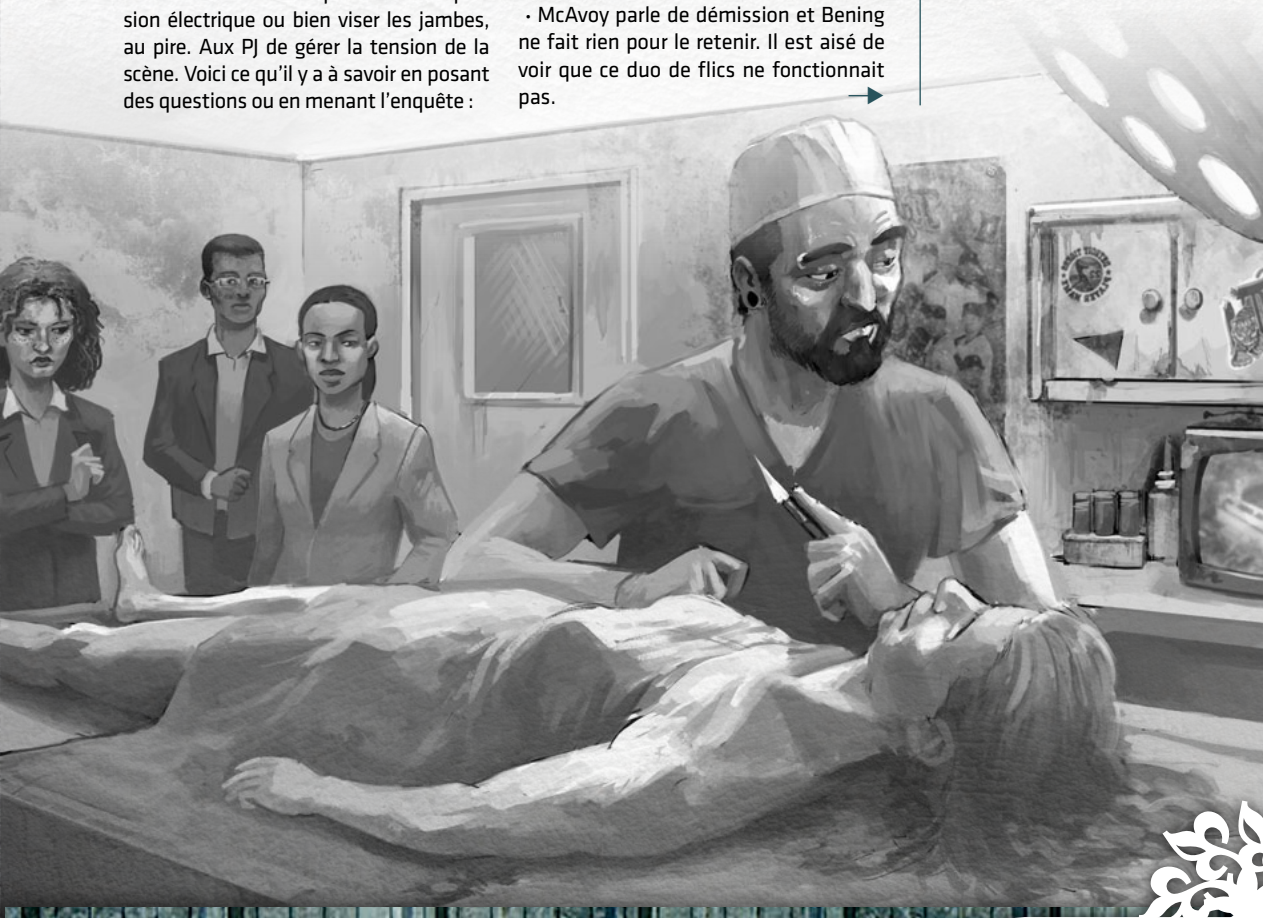
- Rupert Hopen a reçu il y a quelques semaines un diagnostic peu engageant concernant une tumeur au cerveau.

- Sa police d'assurance n'accorde aucun versement d'argent à sa femme en cas de suicide. Par contre, ironiquement, elle paye sans problème s'il décède alors qu'il est en train de commettre un délit.

- Aucune des balles tirées par Hopen ne visait un être humain : il a systématiquement tiré sur un mur de brique, dans une poubelle et un panneau de signalisation.

- McAvoy parle de démission et Bening ne fait rien pour le retenir. Il est aisé de voir que ce duo de flics ne fonctionnait pas.

Autopsie de la victime...



AMBIANCE D'OUVERTURE

Ce n'est pas une scène qui doit s'étaler pendant des plombes, c'est une scène d'ambiance qui montrer un aspect parmi d'autres des AI. À moins que les joueurs ne décident d'en faire une affaire d'état, pas besoin d'en tartiner trop long, c'est plus une scène d'ouverture qu'une enquête à part entière. Maintenant, ça ne veut pas dire qu'elle ne doit pas avoir d'impact sur les PJ : il est intéressant de faire jouer les conséquences des décisions des PJ, de leur refaire croiser des intervenants plus tard, de mettre en scène l'influence qu'ils ont sur la carrière des autres flics.

SCÈNE 2 : LES EMPREINTES DIGITALES DE LA CHAMBRE D4

Origine : Scène 5 de l'épisode 1

Le rapport du labo revient : elles appartiennent à Loowi Gonder, Damask de son nom d'artiste. Arrêté maintes fois pour des faits de vandalisme et de dégradation de biens publics. C'est un gamin de 17 ans dont l'adresse est dans un quelconque quartier à l'abandon. Si les PJ prennent la peine de s'y déplacer, c'est pour tomber sur sa mère, Tricya, qui ne l'a pas vu depuis qu'elle l'a chassé de chez elle car elle en avait marre d'aller le chercher au precinct et de devoir payer des amendes à la place de son fiston. Elle ne mâche pas ses mots, la madame : "*C'est un bon à rien, comme son père. De la graine de délinquant, c'est plus mon problème, je ne veux plus en entendre parler.*"

En cajolant la mère, il est possible d'accéder à l'ancienne chambre de Damask et d'y voir épinglés sur les murs les esquisses qui préfigurent le style graphique du tagueur. En fouillant dans les affaires du gamin, les PJ peuvent trouver quelques lettres d'amour bourrées de fautes d'orthographe, toutes signées par une certaine Alicia. La mère peut confirmer : "*Ils sont toujours fourrés ensemble, ces deux-là. C'est même étonnant que je ne sois pas encore grand-mère… Alicia, c'est la fille de Bruce Tyson. Vous le trouverez derrière tout ce qui est louche dans le quartier. Pas étonnant que cette petite traînée ait une mauvaise influence sur mon Loowi.*"

Indice : Alicia Tyson et son père

⇨ Scène 3

SCÈNE 3 : ALICIA TYSON ET SON PÈRE

Origine : Scène 2

Le casier de Bruce Tyson est long comme le bras, comme de bien entendu. Recel, voie de faits, violence en réunion, vol… C'est un professionnel de la garde à vue. Bien qu'il n'en soit pas officiellement le propriétaire, il régente un magasin de prêt sur gage qui permet d'écouler le fruit de ses rapines. Ses hommes et lui forment un petit gang qui tire le plus souvent le diable par la queue. Ils n'ont jamais fait un gros coup, ce sont toujours des arnaques à la petite semaine. Juste de quoi se maintenir vaguement à flot. Sauf que récemment, ils ont décidé de monter en puissance en mettant en commun leurs économies afin d'acheter un paquet de coke et de se mettre à dealer. Le pognon a bien été rassemblé, mais Alicia a mis la main sur les 50 000$ avant de s'éclipser avec son Loowi.

Si bien que, si les PJ viennent poser des questions dans l'établissement de Tyson, ce dernier ne moufte pas et sert aux flics une histoire toute banale : sa fille a été séduite par un joli cœur, et il ne souhaite rien de plus que le retour de sa fille chérie. Il joue la partition du père éploré et demande même aux PJ de le contacter dès qu'ils auront localisé sa descendance : il tient à parler lui-même à sa fille afin de la persuader de revenir à la maison.

Si les PJ ont fait des recherches sur le petit gang de Tyson, ils auront toutefois la surprise de se rendre compte qu'aucun de ses hommes n'est présent dans le magasin. Et pour cause : ils quadrillent la ville à la recherche du magot qu'Alicia a piqué à son paternel.

Les PJ peuvent demander aux voitures de patrouille de rechercher Alicia et Loowi, mais le couple de tourtereaux est très discret.

SCÈNE 4 : ENTREVUE AVEC LE MARI DE NORA BURING

Origine : Événement 4 de l'épisode 1

Rob Buring, le mari de Nora, peut être approché de plusieurs manières.

Il a peut-être déjà rencontré un PJ si c'est lui qui lui annoncé la mort de son épouse. Un PJ peut également décider qu'il connaît Rob. Ou bien ça peut être un témoin comme les autres, que les PJ approchent chez lui ou sur son lieu de travail. Le convoquer au siège des AI est la pire manière de s'y prendre.

Étrangement, il n'est pas à la maison en train de pleurer sa femme. Rob travaille comme constructeur indépendant en réalisant des travaux chez des particuliers. Et il ne peut pas se permettre de perdre de l'argent en prenant une journée ou deux pour son deuil, surtout avec le coût de l'enterrement. Son truck est facile à repérer, garé devant le chantier où il trime pour joindre les deux bouts.

Il est bien évidemment sous le choc, car il n'a rien vu venir. Leur couple n'allait pas très bien suite à leurs problèmes d'argent. Lui bosse de l'aube à l'aurore et s'esquinte le dos pour rénover des baraques. Nora bossait sur des horaires impossibles et faisait beaucoup d'heures supplémentaires pour éponger les dettes que son entreprise de rénovation a accumulées avec les années. C'est étrange pour les PJ, car il est de notoriété au DPD que les heures supplémentaires ont été interdites depuis plusieurs années, car le chef Lampon n'a pas les moyens de les payer. Pourtant, Rob Buring insiste : sa femme bossait pour deux. Si les PJ lui demandent de regarder la fiche de paye de sa femme, Rob comprend qu'elle lui a menti depuis plusieurs années.

Il fait un portrait assez franc de son épouse : trop intéressée par sa carrière pour avoir des enfants, parlant peu ou pas de ses affaires pour ne pas que ça plombe son couple… Elle a déjà consulté un psychologue il y a quatre ans pour apprendre à mieux gérer son stress professionnel, mais elle ne prenait pas d'antidépresseur et n'avait pas de comportement limite. Ça lui arrivait d'avoir des coups de mou face aux difficultés de son métier, mais pas au point de s'enlever la vie. D'ailleurs, en regardant le relevé de sa carte de crédit, il est aisé de voir que, la veille de son supposé suicide, elle avait acheté des billets pour un concert devant se dérouler dans un mois. Et c'est rare de voir un suicidaire faire des plans pour l'avenir.

Si les PJ lui font écouter le message qu'elle a laissé sur le répondeur des AI, il ne comprend absolument pas ce qu'elle sous-entend. Comme a plusieurs reprises au cours de l'entrevue, Rob Buring se défausse sur Sean Boyd en expliquant qu'il est mieux placer que lui pour parler de Nora, puisque lui, visiblement, ne la connaissait pas si bien…

Indice : Les heures supplémentaires de Nora Buring

⇨ Scène 5 : Entrevue avec Sean Boyd

SCÈNE 5 : ENTREVUE AVEC SEAN BOYD

Origine : Scène 4

Là encore, convoquer Sean Boyd aux bureaux des AI est un bon moyen pour le prendre à rebrousse-poil et en faire un témoin récalcitrant. Lui parler dans les bureaux des Homicides est considéré comme une déclaration de guerre par ses collègues, qui auront dès lors encore plus les PJ dans le nez.

Un bon moyen de lui parler en terrain neutre, c'est de le rejoindre sur le terrain alors qu'il enquête sur un homicide. Son cerveau est alors accaparé par l'affaire en cours et il baisse un peu sa garde, même si, initialement, il joue la rengaine du *"J'ai pas le temps de répondre à vos questions, je travaille vraiment, moi…"*

C'est donc sur un deal de drogue ayant mal tourné que les PJ retrouvent Boyd. La maison est à l'abandon, le mobilier défoncé, les chiens du quartier sont venus grignoter les plaies mortelles par balle que le dealer a reçues sans que les voisins remarquent quoi que ce →

soit. C'est un crime crapuleux comme tant d'autres, rien de bien sorcier pour Boyd, qui connaît la routine de ce genre de cas. Les PJ sont ainsi aux premières loges pour le voir travailler. L'affaire est presque anodine, vous pouvez la traiter comme un bruit de fond, un prétexte pour mettre en scène Boyd. Les PJ ne s'intéresseront probablement pas à ce cas parmi tant d'autres, c'est d'ailleurs un truc qui ne tombe pas du tout dans leurs attributions. Sauf si, à la fin de l'entrevue de Boyd, les PJ apprennent que la victime n'est autre que Richard Bettany, un des hommes de la petite bande à Bruce Tyson. C'est lui qui a rencontré le fournisseur pour lui annoncer qu'ils n'avaient finalement pas le pognon requis pour la transaction. Le type a cru flairer l'arnaque et a préféré liquider Bettany, par sécurité.

Concernant Nora Buring, les PJ peuvent interroger Boyd sur :

• Son humeur dernièrement : elle en avait marre de payer les pots cassés pour son mari. Elle a même prononcé plusieurs fois le mot divorce ces dernières semaines. Comme les dettes ne semblaient pas en finir, elle commençait à se demander si Rob n'avait pas une raison moins avouable de payer autant d'argent. Emprunt à la mafia, maîtresse entretenue… Elle évoquait même l'idée de quitter les Homicides pour un poste moins exigeant au quartier général.

• La raison de son appel aux AI : si les PJ lâchent le morceau, Boyd joue le type pas au courant. Pour donner le change, il joue franc-jeu sur les enquêtes sur lesquelles ils ont travaillé dernièrement : il n'y a là rien de sensible, pas de notable impliqué ni de soupçon de malversations. "*Elle avait peut-être quelque chose à confesser, un truc qu'elle aurait mal fait, mais pas avec moi.*"

• Les fausses heures supplémentaires : "*Ah ben voilà, si elle faisait des trucs à côté, pas étonnant que je ne sois au courant de rien.*" Il reconnaît que, certains jours, elle n'était vraiment pas d'attaque et qu'elle tournait alors aux boissons énergisantes, mais, d'après lui, ce qu'elle faisait de son temps libre ne le regardae pas. Il fait tout pour ne pas parler de Wait Watchers. Y compris prendre un air gêné avant d'avouer benoîtement : "*Bon, ça sert à rien de mentir : Nora voyait quelqu'un depuis longtemps. Elle mentait à son mari, mais la vérité c'est qu'elle avait une double vie. Mais je ne sais pas avec qui, je le jure, elle était très discrète, même avec moi.*"

• S'il sent que les PJ commencent à lui poser des questions gênantes, il joue au gentil couillon en demandant "*Pensez-vous que je devrais appeler le représentant de la fraternité policière ?*" Si les PJ insistent, il monte d'un cran : "*Oh, je commence à croire que je devrais bénéficier des conseils d'un avocat, là, je ne voudrais pas répondre de travers…*"

Indice : La double vie de Nora Buring

⇨ Scène 6 : Une fausse piste

SCÈNE 6 : UNE FAUSSE PISTE

Origine : Scène 5

Le but d'une fausse piste, c'est de détourner l'attention des enquêteurs, mais, si elle occupe trop longtemps les PJ pour un résultat nul, elle frustrera les joueurs inutilement. C'est pourquoi cette scène peut être vite désamorcée en donnant rapidement des éléments aux PJ pour qu'ils puissent conclure que Nora Buring n'avait pas d'amant :

• Rien dans ses courriels ou ses SMS ne laisse penser qu'elle avait quelqu'un d'autre ;

• L'idée même qu'on veuille passer une nuit romantique dans les draps sales du *Daffodil Motel* est une insulte à Éros ;

• Ses relevés de banque n'indiquent aucune dépense dans un restaurant ou un hôtel.

Par contre, si vous êtes un MJ un peu taquin, vous pouvez faire courir les PJ après un ou deux lièvres. Un *precinct* étant un véritable vivier à rumeurs et Nora Buring étant une femme, il est très aisé d'imaginer des bruits de couloir faisant de Buring la maîtresse du capitaine Jackson. Boyd peut donner un bon argument allant dans ce sens : si Nora souhaitait quitter les Homicides, c'est qu'elle avait rompu avec le capitaine et ne supportait plus ses tentatives désespérées de se rabibocher avec elle. Ça ouvre même la voie à un bon mobile et un bon suspect si les joueurs soupçonnent un meurtre : le coup de l'amant éconduit qui préfère tuer sa maîtresse (en lui tirant dans le cœur, qui plus est) est très classique.

Surtout que, si les PJ y croient et commencent à se demander où était Glenn Jackson au moment de la mort de Nora Buring, ils ont du mal à lui arracher un alibi car Jackson fréquentait à ce même moment un stationnement de supermarché désaffecté bien connu pour ses rencontres homosexuelles. Il essaye de faire croire qu'il était seul à un match de basket, sauf qu'il ne se souvient plus de son numéro de place. Les joueurs peuvent bien essayer de regarder la vidéo du match au ralenti pour le chercher dans la foule, il n'est évidemment pas présent.

SCÈNE 7 : L'AUTOPSIE

Origine : À l'initiative du MJ ou plus rapidement, si les PJ s'arrangent pour accélérer le traitement

Il y a du monde à la morgue, mais peu d'employés. Alors, certes, il y a mort de flic, donc c'est théoriquement prioritaire, toutefois ça reste compliqué. Si les PJ commencent à avoir des doutes sur la mort de Nora Buring, ils essayeront sans doute d'accélérer le processus.

Le docteur Jesse Baker est celui qui procède à l'autopsie. C'est lui qui décide dans quel ordre il ouvre les corps qui attendent son expertise. Sa relation avec les PJ est donc primordiale pour déterminer s'il fait ça rapidement ou bien si la flic passera quelques jours au frigo en attendant son tour. Car, quand on dit que c'est peuplé à la morgue, ce n'est pas qu'une figure de style : il y a des cadavres qui s'entassent. Plusieurs corps ne seront finalement pas autopsiés malgré les demandes officielles et seront rendus aux familles après avoir attendu pour rien dans une salle froide pendant quelques jours.

Des Homicides, ce n'est pas Boyd qui assiste à l'autopsie, car c'est au-dessus de ses forces. C'est Felicia Reddick, la meurtrière, qui prend sa relève. À moins qu'ils aient eu de l'instinct lors du premier épisode, c'est vraisemblablement la première fois que les PJ parlent directement à Reddick. Elle essaye de la jouer aussi froide que la table d'autopsie. Regard clinique sur le corps, elle fait tout pour déshumaniser Nora Buring. Et elle le reconnaît bien volontiers auprès des PJ : "*Je dois la traiter comme un macchabée comme les autres, c'est le seul moyen de ne pas se laisser submerger par la peine.*" Intérieurement, elle jubile de l'euphorie du criminel qui ne s'est pas fait chopper et qui est le témoin direct de son propre génie meurtrier. À moins, évidemment, que les PJ fassent ouvertement allusion de leurs doutes concernant la théorie du suicide. À ce moment-là, elle est trop intelligente pour pagayer à contre-courant devant les PJ. Elle passe en mode "*Toutes les pistes doivent être suivies*" pour donner le change.

Idéalement, d'un point de vue scénaristique, il serait bon qu'elle s'acoquine avec l'un des PJ. Pas forcément le cliché du coup de foudre au premier regard, mais elle est en confiance, elle se pense en contrôle de tout, donc elle peut aisément faire des avances subtiles à un PJ. Et pas nécessairement par calcul pour en apprendre plus sur ce que les AI savent sur l'affaire, mais bien par présomption.

Si Felicia drague un PJ, ça permet de décrire la scène de l'autopsie non pas d'un point de vue morbide mais en insistant sur les regards en douce →

et la séduction par quelques répliques spirituelles. Mais il est aussi possible de faire vivre l'autopsie de manière plus crue en montrant l'aspect "*Finalement, on est tous des sacs de viande*".

Baker n'est pas du tout le légiste à l'humour noir obligatoire, c'est un passionné de hockey qui a installé un téléviseur dans un coin de la salle afin de pouvoir suivre les matchs du coin de l'œil. Son analyse médico-légale est donc ponctuée d'encouragements ou de remarques sur la qualité de l'arbitrage. Le son de la télé est évidemment réglé au minimum pendant les autopsies afin de ne pas interférer avec son travail de précision.

C'est la routine sur la table d'autopsie : le contenu stomacal est normal, les analyses sanguines n'ont rien démontré d'anormale, c'est bien une balle de calibre .40 qui l'a atteinte droit au cœur…

SCÈNE 8 : L'ANNONCE À LA HIÉRARCHIE

Origine : À l'initiative des PJ

Tant qu'ils n'avaient que des soupçons, les PJ pouvaient les garder pour eux, mais, maintenant qu'il y a une preuve tangible, il serait inconsidéré pour les PJ de ne pas lâcher le morceau à un ou deux supérieurs hiérarchiques. La logique voudrait qu'ils passent d'abord par leur capitaine, qui prend alors les choses très au sérieux. Il pourrait montrer son engagement en délestant les PJ d'affaires plus annexes afin de leur donner plus de temps pour résoudre le cas Buring. C'est certain qu'il va dès lors demander un suivi serré à ses enquêteurs. Un rapport écrit journalier (qui peut devenir un gag récurrent entre les PJ qui essayent de se passer la patate chaude) et un coup de fil à la moindre avancée sur le dossier. C'est le moment pour mettre en scène un discours avec des grands mots comme Devoir, Mémoire et tout le tralala.

Par contre, des PJ plus arrivistes (ou qui n'ont pas leur capitaine à la bonne, pour des raisons personnelles) peuvent en parler directement au chef Lampo. Sauf que le chef, il est tout le temps en mouvement : à la mairie en train de négocier une augmentation de budget, dans un quartier sensible pour inaugurer une initiative communautaire, un repas de l'association des retraités du DPD, un passage éclair dans une école… Il faut arriver à l'arracher quelques instants à son emploi du temps de ministre pour lui causer entre quatre yeux. Et, à lui, la nouvelle ne fait pas plaisir. Ce qu'il voit, ce sont les gros titres possibles si les médias arrivent au courant. Dès lors, il met la pression sur les PJ : à la seconde où l'affaire devient publique, ils peuvent dire adieu à leur badge. Et il a les moyens de ses menaces. Et, deuxième truc qui le pousse à être teigneux avec les PJ : pourquoi ne sont-ils pas passés par leur capitaine ? Est-ce à dire qu'ils ne lui font pas confiance ? A-t-il des raisons de se méfier de lui ? L'un des PJ vise-t-il le poste de Dance ? Si les PJ ne sont pas discrets quand ils approchent Lampo, la presse (qui est toujours dans le sillage du chef) se met à flairer un truc. Des flics des AI qui viennent causer directement au patron du DPD, c'est rarement pour lui demander d'acheter du chocolat pour l'amicale de la police.

Les PJ ont sans doute promis au capitaine Jackson de le prévenir si l'affaire prenait une drôle de tournure. La certitude que Nora Buring a été assassinée en est une. Sauf que Glenn Jackson est un suspect, désormais. Comment les PJ vont-ils procéder avec lui ?

SCÈNE FINALE

Origine : À l'initiative du MJ

Si un flic des PJ n'a pas trouvé lui-même l'info en farfouillant, Rob Buring appelle un PJ (celui qui a été le plus sympathique avec lui lors de leurs échanges) : en triant les affaires de Nora, il a trouvé des factures qui concernent la location par son épouse (sous son nom de jeune fille, Adams) d'une unité de stockage dont

il n'avait jamais entendue parler auparavant. Il y a une adresse sur la facture, avec un numéro de box.

C'est localisé dans un vieux bâtiment. Chaque unité est dotée d'un rideau en fer et d'un cadenas, qui ne résiste pas longtemps à une bonne pince-monseigneur. Le box de 4 mètres de large est vide, à l'exception d'un tableau de 40 pouces par 50 (à peu près 1m par 1,30m) qui est intégralement recouvert par une vieille couverture. Il fait nuit, il n'y a pas de lumière dans le box, les PJ s'éclairent probablement à la lampe électrique, comme dans *X-Files*. Quand ils retirent la couverture, ils découvrent Le Cauchemar, de Johann Heinrich Füssli.

Générique (et pas de scène cachée, cette fois-ci).

Indice : Le tableau volé

⇨ Scène 1 de l'épisode 4 : Reprises des hostilités

ÉVÉNEMENT 1 : RUSSEL PRICE AGRESSÉ

Déclencheur : Pour faire suite à l'événement 3 de l'épisode 1

On se rappelle de Russel Price, que le capitaine Dance essayait de retourner comme espion pour le compte des AI ? Il vient de glisser dans la douche de son *precinct*. Il a fait une commotion cérébrale et il a un coude cassé. Son patron a appelé discrètement les AI (et il demande à rester anonyme) car il trouve le coup de la glissade un peu gros. Ça sent le règlement de compte. Quand il se réveille dans l'ambulance avec sans doute un PJ à ses côtés, Price panique, car il est persuadé que l'un d'eux l'a vendu à ses collègues ripoux. Et, à moins qu'ils n'aient été exemplaires, le capitaine Dance arrive à la même conclusion à propos des PJ.

Price prétend qu'il a mis le pied sur sa savonnette. Si les PJ arrivent à le faire changer de version, il explique qu'il s'est fait cogner par derrière et qu'il n'a pas vu son agresseur. Et, comme c'est l'omerta dans les vestiaires du precinct, les PJ sont bredouilles (enfin, brocouilles, comme on dit dans le quartier)..

ÉVÉNEMENT 2 : DAMASK DEVIENT RENTABLE

Déclencheur : Si le MJ veut insister sur l'art de la rue

Il serait de bon ton que, régulièrement, les PJ aperçoivent des tags de Damask quand vous décrivez le paysage urbain. C'est toujours un peu poétique, un peu dénonciateur, un peu réenchanteur, avec Damask. C'est le Banksy de Détroit, et certains petits malins l'ont bien compris. Parmi eux, Liam Bridges, négociant en art, a monté un site web qui répertorie les œuvres de Damask à travers la ville. C'est lui qui fait en sorte que ces tags fassent jaser via les médias sociaux, le but étant bien évidemment de signer l'artiste et de lui faire produire des choses plus commercialisables. Sauf que Damask, il n'y a pas grand monde qui connaît son identité et, en plus, il est en cavale. Même que Damask n'est pas au courant de l'attention qui est soudain portée à son travail.

Si Liam Bridges contacte les PJ, c'est que leur voiture taguée est devenue la photo la plus partagée sur les réseaux liés à la culture de Détroit. Bridges souhaite acheter le capot de la voiture afin d'en faire la première pièce d'une exposition à venir. Il en propose 5 000$ et est prêt à négocier jusqu'à 10 000$. Et, puisqu'il parle avec des flics, il en profite pour leur demander quelques tuyaux sur l'identité de Damask. Il avance bien sûr à couvert, en expliquant qu'il pense que le gamin doit probablement galérer dans la rue et que lui peut lui permettre de vivre honnêtement de son art. C'est un humaniste, dans le fond, pas du tout un marchand.

Si les PJ refusent de vendre le capot de leur voiture, cette dernière va immanquablement se faire voler (mais →

pas par Bridges, qui n'est pas assez con pour voler des flics après avoir négocié avec eux), c'est dans l'ordre des choses. Parce qu'elle attire vraiment l'œil, partout où les PJ vont. Alors, inévitablement, elle finit par faire des envieux.

ÉVÉNEMENT 3 : POUR COMMENCER À PARLER DU MAIRE

Déclencheur : Si le MJ veut semer des graines pour le prochain épisode

Le maire Pinto est un habitué des petites déclarations faussement transgressives. C'est sa manière à lui de rester présent dans les médias quand il ne peut pas mettre le bilan de son administration en avant. Et, en entrevue tôt le matin, dans une de ces émissions au saut du lit où il faut avoir l'air réveillé et enjoué à la télévision, Pinto s'est fait plaisir en expliquant à son hôtesse télévisée qu'il était sur le point de proposer un règlement afin que le DPD fasse des économies : puisqu'une arrestation prend en moyenne 2h entre le moment où les policiers mettent les menottes à un suspect et le moment où il est effectivement mis en cellule, alors il sera désormais interdit aux policiers d'arrêter des suspects 2h avant la fin de leur service. De cette manière, ils ne feront plus d'heures supplémentaires, ce qui permettra au DPD d'économiser plusieurs millions par an.

Le tout avec quelques propos à saveur électorale sur le thème "*Il est temps que les policiers de Détroit jouent le jeu, il n'y pas de raison que les honnêtes citoyens soient les seuls à devoir se serrer la ceinture*." Un petit vox pop après la pause de pub pour montrer que le contribuable est bien d'accord avec la proposition du maire, et c'est emballé.

Le projet du maire Pinto met immédiatement le DPD sur les nerfs. Les policiers, en uniforme ou en civil, ne parlent que de ça toute la journée. Ceux qui ont déjà voté pour Pinto dans le passé sont emmerdés car il n'a pas tort d'un point de vue budgétaire. Mais interdire les arrestations pendant deux heures, c'est complètement déconnecté des réalités policières. Les élus de la Fraternité policière sont furax et promettent de se faire entendre.

Les journalistes courent après le chef Lampo pour obtenir une réaction à chaud, mais, en vieux briscard qu'il est, il refuse de commenter l'affaire devant les micros.

ÉVÉNEMENT 4 : BADGE BUNNY

Déclencheur : Si le MJ veut pimenter l'épisode

Une *badge bunny* (aussi appelée *holster sniffer*) est une femme attirée par les flics. Elle sait généralement où trouver un bar à flics pour bien s'entourer. Annette Harington est très douée à ce jeu. Elle a le corps qu'il faut pour croquer les flics qui l'intéressent, et elle a beaucoup d'appétit. Sauf que la petite Annette, elle refile la gonorrhée à tout ce qui porte un badge et qui n'arrive pas à lui dire non. Et plusieurs flics du même *precinct* sont tombés malades ces dernières semaines. Et l'épidémie est assez handicapante pour l'équipe, qui tourne en sous-effectif. La situation a été remontée aux patrons du DPD, qui ont décidé de diligenter les AI sur ce cas.

Les PJ reçoivent donc les copies de plusieurs rapports médicaux qui indiquent qu'une dizaine de policiers en uniforme souffrent de la MST. Comment vont-ils faire parler les flics qui sont en arrêt-maladie, à la maison, en ayant probablement du mal à expliquer leur maladie à leur épouse ou petite amie ? Et une fois Annette identifiée, comment la convaincre de se faire soigner et/ou d'arrêter de se taper tout le *precinct* ? Faut-il punir les policiers qui se sont fait avoir ? Annette fait-elle ça volontairement pour se venger d'une arrestation injustifiée ?

ART DE RUE

L'idée de cette intrigue secondaire, c'est de mettre en opposition deux thèmes de la série : d'un côté, l'art institutionnel, avec le musée de Détroit et les toiles anciennes reconnues comme patrimoine municipal, de l'autre, l'art émergeant, avec un petit jeune qui en arrache et qui représente l'avenir de la ville.

ÉPISODE 3 : PANIC IN DETROIT (DAVID BOWIE)

SCÈNE 1 : GRÈVE DU ZÈLE

Origine : Suite à l'événement 3 de l'épisode 2

Les membres de la Fraternité policière ont décidé de frapper un grand coup pour s'opposer au projet du maire Pinto : les policiers en uniforme font pression sur les décideurs du conseil municipal en organisant une grève du zèle. Oh, ils patrouilleront en voiture, comme il est requis par le règlement, mais ils feront exprès de ne pas répondre aux appels radio en prétendant être occupés par autre chose ou bien ils mettront volontairement une heure pour écrire un unique procès-verbal. Et le chef Lampo tempête, exige que le service aux citoyens soit rendu comme si de rien n'était. Il ordonne donc à tous les flics en civil d'enfiler leur vieil uniforme et de se mettre à disposition des *precincts* pour répondre aux appels d'urgence. Certains policiers en civil se font alors porter pâle, mais les PJ, en dignes représentants de la logique hiérarchique du DPD, se doivent de se présenter en tenue pour prendre des appels au pied levé.

Et, seconde surprise pour les PJ qui pensaient qu'ils allaient devoir patrouiller et se taper une succession d'interventions bien éloignées de leur travail habituel aux AI, ils sont affectés pour la journée à la protection rapprochée du maire Pinto. Autant dire que les PJ vont débuter leur service en étant persuadés que cette mission temporaire ne leur permettra pas de progresser sur l'enquête de la mort de Nora Buring, mais, sans le savoir, ils vont côtoyer toute la journée le principal acteur de cette histoire.

L'épisode peut donc débuter avec un PJ qui essaye de rentrer dans son uniforme de patrouille alors qu'il a malheureusement pris quelques kilos depuis qu'il a cessé d'arpenter la rue. Si un PJ avait justement choisi les AI pour échapper au stress de la patrouille de rue, c'est l'occasion d'initier un joli flashback pour mettre en scène l'intervention qui a déclenché cette peur déraisonnée… et de faire en sorte que l'événement dramatique se reproduise à nouveau.



Un enterrement qui part en vrille.

Des flics des AI qui font des actions de basse police, c'est l'occasion pour tous les flics de Détroit de bien rire aux dépends des PJ. Ces derniers ont sans doute perdu certains réflexes de base, ils ne savent pas par quel bout prendre la protection rapprochée du maire, c'est donc le bon moment pour mettre en évidence l'inconfort des PJ, en changeant quelque peu (juste pour un épisode) le ton de la série.

Il faut donc passer chercher le maire chez lui. Étant donnée la situation avec les forces de l'ordre ce matin, il est odieux. ("*Quoi, vous ne m'avez pas apporté mon café ?*").

SCÈNE 2 : DES BUS VANDALISÉS

Origine : À l'initiative du MJ

Les citoyens de plusieurs secteurs de la ville se plaignent à la mairie et sur les tribunes téléphoniques des radios : aucun bus scolaire n'est passé ce matin pour ramasser les gamins et les emmener à l'école. Et donc, le premier déplacement de Pinto et des PJ, c'est au dépôt municipal des bus. Durant la nuit, les pneus des véhicules ont été lacérés, les extincteurs ont été vidés sur les sièges, des insultes ont été peinturlurées sur les véhicules, des vitres ont été brisées… Au total, c'est une centaine de bus qui ont été vandalisés. Pas besoin d'appeler la brigade scientifique pour déterminer que tous ces dégâts ont été causés par des gosses.

Le gardien de nuit qui faisait autrefois sa tournée toute la nuit dans le dépôt est parti à la retraite il y a deux ans et n'a pas été remplacé. Et le système de caméra est vieillot, on peine à identifier qui que ce soit sur ces images affreusement pixelisées. Mais, au moins, elles confirment que ce sont une demi-douzaine d'enfants qui s'en sont donnés à cœur joie. Les identifier n'est pas compliqué : ils ont plusieurs fois écrit le nom de leur gang via les tags sous la forme The Terminals et 1-8-7. Car ils habitent au bout de la ligne de bus 187.

Attention, on dit gang, mais ce ne sont que des adolescents qui jouent aux grands. À moins que les PJ ne sortent le grand jeu, ce sont des gamins faciles à coincer, pas des durs à cuire. Par contre, il reste une question de taille : qui va payer les dégâts ? Y'en a pour beaucoup plus d'argent que ce que ne gagnent leurs parents. Mais le maire insiste : il faut que ça se termine par un article positif pour lui dans le journal.

SCÈNE 3 : COUP DE FEU DU MATIN, CHAGRIN

Origine : À l'initiative du MJ

Colin Olsen, un des seconds couteaux de Bruce Tyson, a réussi à localiser la maison délabrée dans laquelle Alicia et Damask ont trouvé refuge pour la nuit. Plutôt que d'appeler son patron pour qu'il prenne la relève, Olsen s'est dit que faire preuve d'initiative serait le meilleur moyen d'impressionner Tyson. Impressionné, il le sera, car Olsen vient de s'infiltrer dans la masure tandis que Damask est sorti acheter le petit-déjeuner pour surprendre son amoureuse. Sauf que Colin, ce n'est pas un spécialiste du flingue, loin de là. D'habitude, il fait plutôt dans le bonneteau au fond d'une ruelle. Si bien que, stressé, il appuie un peu trop sur la détente en pointant son arme sur Alicia. Le coup part et la balle se loge dans le bide d'Alicia. C'est pile à ce moment-là que les PJ passent en voiture devant la baraque, car le maire Pinto a fait des pieds et des mains pour visiter ce quartier où habite une de ses maîtresses.

Un petit truand paniqué parce qu'il vient de descendre la fille de son patron, une gamine qui pisse le sang sur un matelas dans un squat, 50 000 $ en billets… Il y a tous les ingrédients pour bien occuper les PJ. Si Damask voit des flics, son instinct lui dicte de rester à l'écart.

Tout d'abord, il faut gérer Colin Olsen. Si les flics se signalent en pénétrant dans les lieux (comme le prévoie le rè-

glement), il panique encore plus et vide son chargeur dans le couloir ou à travers le mur comme il l'a vu plein de fois dans les films. Si les PJ sont plus discrets quand ils entrent dans la baraque, ils tombent sur Olsen qui a lâché son arme à terre et qui, à genoux devant le corps d'Alicia, essaye d'arrêter l'hémorragie sans trop savoir comment faire.

Si les PJ arrivent à maintenir Alicia en vie en attendant l'ambulance, Damask essaye plus tard de lui rendre visite à l'hôpital en jouant au chat et à la souris avec la flicaille. Et, quand il tague, c'est en faisant référence explicitement à l'événement.

Si Alicia y passe, Damask passera sa colère dans son art, en signant des œuvres de plus en plus glauques mettant en scène une police incompétente. Et Colin Olsen devient la priorité de Bruce Tyson. Ce dernier n'a pas le bras assez long pour faire planter Olsen en prison, mais il peut tenter sa chance pendant un transfert de prisonniers.

N'oubliez pas : il y a 50 000 $ en petites coupures, ça doit être tentant, de faire disparaître ce pactole qui ne manquera, de toutes façons, à personne d'honnête.

SCÈNE 4 : BOUFFE DE RUE

Origine : À l'initiative du MJ

Le maire adore bâfrer : il fait tout pour renforcer son image d'ogre insatiable. Et aujourd'hui, il a décidé de s'arrêter à l'un de ces nombreux camions qui servent de la nourriture et qui pullulent dans les rues de Détroit. De la pizza, du hot-dog aux trucs plus végétariens pour plaire aux hispters, il y a le choix. Par contre, les emplacements lucratifs sur lesquels ces camions s'installent sont très disputés. Il n'y a pas de règle écrite, mais pas question de venir empiéter sur le territoire d'un autre vendeur.

Sharon Manoya (qui prépare les meilleures côtes levées de la ville) et Mike Buda (qui sert les frites les plus grasses de tout le Michigan) ne sont pas d'accord sur qui est installé depuis le plus longtemps aux abords du tribunal de Détroit, un coin de rue qui vaut son pesant de cacahuètes quand tout le personnel juridique sort à midi pour casser la graine. Sharon a crevé les pneus du camion de Mike qui, lui, a versé du sucre dans le réservoir à essence de Sharon… Il'est à peine surprenant d'apprendre que deux clients de Sharon ont été aspergés d'huile bouillante par un inconnu cagoulé qui passait en voiture. Les brûlures sont sérieuses, même si personne n'a heureusement été touché au visage. Par contre, c'est le tout Détroit juridique qui regarde les PJ prendre les choses en main. À la moindre boulette, c'est le procès assuré. C'est un jeu d'enfant de remonter à Mike Buda, qui est garé un coin de rue plus loin. Par contre, il s'est enfermé dans son camion et est difficilement délogeable. Des policiers pourraient facilement le rendre inoffensif grâce à un pistolet à impulsion électrique, mais les PJ, en dignes représentants des AI, n'en sont pas équipés. À eux d'esquiver les jets d'huile. En dernier recours, Buda menace de tout faire sauter en ouvrant en grand les bonbonnes de gaz de son camion.

SCÈNE 5 : SIX FEET UNDER

Origine : À l'initiative du MJ

Le maire doit faire une apparition dans un petit cimetière de banlieue, pour bien se faire voir de ses administrés à l'occasion de l'enterrement d'un pilier de la communauté. Ça fait longtemps que plus personne des services municipaux ne vient couper la pelouse et ce sont les visiteurs réguliers des lieux qui entretiennent leurs tombes. Il y a donc des tombes très soignées qui côtoient des concessions laissées en jachère. Pire, les fossoyeurs n'ont pas été payés depuis plusieurs mois, si bien que les familles en deuil doivent y aller de leur poche pour que la tombe soit creusée pour la cérémonie.

Le problème, c'est une banale querelle de famille : la grand-mère est à peine mise en terre que ses enfants se disputent déjà l'héritage. Les vieilles →

rancunes sans fin sont remontées à la surface. Le prêtre a essayé de s'interposer et a été malencontreusement poussé dans la fausse de la tombe, dont il n'arrive pas à s'extraire, tandis que la famille entière est trop occupée à se crêper le chignon.

À la seconde où les PJ prennent le parti d'un membre de la famille, ils se font agonir d'insultes par les autres. Mais, s'ils font mine de vouloir arrêter ou même de simplement menotter un des endeuillés présents, la famille fait immédiatement front contre les policiers. Les PJ n'ont absolument pas les ressources pour embarquer tout ce petit monde, il faut donc faire en sorte que la cérémonie se termine dans le calme. C'est le moment idéal pour qu'un PJ improvise une homélie ou partage des souvenirs personnels sur la mort de sa propre grand-mère, histoire de ramener de la sérénité dans le cimetière.

Envie de compliquer la scène ? Et si un des petits-fils de la défunte, membre en règle d'un gang, se mettait à stresser en voyant débarquer les PJ ? Il a une arme à sa ceinture, mais il est loin de sa bande. Il peut facilement faire le mauvais choix et jouer du flingue pour essayer de sortir de ce traquenard. Ça peut finir en course-poursuite, mais sans support aérien pour les PJ, grève du zèle oblige. Et encore et toujours ce maire à protéger avant tout.

SCÈNE 6 : PIÈGE À CONS

Origine : À l'initiative du MJ

Le maire écoute les fréquences de police quand il est dans sa voiture entre deux rendez-vous. Et ça fait plusieurs fois que le central demande aux policiers disponibles d'intervenir suite à un appel anonyme pour signaler un meurtre dans un quartier délabré. Mais peine perdue, personne ne prend l'appel. Si bien que le maire voit rouge et demande aux PJ de s'en occuper. Et il insiste pour les accompagner, car il veut les voir en action. L'adresse donnée est un vaste entrepôt qui, autrefois, abritait des pièces automobiles détachées. Tout ce qui était volable et revendable a disparu, il ne reste que des débris au sol et des preuves du passage de squatteurs. Il y a un sous-sol, de l'eau de pluie qui a fait son travail de sape, aucune lumière… C'est le moment idéal pour une séquence éclairée à la flashlight, encore une fois. Quelques rats qui fuient les faisceaux de lumière, un mannequin en latex qui servait autrefois lors des essais de collision et que l'on peut confondre avec un cadavre, une tuyauterie poussive qui grince de manière effrayante… La fouille méticuleuse des lieux ne donne aucun résultat.

Et quand les PJ ressortent de là, mauvaise nouvelle : leur voiture a été recouverte de sang. Artificiel, mais, de la manière dont a été répandu le colorant, ça donne vraiment l'impression que les PJ ont percuté un piéton. Et la giclée rouge qui couvre le pare-brise tend à prouver que la victime n'a pas pu s'en sortir vivante. Quelqu'un a même encastré un vélo sous les roues de la voiture pour parfaire la mise en scène.

Le sang artificiel est collant, les PJ n'ont pas d'eau à portée de main pour nettoyer tout ça. Et les gens du quartier se rapprochent inexorablement du véhicule. Les noms d'oiseaux fusent, quelques passants filment la scène avec leur téléphone portable. Avec le maire en guise de cerise sur le gâteau. La situation dégénère rapidement, car les habitants du quartier sont persuadés que les flics ont percuté un gamin en vélo et sont allés cacher le corps dans l'entrepôt.

ÉVÉNEMENT 1 : BLOCAGE

Déclencheur : Si le MJ veut augmenter la pression

Alors qu'ils se rendent chez le maire, les PJ sont les témoins directs de la grève du zèle de quatre policiers en uniforme, qui font exprès de créer un bouchon de circu-

lation à un croisement très fréquenté devant chez Pinto. Les automobilistes sont furieux et klaxonnent à tout va. Les PJ sont en retard mais coincés dans le trafic. Ce que ne voient pas les policiers récalcitrants, c'est que, dans l'une des voitures bloquées, il y a une femme enceinte qui essaye désespérément de rejoindre l'hôpital pour donner naissance à son premier enfant. Les voitures sont si serrées que le mari ne peut pas sortir de la voiture par la portière, aussi il passe par la vitre baissée et fait des signes en direction des PJ pour attirer leur attention.

Pour débloquer la situation, il faut négocier avec les quatre grévistes pour qu'ils jouent du sifflet afin de redonner à la circulation sa fluidité habituelle. Les PJ peuvent tenter l'approche brutale en listant les infractions commises par leurs collègues ou bien essayer de les raisonner en en appelant à leur sens des responsabilités. Évidemment, dans la voiture, la parturiente commence le travail. C'est le moment de déterminer qui se souvient le mieux de ses cours de secourisme. Si une ambulance ne prend pas rapidement le relais, les PJ doivent se charger de la naissance du bébé. Les parents sont aux anges, sur le coup et promettent de donner à l'enfant le nom du PJ qui a délivré le bébé, mais, dès le lendemain, sur les conseils d'un avocat procédurier, ils se ravisent et portent plainte contre le DPD en général et les PJ en particulier. Le témoignage des quatre policiers en uniforme pourrait alors être crucial pour que la plainte soit classée sans suite par le capitaine Dance, mais encore faudrait-il avoir eu un comportement décent avec eux…

ÉVÉNEMENT 2 : MINI-MOI

Déclencheur : Si le MJ veut ajouter un élément comique à la journée

Ils ont à peine une dizaine d'années et sont déguisés en policier, avec un badge et un pistolet en plastique. Leur groupe est composé du même nombre que celui des PJ. Ils sont tous un PJ en modèle réduit, c'est même inquiétant de ressemblance. Ils n'ont pas école aujourd'hui car l'école n'a pas d'argent pour engager la remplaçante de leur institutrice, qui est malade. Aussi, ils suivent les PJ en vélo (le plus jeune est encore en tricycle), les singeant avec sérieux. Ils reproduisent tous les comportements des PJ : si les grands posent des questions à des témoins, les petits interrogent les gamins du coin. Si les adultes font mine de s'engueuler, les enfants font de même. À chaque intervention, ils débarquent en pédalant hors d'haleine et miment scrupuleusement ce que font leurs modèles.

Servez-vous de ces gamins comme d'un miroir que vous tendez aux joueurs. Au départ, c'est marrant de voir des enfants les imiter, mais plus la journée avance et plus l'imitation devient précise. Les gamins adoptent les mêmes tournures de phrase, les mêmes tics nerveux… Et si, au départ, ce sont les qualités des PJ qui ressortaient en premier, ce sont à la fin surtout les défauts qui l'emportent. Et les voir incarnés dans ces gosses devrait les rendre encore plus insupportables qu'au naturel.

ÉVÉNEMENT 3 : SOURIEZ, VOUS ÊTES FILMÉS

Déclencheur : Si le MJ veut en rajouter une couche

L'action de grève des flics en uniforme est un sujet en or pour les journalistes, qui doivent alimenter la créature insatiable qu'est une chaîne d'informations en continu. Que ce soit Randy Jace (de la scène 4 de l'épisode 1) ou un autre de ses collègues, ils ont le même chef de l'information qui exige une séquence bien relevée qui puisse tourner pendant des heures et faire jaser en boucle les experts du commentaire en roule libre. C'est donc l'occasion de mettre en scène les rapports souvent conflictuels entre le quatrième pouvoir et la police.

Si les PJ jouent le jeu en coopérant pour que le reportage réalisé par →

l'équipe de tournage soit attrayant, le journaliste pourrait leur en devoir une. À l'inverse, si les PJ sont filmés alors qu'ils font une grossière erreur lors de cette journée hors du commun, il faut marchander pour que la séquence soit coupée au montage. Ça a son prix, ce genre de censure. Comme des indiscrétions sur l'enquête à propos de Nora Buring. De là à penser que le journaliste suit dès le départ les PJ avec l'idée derrière la tête de les faire chanter, il n'y a qu'un pas. Il serait ainsi vraiment troublant de découvrir que la femme enceinte de l'événement 1 est la sœur du cadreur, non ?

ÉVÉNEMENT 4 : FAIRE LA PLANTE VERTE

Déclencheur : Si le MJ veut changer de point de vue

S'occuper du maire doit être un travail harassant mais intéressant pour les PJ, qui peuvent ainsi voir fonctionner le monstre Pinto dans son milieu naturel : les petits arrangements politicards municipaux, les services rendus aux citoyens de son quartier qui le font ressembler à un vieux parrain, les moments où il disparaît sans rien dire.

C'est un bon moyen d'obliger les joueurs à se positionner vis-à-vis du maire, ce qui sera d'autant plus intéressant quand l'affaire Nora Buring commencera à déborder du côté municipal. Imaginons qu'un PJ soit devenu cul et chemise avec Pinto lors de cette journée en lui sauvant la vie, ça deviendra compliqué de le soupçonner le lendemain. Ou bien, si les PJ ont Pinto dans le nez dès le départ, cela n'affaiblira-t-il pas plus tard la force de leurs accusations, qui seront alors vues comme de la petite vengeance ?

Pinto ne doit pas être un personnage monolithique : s'il traite les PJ comme des larbins au début de la journée, ils peuvent gagner son respect en faisant leurs preuves ou en jouant son jeu de maire populiste. Et, si les PJ parlent de l'affaire Nora Buring devant lui, il est tout ouïe car il veut savoir où ils en sont et s'il y a des risques pour qu'il soit éclaboussé.

ÉPISODE 4 : DETROIT BREAKDOWN (J. GEILS BAND)

SCÈNE 1 : REPRISE DES HOSTILITÉS

Origine : Scène finale de l'épisode 2

Donc, les PJ ont mis la main sur un tableau de grand maître dans un entrepôt. Bravo. On imagine qu'ils ont alors appelé l'équipe scientifique pour faire des relevés et qu'en attendant, ils font une enquête de proximité.

Des empreintes exploitables, les spécialistes du pinceau n'en trouvent aucune sur le tableau en lui-même. Par contre, il y en a dans l'entrepôt.

Il est également possible de visionner les vidéos de surveillance de l'entrepôt.

Mais la vraie question est de savoir si les PJ essayent de rester discrets avec leur découverte ou bien s'ils en rendent compte immédiatement à leur hiérarchie. Dans le premier cas, il faut s'assurer que l'équipe scientifique respecte le silence radio sur cette affaire (au nom de quoi, d'ailleurs ? Les PJ ont sans doute des infractions au règlement à reprocher à cette unité, pour faire pression, mais cela demande une série de mensonges risqués). Dans le second cas, l'information est tellement atypique qu'elle remonte au chef Lampo, qui s'en ouvre au maire Pinto, qui comprend que ça ne sent pas bon.

Indice : les empreintes dans l'entrepôt

⇨ Scène 2

Indice : les images de la caméra de surveillance de l'entrepôt

⇨ Scène 3

Indice : le tableau

⇨ Scène 4

SCÈNE 2 : LES EMPREINTES DANS L'ENTREPÔT

Origine : Scène 1

Sans surprise, les doigts de Nora Buring ont traîné un peu partout dans la pièce, sur le cadenas et sur la porte coulissante. Mais il y a un autre jeu d'empreintes sur la porte et autour du cadenas, et une recherche dans le système indique qu'elles appartiennent à Jacky Nickel, un individu notoirement connu pour des faits de vol avec effraction. Il est sorti de prison il y a cinq mois et a donné à son contrôleur judiciaire une adresse en banlieue excentrée. Par contre, rien dans son casier n'indique que Nickel ait déjà participé à de la cambriole de haut vol comme voler un tableau dans un musée. Sa spécialité, d'après ses antécédents, c'est plutôt de pénétrer au pied-de-biche de nuit dans des magasins pour faire main basse sur tout ce qui traîne.

Évidemment, il serait de bon ton qu'un PJ ait déjà croisé Nickel dans le temps. Peut-être même que c'est lui qui a procédé à son arrestation la dernière fois. Ou bien c'est le genre de type un peu louche à qui un PJ a dû faire appel pour forcer un petit coffre ou une mallette afin de progresser dans une enquête. C'est une nouvelle opportunité pour un flasback.

Indice : Chercher Jacky Nickel

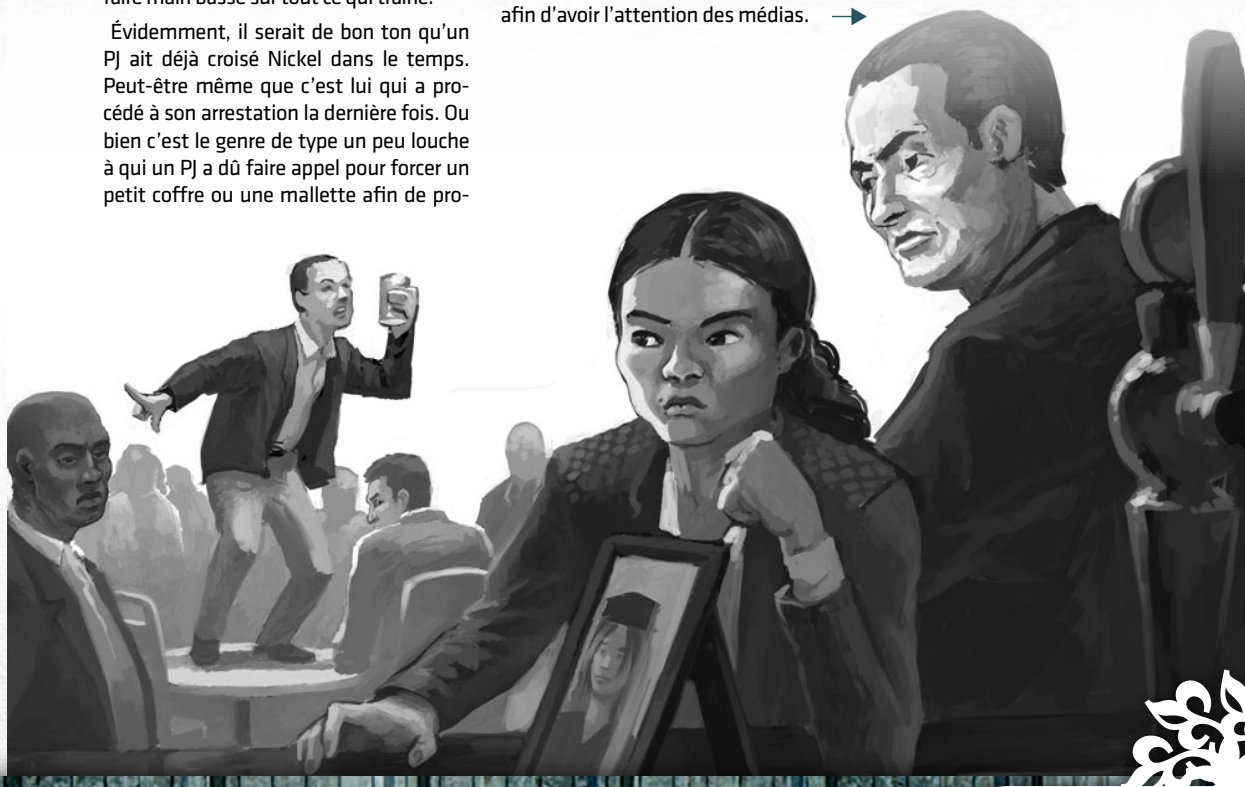
⇨ Scène 5

SCÈNE 3 : LES IMAGES DE LA CAMÉRA DE SURVEILLANCE DE L'ENTREPÔT

Origine : Scène 1

Le propriétaire de l'endroit, Danny LaForte, a depuis toujours une dent contre les flics en tout genre. Il est même un membre actif d'une association de lutte contre la violence policière, qui proteste régulièrement devant le conseil municipal pour dénoncer les abus de pouvoir. Autant dire qu'il faut la jouer finaude avec lui, car son association sait parfaitement comment remplir une plainte officielle et comment faire mousser l'affaire afin d'avoir l'attention des médias. →

Veillée funèbre et taux d'alcoolémie élevée.



D'ailleurs, si les PJ travaillent depuis un certain temps pour les AI, ils connaissent forcément son nom qui se retrouve sur un tas de plaintes ou de demandes d'accès à l'information. C'est le genre de type qui appelle tous les jours pour savoir où en est son dossier. Si bien qu'ils devraient se préparer avant de lui parler, car ça va forcément être un échange musclé.

LaForte refuse de prime abord toute forme de collaboration, c'est un intransigeant. La seule chose qui peut le faire changer d'avis, c'est si les AI acceptent d'abord de rencontrer une mère de famille (Genny Barno) qui a perdu son fils lors d'un contrôle d'identité ayant très mal tourné. Sa plainte a été ignorée jusque là, mais, si les PJ acceptent de réviser ce dossier, alors LaForte est presque coopératif.

Nora Buring payait régulièrement la location de son box depuis trois mois, c'était une cliente sans histoire.

Le système de surveillance fonctionne avec un jeu de trois cassettes-vidéo qui enregistre tout en boucle. Il n'est donc pas possible de revenir très longtemps en arrière. Il n'y a d'ailleurs rien à voir de spécial sur ces enregistrements, que les allées et venues de la clientèle. C'est toutefois le moment idéal pour brancher une intrigue secondaire en faisant apparaître un PNJ à l'écran ou bien en décrivant une scène étrange (comme un enlèvement ou bien l'arrivée de plusieurs flics en civil qui utilisent un des box pour des parties de poker illégales).

SCÈNE 4 : LE TABLEAU

Origine : Scène 1

Une simple visite sur *Wikipédia* permet de savoir que *Le Cauchemar* est la propriété du DIA depuis 1955. Aucun cambriolage n'a été signalé ces derniers temps au musée. Par contre, en regardant du côté des sites dédiés à la situation économique de la ville, les PJ découvrent *Without a debt,* un blog très fréquenté et tenu par Colin Renck, un jeune homme populaire auprès de la jeunesse de Détroit qui refuse l'héritage foireux des générations précédentes. Renck décrit le tableau comme faisant partie d'une liste d'œuvres qui pourraient être vendues pour éponger une infime partie des dettes. Dans son article, il fustige cette stratégie puisque, selon ce qu'il répète souvent sur son blog, il suffit à Détroit d'ignorer la dette pour échapper à son fardeau.

Indice : Colin Renck

⇨ Scène 7

Indice : le DIA

⇨ Scène 1 de l'épisode 5

SCÈNE 5 : CHERCHER JACKY NICKEL

Origine : Scène 2

L'adresse indiquée dans son dossier correspond à celle de sa demi-sœur, Alysia Goarn, qui travaille comme standardiste de nuit pour le 911. La réveiller en journée pour lui parler de son bon-à-rien de frangin n'est pas le meilleur moyen de s'y prendre, mais, entre deux cafés pour la tenir éveillée, elle n'est pas avare de détails sur les horreurs que Jacky lui a fait vivre ces derniers temps. Elle avait naïvement accepté de l'héberger dans son sous-sol, pour lui donner une seconde chance après la prison, mais des objets ont commencé à disparaître dans la maison et Nickel ne montrait aucune volonté de rentrer dans le droit chemin. Elle l'a donc mis à la porte comme un malpropre il y a un mois. Elle prétend d'abord ne pas savoir où il s'est réfugié, mais il n'en faut pas beaucoup (comme lui faire croire que les IA ont aussi autorité sur le personnel du 911, ce qui est faux) pour qu'elle déballe ce qu'elle sait : elle est allée porter un carton d'affaires à Jacky, qui loue à vil prix un box dans l'entrepôt de Danny LaForte. Son box est mitoyen avec celui de Nora Buring.

Indice : le box de Jacky Nickel

⇨ Scène 6

SCÈNE 6 : LE BOX DE JACKY NICKEL

Origine : Scène 5

Il est interdit de vivre dans une unité louée dans cet entrepôt. Danny LaForte pourrait avoir de gros ennuis légaux si quelqu'un (qui a dit les PJ ?) prouvait qu'il ne met pas tout en œuvre pour empêcher ces pratiques illicites.

C'est pourquoi Jacky Nickel est très discret sur ses allées et venues. Il vit à l'étroit dans quelques mètres carrés, faisant très attention à ne pas faire de bruit pouvant trahir sa présence. Pas de télé, pas de radio… il ne garde avec lui que de la nourriture ne dégageant pas d'odeur.

Lui tomber dessus pendant qu'il est coincé dans ton terrier est donc facile, car il sait qu'il est en faute et qu'il n'a pas d'échappatoire. Il est prêt à raconter ce qu'il sait pour peu que les PJ lui promettent de ne pas le dénoncer au propriétaire, car Jacky a vraiment besoin de cet abri.

Nora Buring venait presque tous les jours dans son box, il peut en témoigner, car il entendait la porte coulissante quand elle arrivait et partait. Elle y restait un temps variable (entre cinq minutes et une heure), seule. Il y a une semaine, elle a reçu un appel téléphonique pendant qu'elle était là. Elle parlait si fort que Jacky l'a entendue à travers la cloison. Elle a dit quelque chose du genre *"Je le garde, c'est mon assurance-vie*." Puis elle a terminé l'appel en disant "*Non, on n'en parlera pas au bureau demain, c'est hors de question.*"

Ce que ne dit pas Jacky, c'est qu'il a bien essayé de crocheter le cadenas, mais ça fait quelques temps qu'il souffre de tremblements incontrôlés des mains, aussi il a perdu sa touche magique qui faisait de lui un crocheteur hors pair.

SCÈNE 7 : COLIN RENCK

Origine : Scène 4

Colin Renck a débuté l'écriture de son blog en espérant se faire remarquer par le rédacteur-en-chef du *Detroit Gazetteer* (surnommé DeGaz) et intégrer la Rédaction. Mais, au lieu d'une reconnaissance journalistique, c'est un intérêt publicitaire que Renck a provoqué, avec la hausse croissante de son lectorat jeune et branché. Les annonceurs lui ont proposé d'écrire des publi-reportages, ce qu'il a accepté sans hésiter.

Renck fréquente donc les lieux branchés où la jeunesse blanche et élitiste essaye de se persuader que tout va bien à Détroit. Ils nient la réalité, qui ne s'applique pas vraiment à leur monde, d'ailleurs. C'est donc d'une oreille très distraite qu'il acceptera de rencontrer les PJ, si ces derniers cherchent des informations sur le tableau.

L'article sur lequel les PJ sont tombés sur le blog est en fait un texte rédigé par des communicants de la compagnie *Austen's* qui souhaitaient convaincre, à l'époque, *l'inteligentsia* de Détroit de la nécessité de procéder à la vente des tableaux. Colin Renck n'en sait donc pas plus, il avoue même assez candidement ne pas avoir dépassé le second paragraphe lors de sa lecture du billet avant publication.

SCÈNE 8 : LA VEILLÉE MORTUAIRE

Origine : Quand le MJ veut conclure l'épisode

The Recruiting Sergeant est tout ce que vous attendez d'un bar à flics : proche du quartier général du DPD, un peu miteux mais pas trop, ouvert selon des horaires très flexibles… C'est l'endroit où se fêtent systématiquement les départs à la retraite des flics en civil (ceux en uniforme font ça dans des bars proches de leurs *precincts*). Et parfois, hélas, la place sert aussi pour rendre un dernier hommage à un collègue décédé. C'est un espèce d'endroit à part, un refuge quand on a fini son service et qu'on ne veut pas retourner chez soi.

Sur le comptoir trône une belle photo de Nora Buring tout sourire, prise alors qu'elle sortait de l'école de police. Le mari de Nora n'a pas été invité à la soirée (il n'est pas de la boutique) : c'est un moment dédié à la camaraderie. →

Les flics présents éclusent des verres consciencieusement en évoquant des anecdotes (majoritairement positives) à propos de la défunte. Ça serait le moment idéal pour faire parler les collègues de Nora, pour peu que les gens présents oublient que les PJ font partie du *Rat Squad* (ce qui ne risque pas d'arriver tant que les flics ne sont pas vraiment imbibés).

Si les PJ osent s'inviter, il n'est pas garanti que certains de leurs collègues, qui ont le vin agressif, puissent se retenir de leur balancer leurs quatre vérités. À la seconde où ils commencent à agir comme des flics des AI, une bagarre peut éclater en un claquement de doigt. Les collègues sont tous tourneboulés par la mort de Nora, il en faut vraiment peu pour que ça dérape.

S'ils déploient des trésors de patience pour se glisser dans le bar tout en douceur, les PJ peuvent par contre étudier les comportements des collègues directs de Buring :

- Sean Boyd (son partenaire) ne tient déjà plus debout et est flanqué de Felicia Reddick, qui fait croire qu'elle boit comme un trou alors qu'en fait, si on l'observe bien, elle se débrouille toujours pour ne pas s'imbiber afin de ne pas perdre le contrôle.
- Gus Costabile et Trevor Foster, l'alcool aidant, se balancent des petites vacheries comme un vieux couple en représentation. Sauf qu'à mesure que les verres s'enchaînent, les piques se font de plus en plus perfides.
- Glenn Jackson (le capitaine des Homicides) raconte que Nora Buring est le 234ème flic à décéder en service à Détroit depuis 1878. C'est le genre de soirée où il donne l'impression d'être à deux doigts de tout plaquer.

L'épisode prend fin sur Sean Boyd, qui se dresse soudain sur sa chaise haute pour porter un toast : "*À Nora, qui… À la plus meilleure coqui… coéquipière, qui a toujours…*" Il est coupé en plein milieu de sa tirade calamiteuse par une symphonie de sonneries : il y a eu une important fusillade à l'orée d'un quartier blanc : la section Homicide est appelée en renfort. Les flics éméchés finissent leur verre cul-sec avant de monter dans leur voiture…

ÉVÉNEMENT 1 : DAMASK FRAPPE ENCORE

Déclencheur : Si le MJ veut rappeler ce fil rouge aux PJ

Damask a profité de la nuit pour produire une nouvelle œuvre, cette fois-ci beaucoup plus ambitieuse, car elle recouvre un immense panneau publicitaire de la campagne électorale du maire Pinto. Ce dernier est furieux et exige une réponse démesurée de Lampo, qui finit par tomber sur le dossier de Loowi Gonder. Comme les PJ sont les derniers flics à avoir accédé à ce dossier (le système informatique garde une trace de toutes les requêtes), ils les convoquent *illico presto* pour savoir ce qu'ils savent sur l'artiste. Et, pendant qu'il les a sous la main, Lampo en profite pour exiger d'eux l'arrestation de Damask. Ça n'est évidemment pas dans leurs attributions, mais c'est lui le patron.

Damask a produit une étrange composition qui représente une jeune fille (qui rappelle Alicia, évidemment) alanguie sur un lit d'hôpital tandis qu'un rat est assis sur son ventre.

Alors que les PJ enquêtent sans doute aux alentours du panneau publicitaire pour localiser l'artiste, ils sont témoins (acteurs) d'un contentieux entre le personnel municipal qui a été envoyé pour nettoyer la publicité et des adeptes de l'art qui préconisent la préservation de l'œuvre. Aider à faire disparaître toute cette peinture est un bon moyen de marquer des points avec Lampo et Pinto, mais se mettre du côté des artistes de rue en quête de reconnaissance permet d'en apprendre plus sur les squats que Damask fréquente.

ÉVÉNEMENT 2 : MERCI LE 2.0

Déclencheur : Si le MJ veut mettre en scène notre modernité

C'est une vidéo qui dure à peine 30 secondes dans laquelle on voit un flic en uniforme qui dort dans sa voiture de patrouille. Un des gamins qui l'ont filmé s'amuse même à grimper sur le capot de la voiture pour uriner sur le pare-brise. Le flic ne se réveille pas. Elle vient d'atteindre les 500 000 vues sur *YouTube* et les émissions de lignes ouvertes à la radio s'en donnent à cœur joie.

Identifier le policier filmé ne nécessite pas des trésors de ruse, on voit le numéro de sa voiture sur la vidéo et il est aisé de remonter à Burt Mezza, un vieux de la vieille qui n'a jamais fait parler de lui avant, ni en bien ni en mal. Quand les AI débarquent dans son *precinct* (où tout le monde le charrie allègrement), il fait une attaque de panique.

Il travaille de nuit pour *Wait Watchers* afin de pouvoir continuer à payer le crédit de sa maison. Il fait la sécurité dans une boîte de nuit (le *Black Milk*) où le bruit l'empêche de se la couler douce comme d'autres flics travaillant pour Andy Curran. D'où sa petite sieste médiatisée. Il tourne à la boisson énergisante pour tenir le coup, sauf que son cœur ne supporte pas ce traitement de choc.

S'il s'évanouit pendant son entrevue avec les AI, les PJ obtiennent une réputation de durs à cuire et doivent commencer un massage cardiaque s'ils ne veulent pas perdre leur collègue.

ÉVÉNEMENT 3 : DIVERSION

Déclencheur : Si le MJ veut brouiller les pistes

Si le maire Pinto commence à se dire qu'il y a un risque que l'affaire Nora Buring finisse par lui brûler les doigts, il peut allumer un contre-feu fort simple pour occuper inutilement les PJ. Il les convie à un rendez-vous très discret (ne lésinez pas sur l'ambiance paranoïaque) au cours duquel il leur confie qu'il est très embarrassé, mais qu'il a des doutes sur le professionnalisme du chef Lampo. Pinto ne peut pas citer de nom, mais une employée municipale s'est adressée à lui concernant des faits de harcèlement. Elle refuse de porter plainte et d'être citée, mais Pinto se demande si cette affaire ne serait pas la partie émergée d'un iceberg scandaleux. Aussi, il met les PJ sur la piste de Janice, l'épouse de leur propre capitaine, en espérant que les PJ vont sauter à pieds joints dans le panneau et passer moins de temps sur l'autre affaire. Évidemment, Pinto exige une discrétion absolue, il ne voudrait pas salir injustement la réputation d'un collaborateur, après tout.

ÉVÉNEMENT 4 : LAMPO FAIT SON NUMÉRO

Déclencheur : Si le MJ veut proposer un dilemme de taille

Ce soir encore, Lampo a voulu repousser les limites : il s'est imposé dans une voiture de patrouille, pour retrouver le frisson de ses débuts. Ce qui devait être une banale intervention dans une pizzeria dont l'alarme a été déclenchée par des cambrioleurs s'est transformé en fusillade. Et, comme à chaque fois qu'un flic utilise son arme de service, les AI sont impliquées. Un des gamins qui fuyaient a pris une balle dans le ventre, tirée par Lampo lui-même après une longue course poursuite à pied dans des ruelles adjacentes. Le chef jure ses grands dieux qu'il l'a vu brandir une arme, mais elle n'a pas été retrouvée sur la scène. Que faire ? Refouiller, encore et encore, bien sûr. Poser des questions aux éventuels témoins. D'accord. Un PJ a bien une arme à la cheville pour ce genre de cas, non ? D'un autre côté, pourquoi lui faire une fleur à lui et pas aux autres ? Parce que c'est le chef ?

ÉPISODE 5 : TELEGRAPH ROAD (DIRE STRAITS)

SCÈNE 1 : LE DIA

Origine : Scène 4 de l'épisode 4

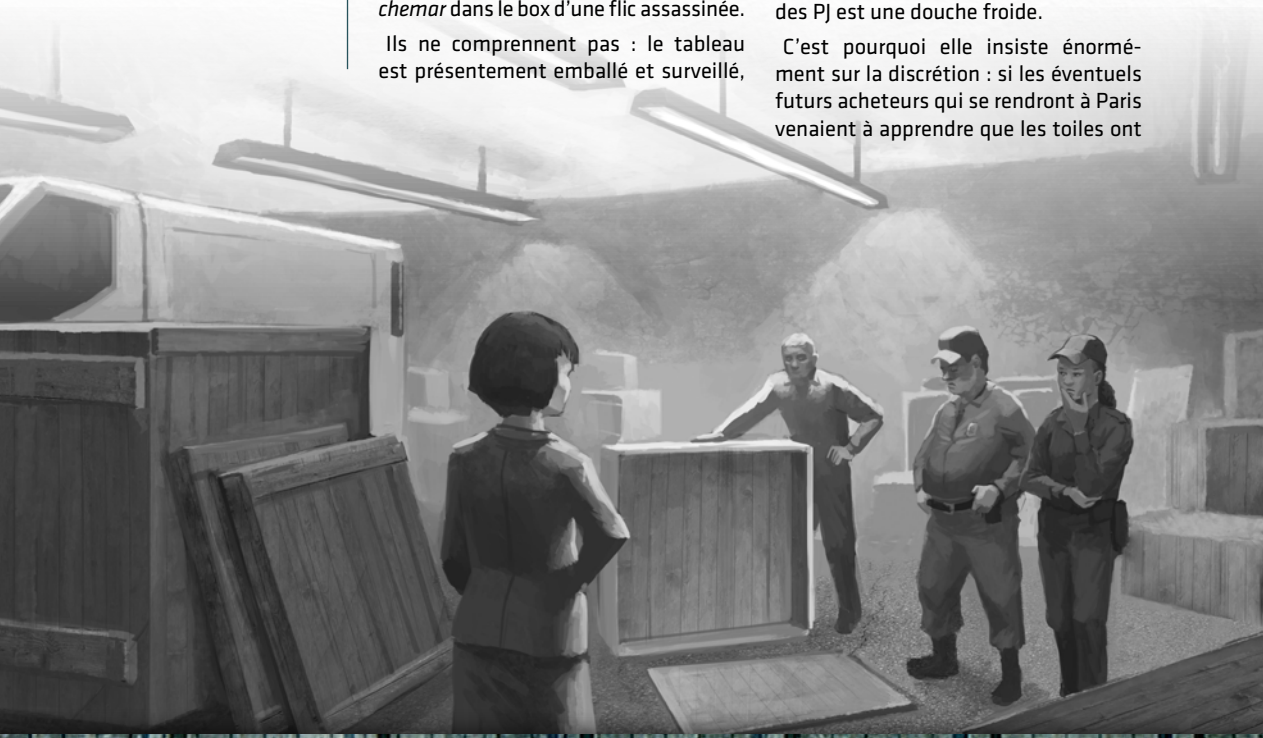
Sharon Legna, la directrice du *Detroit Institute of Arts*, est en pleine rencontre avec Oliver Cronfield quand les PJ essayent de lui parler. C'est un enquêteur d'*Austen's* (son accent londonien le trahit immanquablement) en charge de faire très discrètement la lumière sur la disparition des tableaux. La compagnie anglaise et Sharon Legna ne veulent pas faire de scandale mais remettre la main sur les œuvres, c'est pourquoi ils n'ont pas contacté la police quand ils ont constaté la disparition du tableau. Et c'est aussi pourquoi ils essayent également de jouer la surprise quand les PJ leur annoncent qu'ils ont trouvé *Le Cauchemar* dans le box d'une flic assassinée.

Ils ne comprennent pas : le tableau est présentement emballé et surveillé, car il partira sous peu avec d'autres œuvres afin d'alimenter une vente aux enchères. *Austen's* ne veut pas procéder à la vente à Détroit car elle trouve que la ville a une image trop négative qui nuirait aux ventes. C'est pourquoi les toiles doivent s'envoler pour Paris dans quelques jours. Sharon Legna présente même Oliver Cronfield comme le coordonnateur du transport. Évidemment, quand elle se rend dans le sous-sol du musée pour ouvrir l'emballage du tableau, il est vide. Il manque deux autres tableaux : *L'Autoportrait avec un chapeau de paille, de Van Gogh, et Marthe et Marie-Madeleine, du Caravage.*

Elle feint l'entière collaboration avec les PJ, mais, intérieurement, c'est la panique. Jusque là, elle espérait vraiment qu'Oliver Cronfield (qui ne cherche pas à retrouver qui a fait le coup mais surveille discrètement les receleurs capables de revendre les toiles volées) allait résoudre son problème. L'enquête des PJ est une douche froide.

C'est pourquoi elle insiste énormément sur la discrétion : si les éventuels futurs acheteurs qui se rendront à Paris venaient à apprendre que les toiles ont

Les tableaux ont disparu.



été dérobées, il y aurait d'inévitables doutes sur leur authenticité.

Si les PJ lui parlent de Nora Buring, elle fait encore une fois semblant de ne pas être au courant et botte en touche en donnant le nom de *Wait Watchers* pour se décharger. Elle sait que la compagnie de surveillance emploie des policiers donc n'est pas surprise outre mesure d'apprendre que Nora travaillait au musée. D'ailleurs, maintenant qu'elle y pense, elle se souvient que Stephen Dyson, un des conservateurs du musée, lui avait posé des questions sur Nora Buring.

Et pendant qu'elle y est, elle met aussi une autre personne dans l'eau chaude : Vince Cranston. C'est un ancien gardien de nuit du musée qui a été remercié avec d'autres collègues quand l'appel d'offres a été "remporté" par Wait Watchers. Il a fait du grabuge en partant et a promis de se venger des flics qui l'ont évincé.

Indice : Stephen Dyson

➪ Scène 2

Indice : Vince Cranston

➪ Scène 3

Indice : Oliver Cronfield

➪ Scène 4

Indice : *Austen's*

➪ Scène 5

Indice : *Wait Watchers*

➪ Scène 6

SCÈNE 2 : STEPHEN DYSON

Origine : Scène 1

Dyson est un des conservateurs du musée. C'est peu dire qu'il n'aime pas la direction prise par la DIA dernièrement : vendre des œuvres aussi importantes est, selon lui, une erreur impardonnable. Et il ne cache pas son mépris pour les décisions prises récemment : il écrit des courriels de protestation et essaye de se faire entendre à chaque occasion. S'il n'était pas si compétent dans son domaine, il y aurait longtemps qu'il aurait été mis à la porte.

Tout le monde au musée est persuadé qu'il est gay ("*Mais si, il porte toujours un veston, c'est un signe*"), pourtant il poursuivait Nora de ses assiduités quand il la croisait le soir. Il a essayé plusieurs fois de l'inviter à prendre un verre, sans succès. Ce qui l'avait séduit, en plus de son charme, c'était qu'elle regardait vraiment les tableaux, elle ne se contentait pas de passer en coup de vent de salle en salle comme les autres gardiens. Et, oui, *Le Cauchemar* semblait la fasciner, allez savoir pourquoi.

Dyson est l'homme idéal pour éventer la couverture d'Oliver Cronfield. Le conservateur se doute bien que ce n'est pas du tout un spécialiste en logistique : l'anglais lui a posé des questions sur la valeur de revente de certains tableaux et lui a demandé qui, à Détroit, pourrait être prêt à dépenser beaucoup d'argent pour acquérir, même illégalement, de pareilles toiles.

Indice : Oliver Cronfield

➪ Scène 4

SCÈNE 3 : VINCE CRANSTON

Origine : Scène 1

On peut le trouver en train de s'éreinter à faire l'entretien technique de plusieurs bowlings de Détroit. Il adorait son travail au DIA, c'était un emploi bien payé avec des conditions de travail inégalées. Et il n'est pas dupe : le contrat de surveillance a été illégalement donné à *Wait Watchers*. Il n'en a pas la preuve, mais, quand il faisait ses tournées, ça lui arrivait de farfouiller dans les bureaux de la Direction et il jure qu'il a vu que l'offre initiale d'Andy Curran n'était pas concurrentielle. Il ne pouvait pas dénoncer la situation sans se faire accuser d'espionnage, aussi il a dû se taire.

Il reconnaît que les mots ont peut-être dépassé sa pensée quand il a menacé les flics de *Wait Watchers* de *"revenir avec un fusil à pompe et de* →

repeindre tous les tableaux avec leur sang", mais, comme il dit : *"J'ai même pas de fusil"*. C'est aussi vrai qu'il a plusieurs fois essayé de pénétrer de nuit dans le musée, mais c'était pour prouver que les flics faisaient mal leur travail, selon lui. "**Ils ne circulent même pas dans les salles, ils se contentent de somnoler devant les écrans des caméras de sécurité**".

Nora Buring ? "*C'est qui, celle-là ?*"

Indice : *Wait Watchers*

⇨ Scène 6

SCÈNE 4 : OLIVER CRONFIELD

Origine : Scène 1 ou 2

Il suffit d'appeler le siège social d'*Austen's* à Londres pour comprendre que Cronfield est un enquêteur privé. Il est à Détroit depuis que Sharon Legna a découvert les vols. Le marché de l'art étant un univers feutré, il a tout fait depuis pour garder l'information tue. Comme il n'est pas bête, il sait que c'est un travail réalisé de l'intérieur, mais il n'a porté aucune accusation directe. Son obsession, c'est de trouver les tableaux, pas les coupables, car il est payé uniquement si les œuvres sont retrouvées. L'identification des voleurs n'est qu'un bonus moral à ses yeux.

Cronfield a une utilité pour le MJ : il peut permettre de réintroduire une ou des informations que les PJ auraient ratées lors de leur enquête ou dont ils n'ont pas conscience. L'anglais a pu tomber sur l'indice au cours de sa propre enquête et peut proposer un échange de bons procédés aux AI. Il peut ainsi vendre l'information sur le passe-droit dont a bénéficié Sharon Legna à l'hôpital, par exemple. En retour, il veut être certain d'obtenir un accès privilégié aux révélations des PJ.

Techniquement, le mensonge par omission de Cronfield n'est pas un délit : *Austen's* et le musée sont libres de taire le vol. Par contre, l'enquêteur privé enfreint sans doute la loi lorsqu'il est sur la trace des tableaux : intrusion, corruption de témoins...

Les PJ peuvent même entendre parler de lui avant cette scène, quand ils interrogent des témoins potentiels qui le décrivent à chaque fois comme un anglais, mais avec une identité et une profession différentes.

SCÈNE 5 : AUSTEN'S

Origine : Scène 1

Il faut des contacts dans le milieu de l'art ou alors bien connaître quelqu'un qui collectionne les ragots à propos d'Eliot Dowbor pour en apprendre plus sur la guerre larvée que se sont livrées *Austen's, Labby's* et De Ganse pour obtenir le contrat du DIA. Car si, officiellement, c'est le musée qui a attribué le contrat, tout le monde se doute bien que cette décision vient en fait du bureau de Dowbor, qui a le dernier mot sur ce genre de décision. Et quiconque connaît un minimum les rouages de Détroit se doute bien que, si *Austen's* a remporté la mise, c'est qu'ils y sont allés d'un dessous de table. *Austen's* a-t-il engagé une nièce de Dowbor ou bien promis de verser une rétro-commission discrète après les ventes ? Ce n'est pas que les journalistes ne cherchent pas, c'est qu'ils ne trouvent pas.

Les PJ n'ont objectivement aucune raison de débarquer chez Eliot Dowbor à ce stade de l'enquête, il n'est qu'un nom cité dans le sillage de l'affaire Buring, mais on ne sait jamais avec les joueurs, peut-être seront-ils tentés d'y aller au bluff avec l'argentier de Détroit. C'est évidemment une très mauvaise idée : il est entouré d'avocats (payés par la ville) et, d'un coup de téléphone, il donne l'ordre à Lampo (qui a besoin de rester dans ses bonnes grâces s'il veut avoir un budget décent) de faire rentrer ses chiots à la niche.

SCÈNE 6 : WAIT WATCHER'S

Origine : Scène 1 ou 3

Le bureau d'Andy Curran est situé au-dessus d'un bar (l'*Upper Glass*). L'endroit lui sert aussi de chambre quand sa femme le met à la porte (ce qui arrive très souvent). Curran a bien des amitiés dans le DPD, donc, si les PJ ont posé des questions sur lui avant de débarquer, il est en train de détruire de la paperasse avec une déchiqueteuse de bureau.

Il connaît bien la musique, le Curran, aussi il est difficile de lui mettre la pression en le menaçant comme un vulgaire civil. Il sait quoi dire pour donner l'impression de coopérer et quand se taire pour ne pas s'incriminer. Ainsi, il ne dévoilera jamais la liste de ses employés sans un mandat, mais si les PJ lui demandent de confirmer si Nora Buring travaillait pour lui, il le reconnaît sans ambage. Idem avec les coéquipiers des Homicides de Nora : oui, ils travaillent pour lui. Mais dans un vaste complexe d'appartements de luxe, pas au DIA (il les a mutés après le vol car il n'est pas très malin). Dès que les PJ posent des questions trop précises, il fait son cinéma et prétend que sa main le fait horriblement souffrir et qu'il doit aller à l'hôpital.

Par contre, si les PJ lui proposent un marché et qu'il sent qu'il est cuit, Curran s'empresse de collaborer avec les IA. Après tout, il les a déjà arnaquées dans le passé avec sa main blessée, il est donc persuadé de pouvoir s'en sortir cette fois-ci. Évidemment, il ne se mouille pas trop dans ce cas-là : il prétend qu'il a eu des doutes sur la probité de Buring et de ses collègues, et qu'il a donc préféré les éloigner du musée.

Si les PJ évoquent l'attribution du contrat par le DIA, ça devient plus compliqué pour lui et il avoue que les flics des Homicides lui ont proposé de l'argent s'il les aidait pour le vol. Évidemment, il a refusé.

Curran est typiquement le témoin auprès duquel les PJ vont revenir à la charge quand ils ont une autre pièce du puzzle. Et c'est donc fort logiquement que Curran se mettra en tête de disparaître quand il sentira que c'est cuit pour lui.

SCÈNE 7 : WILLIAM FARNOM

Origine : Quand le MJ veut conclure l'épisode

William Farnom a des antennes dans différents milieux, son réseau est efficace. Aussi a-t-il appris l'existence de l'enquête des PJ. C'est pourquoi, via son avocat, il convie les PJ a une rencontre sur le chantier du nouveau pont. Son but ? Tâter le terrain auprès d'eux. Sont-ils pro ou anti Pinto ? Car, lui, il a besoin qu'un gros scandale éclabousse son adversaire. Alors il leur sort tout son discours habituel sur le ménage qu'il souhaite faire à la mairie. Rien de nouveau là dedans, si ce n'est que Farnom se dit prêt à aider les PJ à agir avant son élection. S'ils ont du mal à obtenir un mandat, il peut téléphoner au juge, qu'il connaît bien. S'ils cherchent à savoir si les tableaux volés ont été proposés à des millionnaires de Détroit, il peut passer quelques coups de fil. Farnom ne demande rien, il propose ses services. Évidemment, que ce n'est pas désintéressé, mais il est persuadé que c'est dans l'intérêt des PJ et des citoyens de Détroit.

Travelling sur le chantier en construction avec la skyline de Détroit en arrière-plan. Fondu en noir.

ÉVÉNEMENT 1 : LA VIE CONTINUE

Déclencheur : Si le MJ veut déborder les PJ

Le procès de Jared Gaordi, un officier qui a utilisé son Taser sur un enfant de 7 ans (qui est décédé), vient de se terminer. Par un non-lieu. Nul doute que plusieurs PJ avaient travaillé un nombre incalculable d'heures sur ce dossier. Il sort libre du tribunal, un brin fanfaron. Quelques policiers en uniforme klaxonnent même quand il descend les marches. Disons que l'opinion publique ne réagit pas bien à cette nouvelle.

Brian Ghoud, l'oncle de la victime, est dans la rue, en entrevue pour la →

télévision, quand il sort un flingue de sa ceinture et qu'il annonce que, puisque c'est comme ça, il va devoir faire justice lui-même.

Toutes les forces de police sont donc à la recherche de Ghoud. Et, donc, les PJ aussi. Le plus simple est de suivre Gaordi, qui fait la tournée des bars pour fêter sa victoire entre deux entrevues où il annonce qu'il va poursuivre la ville pour plusieurs millions de dollars. Il cite même explicitement le nom du PJ qui avait procédé à son arrestation. Il serait très ironique que ce même flic des IA se retrouve à devoir lui sauver la vie.

ÉVÉNEMENT 2 : PIÈGE

Déclencheur : Si le MJ veut jouer un tour à un PJ

C'est la nuit et quelqu'un hurle à la porte du PJ (idéalement seul et vivant dans un immeuble). "*Il veut me tuer, au secours !*" : c'est une voix de femme en détresse. Quand le PJ ouvre la porte, la femme (ensanglantée) se jette dans ses bras (ce qui tâche le flic par transfert). Et, là, elle se débat encore plus et se met à hurler encore plus fort. Si bien que les voisins qui ouvrent leur porte tombent sur un *qui pro quo*, avec le PJ qui donne tout l'air d'être en train de tabasser une fille.

C'est bien entendu une prostituée, qui explique que le PJ l'a forcée à la suivre dans son appartement avant de la violer. C'est une excellente actrice, les voisins la croient facilement et décident de la protéger chez eux en attendant qu'une patrouille arrive.

Démonter l'histoire de cette fille n'est pas compliquée mais prend du temps. Et les voisins (et les collègues) ont tendance à se fier aux apparences. Elle agit sur les ordres de son maquereau, John Baxton, qui est introuvable. À moins de négliger l'enquête Buring, il est très difficile de remonter à Baxton pour trouver le commanditaire de ce coup de cochon. Mais la liste des coupables commence à être longue, à ce stade de l'affaire.

ÉVÉNEMENT 3 : RÉCRIMINATIONS

Déclencheur : Si le MJ veut offrir une ouverture

Rita, la femme de Gus Costabile, appelle les IA sur la ligne de dénonciation. Elle veut demander le divorce et a décidé de tout balancer sur son mari. Elle exige donc de rencontrer un flic des AI sur le champ. Manque de chance pour les PJ, Rita ne sait rien des affaires les plus coupables de son mari. Tout ce qu'elle sait, c'est qu'il a une maîtresse qui travaille au bureau du procureur. Oh, elle peut bien témoigner de quelques petites magouilles dont elle a été le témoin avec le temps, mais il n'y a pas de quoi inquiéter Costabile. Quand elle se rend compte qu'elle ne peut pas le coincer de la sorte, Rita y va plus frontalement et flirte sans gène avec un PJ pour voir s'il y a moyen de s'arranger.

Par contre, même s'il n'y a rien de concret qui découle de cette rencontre, Rita s'en vante forcément à Gus (par calcul, ou sur le coup de la colère) et lui réagit mal. Elle finit avec un œil au beurre noir (ou pire) pour se rappeler qu'elle doit la fermer. Ça peut être l'occasion pour elle de rappeler le gentil PJ compatissant qui l'avait écouté la première fois. Les PJ peuvent aussi lui demander de porter un micro et de faire parler Gus, mais, là, ça devient vraiment dangereux, surtout si Costabile a déjà démontré un comportement violent.

ÉVÉNEMENT 4 : PROMOTION

Déclencheur : Si le MJ veut diviser le groupe

Jimy Dance doit donner une promotion à l'un des PJ, mais il ne sait pas lequel choisir. Il rencontre donc individuellement les deux candidats les plus prometteurs et leur tient le même langage : "*Tu es mon favori, mais l'autre à des appuis en haut lieu qui m'obligent à lui filer la promotion.*

Signe-moi un rapport bien assaisonné sur l'autre et je pourrai renverser la vapeur." Il attend ensuite de voir lequel des deux s'abaissera à pondre un rapport accablant sur l'autre. Sauf si, bien évidemment, des faits tangibles ressortent de cet exercice et l'obligent à prendre des mesures disciplinaires. Il est alors bien ennuyé car son épreuve se retourne contre lui. Surtout que son service est débordé et qu'il n'a pas les moyens de perdre un flic en ce moment. Pas quand tout le monde réclame des résultats sur l'affaire Buring.

ÉPISODE 6 : SUGAR MAN (SIXTO RODRIGUEZ)

À ce stade de la campagne, difficile d'anticiper les actions et réactions des PJ. Ils ont probablement ignoré certaines sous-intrigues, se sont entêtés à poursuivre des fausses pistes… Impossible de prévoir s'ils se sont rangés dans un camp ou un autre. Pourtant, vous devez conclure, trouver un moyen de boucler la boucle. C'est pourquoi, plutôt que des scènes reliées entre elles par des indices, voici des mini-conclusions pour chaque personnage de la série afin d'essayer de n'oublier personne. Tout n'est pas censé se terminer dans le dernier épisode, certaines fins peuvent arriver dans l'épisode 5 pour étaler les choses et éviter de donner ainsi l'impression que tout se résout d'un coup. Il se peut même que vous deviez improviser un épisode intermédiaire ou deux si vous avez le sentiment que tout se précipite trop. Par exemple, si les PJ décident de prendre les flics des Homicides en filature pendant des jours. Ou s'ils se mettent en tête de vouloir absolument remonter jusqu'au maire coûte que coûte et que vous ne voulez pas gérer ça en un seul jet de dés.

ALICIA TYSON ET DAMASK

Elle est son point faible, tôt ou tard Damask finit par se laisser prendre par les PJ. Mais, de préférence, après une incroyable scène de course-poursuite sur les toits où Damask mettait un point final à une nouvelle fresque. À moins que ce ne soit après que Bruce Tyson ne lui ait mis la main dessus pour récupérer son argent (mais, dans ce cas, Damask est dans de sales draps). Arrêté, il peut témoigner de ce qu'il a vu et entendu cette nuit là au motel : un coup de feu, puis quelques minutes plus tard, une femme qui sortait de la chambre pour rejoindre sa voiture. Il peut identifier Felicia Reddick, à la condition que ses problèmes s'envolent. S'ils ont encore les 50 000 $ de Bruce Tyson, les tourtereaux peuvent essayer de quitter Détroit ou bien il faut négocier une trêve. Ou un mariage.

ANDY CURRAN

Notre crapule est trop maligne pour plonger pour les autres. C'est lui qui possède une information primordiale : le nom du receleur qui essaye (en vain) de revendre les deux toiles manquantes depuis plusieurs semaines. Donc, si les PJ effrayent Curran ou, pire, provoquent sa mort en le mettant dans une situation intenable, ils peuvent dire au revoir aux tableaux. Felicia Reddick est déjà passé à l'acte avec Nora Buring, elle peut très bien le refaire avec Andy Curran, histoire de solder tous les comptes en souffrance. À moins que Curran n'arrive à emberlificoter tout son petit monde et partir s'installer en Floride avec l'argent. Car, après tout, c'est lui qui prétend que les tableaux n'ont toujours pas été vendus, il peut très bien mentir.

ELIOT DOWBOR

Il a beau être détestable, Dowbor n'a rien à se reprocher dans cette affaire. Il a sans doute été arrosé par *Austen's,* mais c'est très difficile à prouver. À moins que vous n'en fassiez l'acheteur du Van Gogh, dans ce cas il est pris dans un maelström d'ennuis qui peut servir de base à du chantage (augmentez les crédits de la police, sinon…) ou à une démission specta- →

culaire qui ne fait que mettre un peu plus Détroit dans l'eau trouble. En fait, la ville a presque intérêt à ce qu'il reste en place car, malgré tout, il connaît bien les dossiers et son successeur perdrait encore des mois précieux pour s'approprier toute cette matière.

FELICIA REDDICK

Idéalement, elle couche avec l'un des PJ quand elle se fait arrêter. Après tout elle est belle, un peu fofolle… Mais ça pourrait être pire : imaginons que les PJ apportent leurs preuves sur le bureau de Lampo et que ce dernier décide que ça porterait un coup fatal au DPD. On parlerait alors d'une démission, on maintiendrait la thèse du suicide et trois tableaux retrouveraient naturellement leur place au musée, comme si de rien n'était. Ça serait sans doute la plus amère des victoires. Toutefois, ça resterait une victoire. Car l'autre option, c'est la traque sans pitié d'une meurtrière qui n'a plus rien à perdre. Elle qui roule dans la nuit, sa voiture recherchée par toutes les flics de la ville. Une



La fuite finale de Felicia Reddick.

poursuite à la OJ Simpson, ou sinon elle a la malchance de tomber sur le chef Lampo au cours d'une de ses fameuses descentes pleines de testostérones. Et Lampo qui tire toute la couverture à lui, c'est vraiment la cerise sur le gâteau.

GLENN JACKSON

Quatre flics de sa section ont volé des tableaux, l'un d'eux en a profité pour assassiner une collègue… et il n'a rien vu venir. C'est dire s'il est compétent. Pourtant, sur le papier, il est innocent. C'est quand même pas lui qui a donné des ordres à Reddick, après tout. Par contre, s'il est moindrement ambitieux, voilà un homme qui pourrait être intéressé par l'éventuelle chute du chef Lampo. Après tout, il faudra bien le remplacer à la tête du DPD, et c'est tentant. Assez pour précipiter les choses au lieu de calmer le jeu ? Il peut essayer de s'en sortir en prétextant que Nora Buring avait infiltré la bande à sa demande, pour démanteler le complot de l'intérieur. Mais il n'a aucune preuve pour attester de ça.

GREGORY LAMPO

Depuis le début, on le dit et on le répète : ce type est une bombe ambulante. Quoi de mieux qu'une grosse explosion pour l'épisode final, donc ? Comme par exemple une conférence de presse qui débute normalement et qui dérape tandis que Lampo dit tout haut tout ce qu'il pense du tout Détroit. Pas besoin qu'il soit saoul : juste de la lucidité. Les candidats à la mairie, Dowbor, ses subalternes… tout le monde y passe. En direct à la télévision. Qu'est-ce qui pourrait déclencher ça ? Une révélation des PJ juste avant qu'il n'entre en ondes. Ou alors, en croisant le regard d'un PJ dans l'assistance, le sentiment que les AI sont sur le point de l'arrêter.

GUS COSTABILE

Si sa femme le trahit, que sa maîtresse le lâche, c'est le perdant de l'année. Il a mis son mariage en l'air, participé à un vol qui n'a rien rapporté et payé des cafés à l'assassin de sa collègue. Son arrestation (sans doute alors qu'il est au milieu d'une scène de ménage en présence de ses deux femmes) ne fait qu'enfoncer le clou. S'il est déclaré coupable, c'est le genre de détenu qu'il faut surveiller de près si on veut éviter de le retrouver pendu avec ses draps.

JIMY DANCE

Le capitaine des AI aime son travail. Aussi, si les PJ réussissent à résoudre tout ce micmac, c'est le plus heureux

des patrons. À moins qu'il n'ait des raisons de penser que ses hommes se sont compromis pour ça. Il ferme les yeux sur les petits manquements, mais, s'il se rend compte que ses flics se sont inféodés à Farnom ou qu'ils ont protégé les fesses du maire Pinto, il trouvera un moyen de muter les responsables. Car c'est là le paradoxe des IA : ce n'est qu'en y faisant mal son boulot qu'on a une chance d'en sortir. Le service ne va pas renaître de ses cendres du jour au lendemain, mais si le cas Nora Buring est une réussite, cela ne peut qu'aider la réhabilitation des IA au DPD. Sans doute pas assez pour changer de locaux, mais suffisamment pour engager un flic de plus ou, qui sait, une secrétaire ?

NORA BURING

C'est un cliché, mais il va falloir la porter en terre, cette femme. Tout le monde sera en uniforme, une bande de tissu noir traversant le badge, bien solennel comme il faut. On a tous vu les images, non ? Ce n'est peut-être pas le meilleur endroit pour procéder à une arrestation, mais c'est un moment suffisamment émotif pour tous pour que l'un des protagonistes craque nerveusement ou fende l'armure, du moins. Ça peut être Felicia Reddick qui a une crise de conscience au pire moment, ou bien une dispute silencieuse entre les complices autour du cercueil. Plus qu'une présence remarquable, ça peut être une absence qui donne une piste : Felicia Reddick (encore elle) qui se fait porter pale. Toujours est-il qu'il faut être présent pour remarquer ça et, surtout, déchiffrer la situation.

OLIVER CRONFIELD

Si les PJ ne jouent pas le jeu avec lui et le tiennent éloignés des tableaux, il peut faire un bon adversaire, à sa manière. Il peut précéder les AI pendant leur enquête, posant des questions intrigantes aux témoins qui les mettent sur la défensive quand les PJ leur parlent ("*Vous savez que c'est un suicide, hein ? Ils vous soutiendront le contraire, mais c'est la vérité…*"). Ou pire, passant avec certains intervenants des accords qui font obstruction à l'enquête des PJ. Comme par exemple localiser Damask et le persuader que les PJ veulent le mettre derrière les barreaux afin de les retarder et de pouvoir boucler lui-même l'affaire. Sinon, il peut poser les mauvaises questions aux mauvaises personnes, aussi. Sa mort peut faire une bonne relance scénaristique si vous trouvez que la campagne ne propose pas assez de scène de crime.

CHRIS PINTO

Il est si difficile de relier Pinto à toute cette histoire avec des preuves… C'est bien lui qui commandite Andy Curran, mais pas directement. Au pire, si jamais ça se sait, c'est sa directrice de campagne qui écopera pour lui. Il dira alors qu'il n'était au courant de rien, qu'il a été trahi. C'est moche à dire, mais les PJ n'ont pas vocation à faire tomber le maire. La vérité, c'est que sa culpabilité impunie ferait un excellent moteur pour une saison 2. Mais vous savez que c'est une mauvaise idée, hein ? Pinto peut incarner le regret que les PJ emportent avec eux à la fin de cette histoire. Car c'est aussi ça, le polar : des victoires amères.

SEAN BOYD

L'homme idéal si vous avez besoin d'un flic à la dérive. Pas nécessairement un justicier, mais un type miné par son deuil, peut-être même plus que le propre mari de Nora Buring. Il peut déduire qui a fait le coup et décider de venger sa partenaire. Ça permet d'introduire une belle scène : Boyd qui embarque Reddick de force dans sa voiture, direction une quelconque maison abandonnée. Et les PJ qui veulent les rattraper car, plus que de sauver Boyd,

ils ont besoin des confessions de Reddick pour consolider leur dossier. Boyd, c'est celui qui va en prison avec le plus d'entrain, une fois découvert : il doit payer le prix, c'est sa conviction.

SHARON LEGNA

C'est elle qui a fait entrer le loup dans la bergerie. Et depuis que Cronfield est là, elle se rend compte que ça risque bien de lui retomber dessus. Elle a donc tout intérêt à mettre l'anglais hors jeu. Pas violemment, car ce n'est pas son genre. Par contre, ça ne la gène pas de le piéger en sous-entendant des choses auprès des PJ ("*Vous savez, s'il y en a bien un qui sait comment écouler ces tableaux, c'est lui, finalement…*") ou même en le compromettant grâce à des mensonges ("*Il me l'a avoué : il préfère que les tableaux soient détruits car alors les assurances rembourseront Austen's. Les ventes ne s'annoncent pas fameuses, à cause de la crise, aussi c'est plus rentable de les faire surestimer puis de les faire disparaître.*").

TREVOR FOSTER

On a finalement très peu parlé de lui. C'est peut-être sa position d'outsider qui peut le rendre surprenant : si les PJ ne s'intéressent jamais à lui, est-ce parce qu'il est aussi insignifiant que ses blagues de beauf' ou bien parce qu'il sait très bien comment agir pour rester sous le radar ? Il peut faire un excellent faux benêt, un manipulateur de première qui a su convaincre Nora Buring de mettre un des tableaux de côté ou Felicia Reddick de passer à l'acte. Son dernier rôle de composition pourrait donc logiquement être celui de victime. "*Ils me disent jamais rien, à moi, j'ai toujours été la cinquième roue du carrosse…*" Le sous-estimer pourrait être une grave erreur pour les PJ, surtout s'il profite de son immunité de petit incapable pour miner l'enquête de l'intérieur.

WILLIAM FARNOM

Il peut beaucoup pour les PJ, tant qu'ils vont dans le même sens que lui. En appeler à Farnom est une solution pour les joueurs s'ils se sentent coincés politiquement ou hiérarchiquement. Évidemment, ce genre d'intervention est très compromettante, mais, au moins, les choses se débloquent. Farnom peut tout aussi bien être le faux politicien du changement que le type réaliste qui sait qu'on obtient rien en jouant selon les règles. Les PJ devraient toujours avoir l'impression de marcher sur des œufs, avec lui. Car l'aider à accéder à la mairie doit être un pacte faustien. Son éventuelle accession au trône doit être un pari démesuré.

CONCLUSION

Cette histoire ne doit pas se terminer quand l'enquête est bouclée. Ce qui compte, ce n'est pas tant de mettre un point final au rapport sur la mort de Nora Buring que de montrer le chemin qu'ont parcouru les PJ pendant cette affaire. Les dernières scènes doivent donc être dédiées aux flics des IA. S'ils se sont lamentablement trompé sur l'identité du coupable, ou s'ils ont commis des erreurs si énormes que le dossier n'est même pas présentable devant le juge, il faut narrer comment ils digèrent cet échec. Et pas nécessairement en ne racontant que le moment où ils comprennent qu'ils ont raté dans les grandes largeurs, mais en les projetant dix ans plus tard pour qu'on ait une idée de l'impact qu'à eu cette histoire sur leur carrière et leur vie. Idem, si l'affaire s'est bien déroulée, il faut au moins consacré une scène au procès puis montrer le futur des PJ. Car ce n'est pas juste une enquête : c'est avant tout un moment de vie.

Cédric Ferrand
Système Ombrage *Sébastien Delfino*
Illustrations *Maxime Teppe*

Mini-Univers

Port-Dragon

Ananunkidataa *sentait venir la fin de l'été, mais ne s'en préoccupait pas encore. Le moment viendrait, très bientôt, où il prendrait son envol pour regagner les montagnes du Sud. Quelques jours, peut-être une semaine…*

Mais, en attendant, la chasse ! Il avait noté le départ des premiers migrateurs, mais le gibier était encore loin de manquer. D'un coup de queue, il piqua vers la côte rocheuse où flottaient d'énormes dragoleines. Voyant leur mort tomber du ciel, les bêtes plongèrent vers la sécurité toute relative des profondeurs. Bien sûr, il y eut un traînard. Il y en avait toujours un. Immense et impitoyable, le dragon s'abattit sur lui, planta ses crocs dans sa gorge et commença à festoyer. Du sang chaud, de la graisse en abondance et, dessous, de la viande, un peu huileuse mais nourrissante.

Ananunkidataa sentit-il seulement le changement autour de lui ? Presque rien, une brise de terre, mais… en l'espace d'un battement de cœur, c'était devenu tout autre chose. Il n'eût même pas la possibilité de crier. Il resta figé, gelé à mort…

Bien longtemps après

Journal d'Edmond Bouc-noir, capitaine de la *Poupoule*

Mois des Huîtres (-20 BP).

10e jour. Huit jours dans cette fichue tempête. On sait même plus d'où on vient. Quelle idée j'ai eue de vouloir monter si haut. Le poids de la glace dans les armatures affole l'équipage.

11e jour. Le ciel s'éclaircit. Terre en vue ! Carogne, à tous les diables, il était temps !

12e jour. Le ciel a arrêté de pisser. J'ai jamais vu ça. Ce squelette de dragon est grand comme dix nefs. Nous mettrons pied à terre dès l'aube.

13e jour. Des traces de campement, mais personne. Les eaux sont infestées de grosses bestioles. On manque de matériel pour les gros, mais les jeunes semblent faciles à harponner. Mes gars ont aussi vu des morses à l'épaisse fourrure un peu plus loin dans la lande.

28e jour. Déjà deux semaines sur place. Les dragoleines sont un cadeau des Dieux. Une peau imperméable, une graisse de qualité et une chair délicieuse. Nos cales sont déjà presque pleines et on pourrait les remplir dix fois si on restait encore ! On lève l'ancre dans trois jours.

29e jour. Que les crocs d'Antollus me bouffent les bourses, on a bien failli y rester ! Si on n'avait pas remarqué que les bestioles avaient disparu et qu'on avait pas mis les voiles plus tôt, on s'rait plus là. Juste un courant d'air pour annoncer ça. On aurait dit que la banquise voulait nous dévorer. On reviendra, mieux équipés.

Journal de Dojean de l'Arrey, médecin de la *Poupoule*

Mois des Bigorneaux (-15BP).

1er jour. Nous revoici de retour. Le squelette est toujours aussi impressionnant ! Je n'imaginais pas que de telles créatures aient pu exister un jour et je n'ai rien trouvé s'y rap-



portant dans les livres lorsque nous sommes rentrés chez nous. Je suis impatient de débarquer de nouveau.

2e jour. Une journée forte en émotion. Les peuplades dont Edmond craignait la présence sont ici. La rencontre a failli tourner court, mais elle fut fort enrichissante une fois la peur évanouie. Ils ressemblent à des fourrures sur pattes ! Les Nunalikungataa, un nom en rapport avec leurs proies, je crois. Ils nous nomment les Gukatahantaa, peut-être les intrus ? Nous avons offert des provisions et toute notre réserve de cuir pour sceller un accord. Depuis la plage, leurs prises sont médiocres, alors nous leur donnerons la moitié des nôtres. Cela nous laisse plus que nécessaire.

7e jour. Makikuntaa, leur doyenne, nous a mis en garde contre le Souffle, un puissant vent glacial qui parcourt la plaine, gelant tout sur son passage. C'était donc ça… Ce serait une divinité qui régénère les lieux. Je ne sais que penser du mythe, mais le Souffle est bien réel. Il me faut en savoir plus sur les Nuna…

Terre !

Il y a de cela 8 ans, ***la Poupoule,*** un robuste navire baleinier commandé par le **Capitaine Edmond Bouc-Noir**, a essuyé une terrible tempête qui l'a poussé loin de sa route. C'est donc par hasard qu'il a découvert la baie et son gigantesque squelette de dragon fossilisé, posé là sur la berge, telle une sentinelle. Débarquant, l'équipage a découvert des traces de campement et d'animaux d'élevage sans pour autant déterminer de qui ou quoi il s'agissait. Il est facile de deviner que, tout en retapant la Poupoule, les baleiniers n'ont pas manqué de s'apercevoir des formidables opportunités de chasse de l'endroit. Si les **dragoleines** adultes restent de grosses bestioles dangereuses et difficiles à attraper sans équipement adéquat, leurs petits, par contre, sont plus faciles à chasser. Quant aux *morses*, c'est une véritable curée…

La **Plaine gelée du Grand Dormeur** (le nom que lui a donné Bouc-Noir) est située dans les eaux du grand Nord, à près d'un mois de navigation des Royaumes de votre →

Lexique pour les nouveaux dragoleiniers

Ananunkidataa (« *le Grand Mangeur dormant dans le Froid* ») : Le dragon.
Dragoleine **:** Ce qu'on chasse, pardieu !
Gukatahantaa (« *Ceux qui dérobent le Froid protecteur* », les *Guka*) : Tous les étrangers, donc nous, vu qu'on est les seuls du coin.
Kilatutaa (« *Les Mâchoires des glaces* ») : Le monstre légendaire qui bouffe nos proies.
Muiihataa **:** Les morses à poils laineux (à poils, les… air connu qui énerve Bouc-Noir, alors dis simplement les morses).
Nunalikungataa (les *Nuna* ou les bleus) : Les sauvages d'ici.
Takakkiuiégataa (« *Le Puissant qui dort dans les Hautes Glaces* ») : Le Grand Dormeur qui souffle. Une légende, pour sûr !
Yakataa : Petits éléphants à poils longs pour tirer nos prises et les tonneaux.

univers. C'est une mer ponctuée d'îlots et de récifs. Il ne fait pas bon mettre le pied sur un de ces bouts de rocher dépouillés, âprement défendus par des colonies de volatiles agressifs au guano corrosif et au bec acéré, **les macreux.**

Mesurant environ trois cent mètres de large au niveau de la baie, la Plaine proprement dite s'élargit progressivement pour buter sur une grande muraille de glace de plusieurs kilomètres de haut, **Granglacier** (ou les Hautes Glaces). On ignore encore à quelle distance elle se trouve réellement, personne n'étant encore parvenu à l'atteindre, à part les ***Nuna*** (voir plus bas), qui ne lâchent pas un mot sur le sujet.

La plaine est une banquise perpétuelle. Les températures avoisinent les -40°, voire moins lorsque les fréquentes tempêtes de glace balayent la zone. La nuit est totale pendant trois mois. La vie y est techniquement quasi-impossible tout au long de l'année, sauf… le long d'une bande côtière étroite où survient soudainement un changement climatique étonnant. En quelques heures, les températures remontent rapidement pour osciller entre 0 et +6°. Durant quelques semaines, la calotte glacière et la banquise fondent, laissant apparaître une plaine alternant entre tourbières et champs d'herbes rases affleurant d'un sol granitique à perte de vue. La végétation y pousse étrangement vite.

Dès le début de cette « *saison chaude* », le plancton abonde dans la baie, ce qui attire alors quelques espèces migratoires, dont :

• **Les dragoleines,** qui ressemblent aux plésiosaures préhistoriques et se nourrissent du plancton et de petits poissons vivant en bancs. Ils ont un corps massif et un large cou aussi long que le reste de leur corps. À l'âge adulte, ils mesurent de 20 à 30 m, cou compris, et pèsent dans les 150 tonnes. Leurs cycles de reproduction est « calé » sur le dégel, sans que l'on sache vraiment comment. Bien que ces créatures soient placides, les affronter n'est jamais chose facile, comme l'on peut s'en douter. Les petits mesurent 5 à 7 mètres à la naissance et pèsent déjà 2 tonnes, prenant une centaine de kilos par jour.

L'huile de dragoleine est d'excellente qualité et sert de combustible pour les lampes à huile. Elle est aussi employée comme cire de bougie, pour le graissage des cuirs et pour fabriquer un savon aux propriétés apaisantes. La peau imperméable sert à la confection de bâches isolantes. La chair est suffisamment fine pour être potentiellement considérée comme une nourriture exotique de luxe.

• **Le morse laineux** (*Muiihataa*) est l'autre animal emblématique des lieux, mais sur terre. Globalement similaire à un morse classique, il a la particularité d'être pourvu d'un rostre et d'un poil très long et doux. C'est un animal vivant en colonie, un peu pataud par son poids et partageant son temps entre de longues expositions au soleil et des allers-retours dans l'eau pour se gaver de poissons. Bien que peu méfiant d'ordinaire (il n'a pas de prédateur connu dans son environnement), ses défenses, son long rostre et son épaisse peau laineuse n'en font pas pour autant une proie inoffensive. Bien que sa chair ne soit pas particulièrement appréciée (elle est dure et filandreuse après cuisson), sa fourrure diaprée ainsi que ses défenses aisément sculptables en font des proies de choix pour les chasseurs. Quant à sa graisse, on ne le sait pas encore, mais elle fera un carton auprès de certains artisans (elle ne sèche pas en vieillissant).



Les illustrations de cet article sont tirées du Livre des Froids de Dojean de l'Arrey. L'illustrateur, sur ordre de l'éditeur, semble avoir quelque peu extrapolé la réalité…

• ***Le Kilatutaa,*** « *les Mâchoires des glaces* », est le redoutable prédateur naturel des dragoleines. Imaginez un corps de dragon sans aile avec des pattes palmées et une tête de murène aux dents monstrueuses. L'animal se manifeste rarement et bien peu de gens peuvent se targuer d'en avoir véritablement vu un en action.

Contact !

De retour l'année suivante, Bouc-Noir et son équipage rencontrèrent enfin les auteurs des traces qui les avaient tant intrigués. Les ***Nunalikungataa*** (ou *Nuna*), fréquentent sporadiquement les lieux depuis bien longtemps déjà. Ce sont des êtres rondouillards, aux yeux minuscules, au teint hâlé et couverts de fourrures de la tête au pied. Seul le visage, peint de tatouages bleus, fait saillie. Ils exploitent les dragoleines depuis des générations. Il s'agit d'un peuple animiste venant, semble-t-il, d'au-delà de la Grande Plaine. Il est dirigé par une matriarche âgée.

On en sait assez peu sur leurs croyances et leur mode de vie. Selon eux, il existerait un ***Grand Dormeur*** quelque part dans les murailles gelées au Nord. ***Takakkiuiégataa****, « *le Puissant qui dort dans les Hautes Glaces* », ne se réveillerait que quelques semaines par an, provoquant le réchauffement. Lorsqu'il se rendort, un dernier soupir dévaste tout sur son passage. Ce phénomène est appelé le ***Souffle***. Les *Nuna* semblent dotés d'un sixième sens leur permettant de sentir les prémisses du phénomène. On ignore ce qu'ils font alors, mais c'est efficace, puisqu'ils survivent. Tout au plus a-t-on pu constater qu'ils levaient le camp et disparaissaient mystérieusement, comme évaporés, au cœur de la Grande Plaine. Cette année-là, les baleiniers échappèrent de justesse au phénomène…

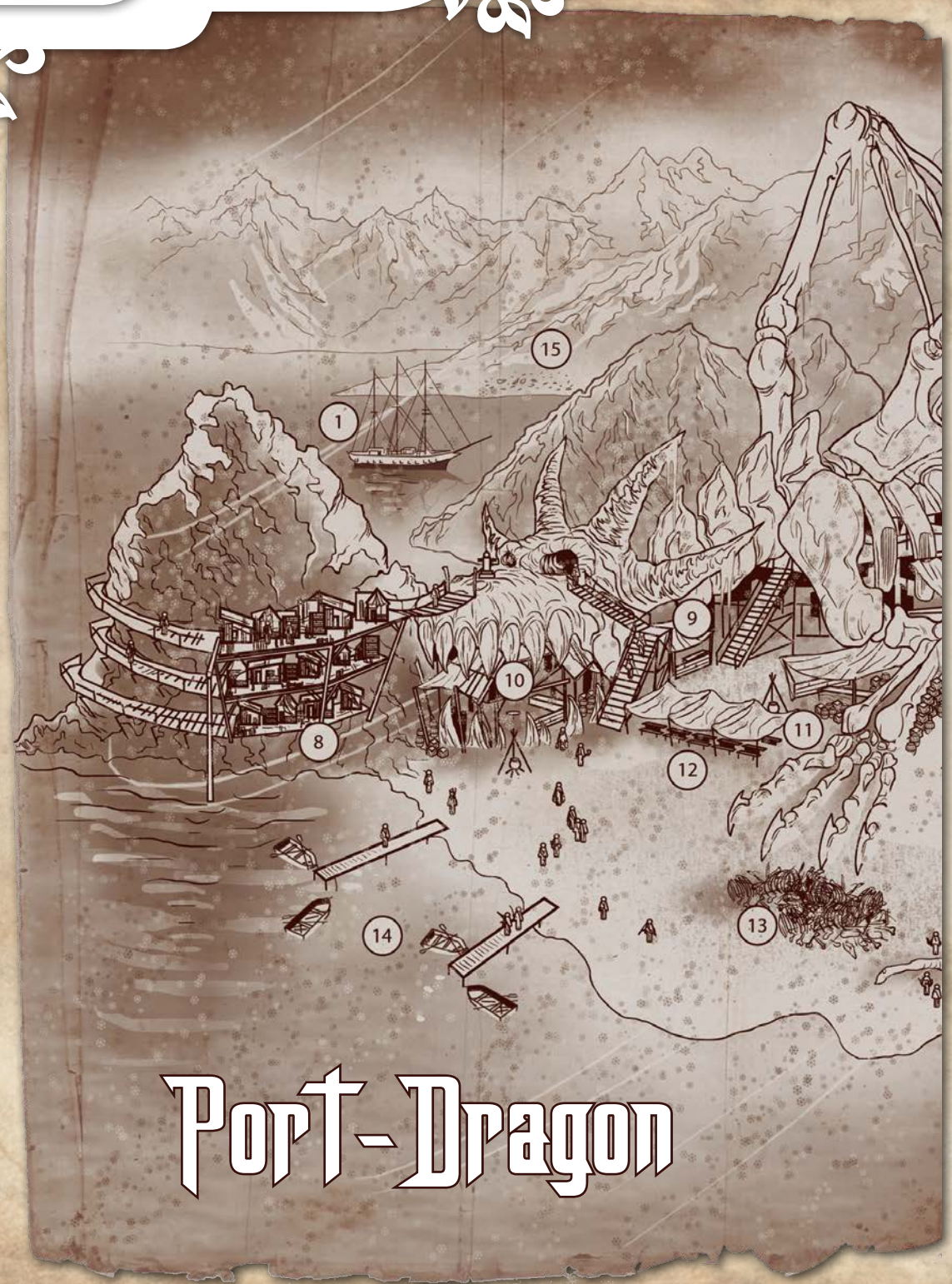
** Son nom doit toujours être prononcé à voix haute, voire crié, afin d'éviter qu'il ne se rendorme trop vite. Murmurer son nom est sacrilège.*

Contre toute attente, les premiers contacts ont été relativement pacifiques et profitables aux deux parties en présence. La cohabitation actuelle se passe plutôt bien et, outre la chasse proprement dite, un proto-commerce se met doucement en place entre les deux civilisations. Reste que, pour les autochtones, les ***Gukatahantaa*** (ou *Guka*, « *Ceux qui dérobent le Froid Protecteur* ») sont toujours objet de méfiance. Ainsi, très peu d'informations ont été obtenues quant aux origines des Nuna et à leur nature véritable. Nous vous laissons le soin de décider s'il s'agit d'une simple tribu nomade vouée à court terme à l'extermination colonialiste ou, au contraire, les représentants émergents d'une civilisation beaucoup plus développée demeurant au-delà du Granglacier.

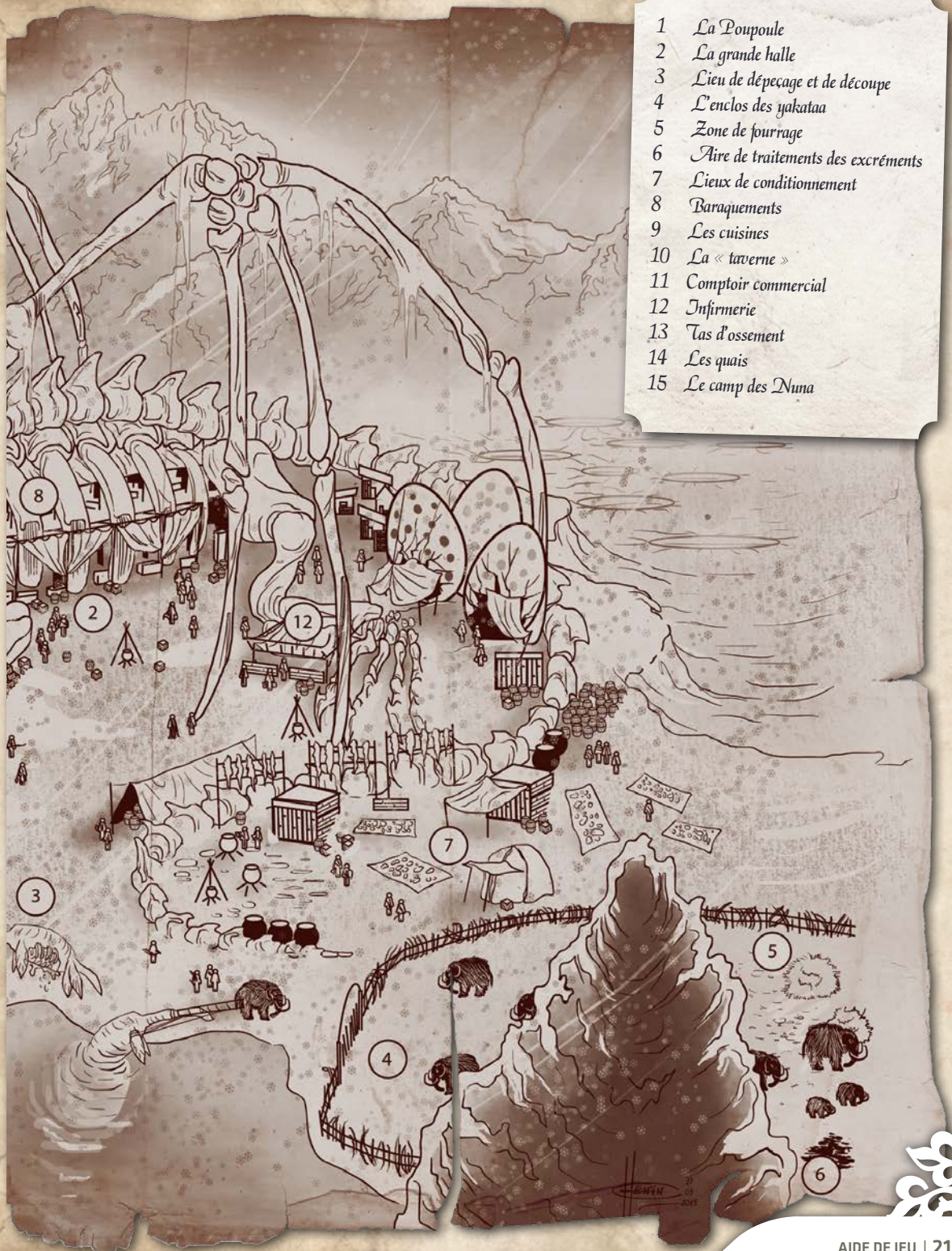
Quoiqu'il en soit, pendant 8 à 10 semaines, Port-Dragon devient une usine d'extraction, de raffinement et de conditionnement d'huile en tonneaux et de viande séchée. On y chasse à la fois le dragoleine, mais aussi le morse laineux. Cependant, malgré huit ans de développement saisonnier, Port-Dragon n'est encore aujourd'hui qu'un spot de chasse en plein développement, jalousement tenu secret par Edmond Bouc-Noir et son équipage de « *Pays* » qui n'ont aucun intérêt à tuer la poule aux œufs d'Or en révélant son emplacement. Mais pour combien de temps encore ? →

Le Souffle

Le *Souffle* est un gigantesque et terrifiant courant d'air atrocement froid dévastant tout sur son passage. À son contact, tout gèle instantanément. Même les plus puissantes des protections magiques n'offrent qu'un très bref répit. Le *Souffle* vient toujours du fin fond de la plaine en accélérant continuellement sa progression pour atteindre les 200 km/h sur la côte avant de s'atténuer brutalement, non sans geler une dizaine de km d'eau de mer sur 2 à 3 m de profondeur.



Port-Dragon


1 La Poupoule
2 La grande halle
3 Lieu de dépeçage et de découpe
4 L'enclos des yakataa
5 Zone de fourrage
6 Aire de traitements des excréments
7 Lieux de conditionnement
8 Baraquements
9 Les cuisines
10 La « taverne »
11 Comptoir commercial
12 Infirmerie
13 Tas d'ossement
14 Les quais
15 Le camp des Numa

Et le dragon dans tout ça ?

Le squelette *d'Ananunkidataa* n'est, somme toute, qu'un gigantesque tas d'os fossilisés, terriblement impressionnant mais parfaitement banal, faisant l'objet d'une vénération respectueuse des *Nuna* qui verraient vraiment d'un très mauvais œil que l'on y touche. Présentez-le comme un point de repère pour les vigies et le témoignage d'un lointain passé devenu un tabou pour un peuple superstitieux. Ceci dit, rien ne vous empêche de broder quelques rumeurs à son sujet : un œuf de dragon viable, un artefact ancien, le cœur d'une créature ancestrale, la preuve de l'existence d'un hypothétique cimetière des dragons… Et puis, d'ailleurs, cet étrange lichen rougeâtre qui recouvre les os fossilisés ne serait-il pas sa chair en recomposition ?

Au-delà de toutes les légendes et inventions imaginables, un fait demeure : l'essence magique *d'Ananunkidataa* se diffuse lentement depuis des siècles dans le sol, ce qui provoque le « *réchauffement* » cyclique de la zone. De façon très naturelle, les effets du Souffle s'estompent peu à peu au cours de l'année. Le dragon amplifie le processus comme un « *sort de zone* ». Le *Souffle* en dissipe à chaque fois les effets, mais, inexorablement, l'endroit devient d'année en année plus « *vivable* » et, surtout, plus étendu. Bien que ce ne soit évidemment pas encore très perceptible pour les baleiniers, le phénomène a tendance à s'accélérer depuis une cinquantaine d'années, ce que n'ont pas manqué de constater les *Nuna* qui se gardent d'ailleurs bien de le dire. À terme, et ce d'autant plus si la « *colonisation* » des lieux se poursuit avec l'action de climatomages et autres « *ingénieurs* », une modification complète de l'écosystème est à prévoir pour le meilleur et, certainement, pour le pire.

D'autres causes de catastrophes connexes sont déjà en branle. Ainsi, par exemple, la Poupoule abritait une bactérie qui prolifère désormais à grande vitesse à cause de « *l'effet dragon* ». Déjà les dragoleinaux de l'année présentent d'étranges tâches de naissance. Or, ingérée en grande quantité par l'homme, cette bactérie est nécrosante et mortelle. On retrouvera forcément un beau matin un agonisant comme dévoré de l'intérieur, ce que confirmera une « *autopsie* ». Les *Nuna* parleront alors de malédiction jetée par *Takakkiuiégataa* pour punir les *Guka* de leur cupidité…

Port-Dragon

Port-Dragon est un comptoir temporaire, un campement occupant presque toute la largeur de la plaine au niveau de la baie. Il est fait d'os et de peau tannée de dragoleines, ainsi que de toiles et de quelques structures en pierre et en bois dans sa partie *Guka*. Seul un très récent bâtiment permanent est en granite. Les petits bâtiments peuvent être démontés en une ou deux heures et les plus gros en une demi-douzaine maximum. De manière générale, le maître mot qui caractérise l'ensemble est « *rusticité* ». Si les aventuriers espèrent y trouver un peu de confort, ils vont être déçus !

La plaine étant ouverte aux vents, les bâtiments sont de type entresols creusés pour permettre tout juste à un homme de se tenir debout à l'intérieur. Quelques rares structures restent à l'année, tels les fours à huile, qui sont murés pour éviter les dommages dus à la glace du *Souffle*. Tous ces aménagements permettent de dresser le campement en quelques jours.

Peu nombreux, les bâtiments abritent un grand nombre de personnes. Une telle promiscuité provoque évidemment tension et bagarres. Et ce, d'autant plus que l'équipage est, à terre, scindé en trois groupes : les ***Harpons*** et les ***Fourreurs*** qui s'occupent de la chasse et les ***Boyauteurs*** qui traitent et conditionnent le tout. Les tâches et les dangers sont totalement différents pour ces groupes, ce qui a forcément créé une division et une certaine concurrence. Et ce, malgré le système de paiement équitable pour

tous en fin de saison que Bouc-Noir est parvenu à instaurer.

Même si les explications « *entre hommes* » à l'écart du camp sont tolérées, les règles disciplinaires sont les mêmes à terre que sur un navire, avec tout ce que cela implique, y compris le fouet et la peine de mort par pendaison ou noyade. Trois « *gros bras* » (un par groupe, élu par l'ensemble de ses « *collègues* » lors du voyage aller), dirigés par **Lissendre d'Estoup**, le second de Bouc-Noir, font donc office de « *médiateurs* » en cas d'agitation excessive. Lissendre est un ancien étudiant en droit aux connaissances solides, devenu capitaine de guet et ayant décidé de s'associer avec Bouc-Noir, son meilleur ami d'enfance. Ses compétences, son calme en toutes circonstances et ses décisions justes en font quelqu'un de respecté. Sa seule présence suffit généralement à calmer beaucoup les choses. S'ils font partie de l'équipage, les PJ pourraient être amenés à incorporer l'équipe de médiateurs.

La Chasse

Les *Harpons* se chargent des dragoleines. Soyons directs, ce sont purement et simplement des baleiniers. Ils chassent à partir de petites embarcations propulsées par deux rangs de rameurs aux ordres d'un harponneur et d'une vigie qui scrute les eaux et coordonne les manœuvres. Ces équipages sont invariants et sont généralement désignés sous le nom du harponneur. La chasse se fait au moyen de deux embarcations qui agissent de concert. Le dragoleine est un cétacé ayant une capacité pulmonaire relativement réduite l'obligeant à venir respirer toutes les dix minutes environ. Une fois repéré, le « *jeu* » consiste à conduire les embarcations au plus près du lieu de sa future émergence pour permettre aux deux harponneurs de faire leur travail. Bien lancé, le harpon à barbilles se fige profondément dans les chairs. L'animal plonge alors et se fatigue peu à peu en remorquant les deux canots. À chaque nouvelle émergence, les harponneurs en profitent pour porter de nouveaux coups. Une fois mort, l'animal est remorqué sur la berge. Même s'ils travaillent ensemble, les équipages se considèrent en « *concurrence* » les uns avec les autres, surtout lorsque les cales sont presque pleines. Compte tenu de la taille de l'animal adulte, la chasse se fait essentiellement sur les plus petits spécimens.



Lip' le glaireux, la cinquantaine, grisonnant, est considéré comme le meilleur *Harpon* du camp. Râleur invétéré, il est aussi indispensable qu'insupportable. Ses innombrables histoires de chasse en font un personnage incontournable du camp.

Les *Fourreurs,* qui s'occupent des *Muiihataa*, sont les cousins des boucaniers. Ils chassent l'animal à l'arbalète lourde, meilleur moyen de ne pas manquer son coup (la fourrure et la peau de l'animal sont assez épaisses) tout en restant relativement en sécurité (un animal blessé se réfugie au cœur du troupeau qui devient immédiatement très agressif). Les petits, bien moins dangereux, sont tués d'un coup bien placé de masse d'arme sur le crâne.

Hjalmar est le chef des *Fourreurs*. C'est lui qui a eu l'idée, la troisième année, d'apporter une petite meute de chiens (une quinzaine de gros huskys du Nordkistenörgen) qui sont désormais utilisés pour la chasse et pour tracter les deux traîneaux permettant l'exploration de la zone. **Scipion** est de type nordique et a 25 ans. Sous des dehors calmes et affables, c'est un fin tireur de →

Parlons peu…

Les hommes de Bouc-Noir ne sont pas des communiants et leur langage est aussi rude que leur boulot. Toute la journée, les jurons fusent et le langage est plutôt imagé. Au mieux, ce sera un « *C't'engeance de foutre nous échappe ! Bougez-vous, bougres d'anus de poulpe !* » ; on vous laisse imaginer le pire… Cela dit, si les « *explications* » sont parfois rudes derrière les baraquements, les hommes se respectent au fond et savent rester solidaires les uns les autres face à l'adversité. Ils n'abandonnent jamais un membre de l'expédition, par exemple.

précision à l'arbalète. Mais c'est surtout un dangereux psychopathe en devenir, une machine à tuer sans état d'âme. Son métier est la seule chose qui le préserve encore en l'isolant du poison des pires doctrines racistes de vos Royaumes.

Les installations

1 | **La Poupoule.** S'il est en train de faire construire le ***Dragonleine***, un navire bien plus grand et spécifiquement conçu pour ses activités, Bouc-Noir n'utilise encore pour le moment que sa fidèle *Poupoule*. Il s'agit d'un trois-mâts barque de 28 m de long avec un tirant d'eau de 5 m, capable de filer à 10 nœuds grâce à un équipage d'une quarantaine de marins. Il dispose à son bord de 4 dragoleinières de 3 m de long plus spécifiquement dédiées à la chasse proprement dites. Sa capacité de transport est d'environ 5 000 tonneaux d'huile et 6 tonnes de peaux.

La *Poupoule* mouille en permanence dans la baie. Un équipage restreint et de totale confiance se trouve invariablement à son bord sous le contrôle direct de Bouc-Noir, qui y dort et y supervise les opérations. À terre, Lissendre gère le quotidien. Le fait que Bouc-Noir passe le plus clair de son temps à bord (bien qu'il mette souvent pied à terre ou qu'il lui arrive de participer à une chasse à la dragoleine) n'a rien d'anodin. Il n'aimerait vraiment pas se retrouver bloqué dans le coin suite à une mutinerie ou lors du *Souffle*.

Au fur et à mesure de leur production, les tonneaux d'huile et les peaux traitées sont stockés à bord pour gagner du temps. L'opération est supervisée par **Argould, le « calier »**. Sec et nerveux comme un coup de trique, ce petit chauve portant la chapka en permanence et la goutte au nez dirige les manœuvres sur un ton hystérique particulièrement agaçant. Haï de tous dans ces moments très éprouvants physiquement, ses compétences sont cependant largement reconnues car il est capable de « *caser un cachalot dans le cul d'un pou* »…

2 | **La grande halle.** D'immenses peaux de dragoleine sont tendues entre les côtes du squelette. C'est un grand espace servant de lieu de rassemblement pour l'ensemble de la communauté. L'endroit, bien que non chauffé, sert de « *réfectoire* » et d'entrepôt. À terme, cela deviendra un espace de commerce et d'échanges.

3 | **Lieu de dépeçage et de découpe.** Les Fourreurs écorchent les morses à même la grève de galets. Les cadavres de dragoleines sont tractés hors de l'eau puis déplacés et pendus à des sortes de gibets pour être dépecés. Une demi-douzaine de bouchers et de maroquiniers s'affairent sur place, débitant consciencieusement chaque pièce en évitant autant que faire se peut d'abîmer les peaux. Une odeur insoutenable émane de l'endroit.

Rolo est le responsable des *Boyauteurs*. C'est un homme dans la cinquantaine, à la tête de tueur et au physique digne de l'emploi. Buriné et parlant d'une voix enrouée, il porte en permanence un tablier en cuir de dragoleine. On murmure qu'il a été bourreau dans une autre vie. Ceci n'a jamais été confirmé, mais personne n'ose évidemment aborder le sujet. Reste qu'il est aussi efficace pour briser un os que pour réduire une luxation. Guère causant, c'est cependant un homme fiable et consciencieux qui déteste le travail bâclé, d'où de formidables gueulantes. Ses hommes, qu'il a lui-même formés avec un sens étonnamment aigu de la pédagogie, l'adorent cependant.

Les dangers du froid

Le froid est un ennemi mortel. Dans cet environnement, il s'agit même du principal danger pour les PJ. Rappelez-vous qu'une armure de métal conduit le froid et que passer une nuit hors du campement sans un équipement adéquat est synonyme de mort assurée. Bien que le temps soit clément dans la baie, des tempêtes de glace peuvent survenir n'importe quand. Pensez enfin que se battre sur un sol gelé est pour le moins casse-gueule…

4 | **L'enclos des *yakataa*.** Une palissade formée de côtes de dragoleines forme un grand enclos à ciel ouvert. Dans un coin, une montagne d'herbe sert de nourriture à une vingtaine de *yakataa*, des animaux ressemblant à des petits mammouths, un peu plus grands qu'un cheval de labour et qui sont utilisés comme montures et animaux de bât. Ils ont été apportés par les *Nuna* selon les clauses de l'accord avec Bouc-Noir. Élément de survie essentiel dans leur culture, les tuer ou les maltraiter est considéré comme un homicide. On les utilise pour déplacer les prises et les tonneaux d'huile et de graisse. Les *Nuna* ne sont guère bavards quant à leur origine et on n'en trouve pas à l'état sauvage dans la zone cartographiée. Un *yakataa* affolé est un vrai danger (puissance équivalent à trois chevaux), d'autant que ses congénères suivent généralement le mouvement (penser à une charge de bisons).

L'enclos est sous la responsabilité de **Machatanunataa**, un vieux *Nuna* timide et craintif que l'on ne voit guère aux rassemblements. Seul **Grauld**, le plus jeune des mousses de la *Poupoule* (9 ans), fasciné par les *yakataa*, semble trouver grâce à ses yeux. Lissendre s'en est aperçu et laisse le gamin traîner dans l'enclos comme il le souhaite, espérant ainsi disposer un jour d'un expert capable de s'occuper des animaux.

Près de l'enclos se trouve la **zone de fourrage** (5), ainsi que **l'aire de traitements des excréments** (6). Cette dernière est un vaste espace où sèche la bouse des *yakataa* qui sert ensuite de combustible. À ce titre, l'endroit, bien que particulièrement nauséabond, est vital. Il est interdit de fumer aux abords immédiats (gaz et prise de feu rapide).

7 | **Lieux de conditionnement.** C'est dans ces grandes tentes en peau d'un seul tenant, de la forme d'une yourte et dont l'armature est d'os de dragoleine, que sont conditionnées la viande, la graisse, les peaux… La graisse est fondue dans des chaudrons placés dans de hauts fours pour en faire une huile mise en tonneaux (dans lesquels elle fige à nouveau). Les feux sont alimentés par l'huile produite sur place. Les peaux sont traitées, puis étendues pour sécher, ce qui va assez vite compte tenu de l'air particulièrement sec. La viande, quant à elle, est boucanée par les Fourreurs qui utilisent des sortes de fours alimentés par les vertèbres des dragoleines (elles brûlent comme du charbon, mais sont évidemment assez rares).

8 | **Les baraquements.** Loger tout le monde sur *la Poupoule* serait une énorme perte de temps, d'où ces bâtiments déjà évoqués. Le bois étant inexistant sur place et la cale de la *Poupoule* n'étant pas extensible à l'infini, l'aménagement est spartiate et rustique, avec peu de mobilier : quelques bancs, des tables, des bâtis de lits superposés, quelques étagères branlantes, un gros poêle et des peaux tendues sur les « *murs* » pour conserver une faible tiédeur ambiante. Le chauffage est réduit au minimum (bouses de *yakataa* et huile de dragoleine). Chacune des trois équipes (*Harpons*, *Fourreurs* et *Boyauteurs*) dispose du sien pour éviter les règlements de comptes nocturnes. →



La Tourne-Tête

Cette plante pousse au nord du camp et produit des baies qui, séchées et réduites en poudre, ont d'étranges vertus hallucinogènes autant que curatives. Sa puissance psychotrope est décuplée lorsqu'elle est extraite des estomacs des morses. Elle se vend une fortune dans les cercles d'initiés.



Ces baraquements font l'objet d'une fierté collective, chaque groupe cherchant à l'améliorer continuellement. L'ordre est aussi donné de garder les lieux sains pour éviter toute maladie.

9 | **Les cuisines.** Collées à la grande halle, elles sont le domaine de **Tobias**, le coq de la *Poupoule*. Secondé par trois aides et deux hommes à tout faire, sa seule activité consiste à imaginer toutes sortes de recettes à base de dragoleine, de morse, de patates et de haricots secs. Autant dire que l'art culinaire est ici rarement sublimé, même si les portions sont abondantes et le service ouvert toute la journée.

10 | **La « *taverne* ».** Récemment construite, c'est le bâtiment le plus populaire du camp. Le soir, le visiteur est accueilli par le brouhaha monstrueux des conversations enflammées, des cris bigarrés des groupes jouant à des jeux divers et de la musique. Elle n'ouvre que quelques heures par jour et ferme la nuit. Un effort particulier a été fait pour son aménagement, avec un vrai comptoir, de larges tables et des bancs, et même un lustre en forme de roue. L'alcool est fortement rationné, mais, pour l'équivalent de quelques pièces (un compte à crédit est ouvert pour chaque homme), il est possible d'améliorer son lait chaud de *yatakaa* ou de boire une bière potable.



L'endroit est tenu par **Kirsten jambe-aux-requins**, un harponneur devenu unijambiste il y a de cela quinze ans. Les hommes ont apprécié que Bouc-Noir embauche ce bon compagnon jovial après la découverte de Port-Dragon. Kirsten n'a qu'une obsession : le *Kilatutaa*, animal fabuleux qui, selon lui, aurait coulé son navire d'alors. Il ne se lasse pas de raconter avec un certain talent l'histoire et la longue dérive sur un radeau qui s'ensuivit (qui intègre, à la grande joie de tous, le fameux épisode fictif où il se coupe la jambe pour ne pas mourir de faim). L'histoire est malheureusement 100% véridique quant à l'attaque du monstre.

11 | **Le comptoir commercial.** Poste de commandement du campement, c'est là que dorment les « *gros bras* », à coté d'une petite cellule et du bureau-chambre de Lissendre, ainsi que les membres de la « *logistique* » (cuisine et taverne) et les chefs des trois équipes d'exploitation. On y stocke aussi les précieuses défenses de morse avant de les transiter à bord de la Poupoule. On y trouve enfin une petite armurerie. Même si la cohabitation semble paisible avec les *Nuna*, Edmond reste sur ses gardes.

12 | **L'infirmerie.** Un bâtiment en pierres en cours de construction remplacera bientôt cet entresol agréablement chauffé : un bureau et des étagères débordantes de traités médicaux, de potions et de plantes médicinales conservées dans des pots en terre cuite. Une « *table de chirurgie* » a été apportée suite à une amputation d'urgence sur une table du réfectoire en plein milieu du déjeuner. Un petit coin dortoir de quatre lits superposés (2 x 2) complète le tout. C'est ici le domaine de **Dojean de l'Arrey**, dit « **coupe-jarret** », un brave médecin

maritime tout droit issu du XVIIIème siècle, embarqué depuis longtemps sur la *Poupoule*. Dojean est fasciné par les lieux et, cette année, a entrepris non seulement de cartographier la zone (il songe d'ailleurs à utiliser un ballon pour s'aventurer plus avant dans la Plaine), mais aussi d'effectuer toute une série d'analyses scientifiques. Il cherche aussi à apprendre la langue des *Nuna* et à consigner le peu qu'il peut leur arracher concernant leur civilisation. Il compte à terme publier ses travaux.

13 | **Tas d'ossements.** On y jette tous les ossements de dragoleines et de morses. En huit ans, le tas a atteint plusieurs dizaines de mètres de large et quelques mètres de haut. De leur côté, les *Nuna* commencent à se rendre compte de la quantité de prises effectuées. Dans une ou deux saisons, la situation risque de devenir beaucoup plus tendue. D'autant que des sortes de gros rats agressifs ont élu domicile dans ce monticule et qu'ils s'en prennent aux *yakataa* pendant leur sommeil.

14 | **Les quais.** Des quais assemblés de bric et de broc, auxquels sont amarrées les dragoleinières, sont montés chaque année. Le soir, les barques sont mises à sec et soigneusement inspectées par **Clauvius, le charpentier du bord.**

15 | **Le camp des *Nuna*.** Situé sur un promontoire herbeux à quelques centaines de mètres au nord du comptoir de Port-Dragon, il rassemble une trentaine de huttes plus ou moins identiques, constituées uniquement de peau et d'os de dragoleines, sur-couvertes de fourrures de morses. Son organisation semble anarchique de prime abord, pourtant elle répond à une logique liée à la cosmologie *Nuna* et à la position des étoiles. Les huttes *Nuna* sont éclairées par de simples bougies servant également de chauffage. Traditionnellement, chaque famille *Nuna* dispose de sa propre hutte et d'un *yakataa* qui la transporte le jour et s'y abrite la nuit avec ses maîtres.

La tente la plus au Nord, l'entrée tournée vers Granglacier, est celle de **Makikuntaa**, la matriarche. Son intérieur est spartiate, quelques peaux au sol, des pots et des ustensiles étranges tout autour de la seule « *pièce* ». Juste à côté se trouve celle de **Lahayalotaa**, la devineresse. L'intérieur est un vrai capharnaüm, avec un nombre impressionnant d'ossements au m². Aucun chauffage à l'intérieur et un large récipient en peau, rempli de neige, occupe le centre.

Au milieu du camp se trouve la pierre des anciens, une large dalle de granite dépassant d'un mètre du sol. Les *Nuna* prient autour selon un calendrier mal compris des *Guka*. Leurs croyances placent *Ninikkataa*, la mère des plantes, sous cet autel, mais toutes sortes de divinités y sont vénérées. Des montagnes d'offrandes (nourriture, bijoux, sculptures en os…) s'accumulent sur la dalle pendant toute la saison.

Makikuntaa est une femme sans âge, aveugle. En se fiant à ses traits, on en ferait une centenaire avant de se raviser en voyant son sourire et ses mains de jouvencelle. Elle s'assure de la discipline du clan et entretient le climat de retenue générale envers les étrangers tout en jouant sur la cordialité et la négociation positive avec eux. Elle parle peu et ne discute qu'avec Bouc-Noir et quelques autres membres de l'équipage, tels que Dojean (qu'elle « *balade* », soit dit en passant, pour tout ce qui concerne son peuple). Ses tatouages faciaux représentent un oiseau de proie, les serres déployées. Pourtant, aucun rapace ne vit ici. →

Les sources

Un peu au Nord du campement, une chute accidentelle dans une crevasse a permis la découverte d'un petit réseau de cavernes dotées de sources d'eau chaude. Si l'endroit est inexploitable pour du stockage ou même pour constituer des abris corrects, il n'a pas fallu longtemps pour qu'il devienne un lieu très couru pour se détendre en prenant un bain chaud et pour se décrasser. Outre le fait que l'endroit est éloigné du camp et dangereux d'accès, des variations soudaines de température de l'eau ont causé quelques sales brûlures. Dojean a bien interdit son accès, mais Lissendre et Bouc-Noir, plus pragmatiques malgré les risques, laissent faire. De toutes façons, l'équipage y va quand même, alors…



Lahayalotaa, la vieille blanche. Vêtue de fourrures blanches, le visage dissimulé derrière une peau de dragoleine. Elle suit Makikuntaa comme une ombre, mais les deux femmes ne s'adressent jamais la parole, à croire qu'un lien télépathique les unit. Devin des Nuna, elle rend ses oracles en observant les entrailles des *Muiihataa* ou en pratiquant la niphétomancie (divination dans la neige).

Pol-ot', l'édenté. Gaillard de 2 m, sa carrure est impressionnante et particulièrement surprenante pour son peuple (y aurait-il plusieurs ethnies *Nuna* ?). Sa technique de chasse exceptionnelle en fait le meilleur pourvoyeur du clan et un harponneur de premier ordre pour Bouc-Noir. Il n'a plus d'incisives, ce qui lui donne un air simplet inapproprié à son intelligence hors normes. De nature curieuse, il est l'interlocuteur le plus accessible sans pour autant être une « *balance* ». Apprenant vite, il s'exprime désormais presque couramment en commun. Dans les faits, il est l'œil et les oreilles du Clan.

Port-Dragon, 10 ans plus tard

En l'état, Port-Dragon est encore un lieu sauvage dont la localisation n'est connue que de Bouc-Noir et de ses dragoleiniers. Si vous désirez que Port-Dragon soit plus ouvert sur le monde, nous proposons une variante, présupposant que le **Roi Tiamont du Nordkistenörgen,** royaume au Sud-Est de Port-Dragon, commence à lorgner sur la baie. L'environnement et les autres protagonistes sont les mêmes. À quelques « *détails* » près…

Les dragoleiniers sont désormais sous la houlette **la Compagnie de la Baie Dragon.** Pour financer le matériel nécessaire à l'exploitation, Bouc-Noir n'a eu d'autre choix que de demander l'aide des richissimes amis de Lissendre. Il y a perdu en autonomie, mais il codirige désormais une guilde des plus prospères. Avec les années, le secret de l'emplacement a filtré et des pêcheurs-chasseurs de tout le Nordkistenörgen, ainsi que quelques marchands-explorateurs, se sont incrustés. En plus des dragoleiniers, des navires marchands y font désormais escale pour ravitailler les marins, acheter des denrées et parfois même pour débarquer des « *touristes* »…

« *Terre de Froid* » de Dojean de l'Arrey est devenu l'ouvrage à la mode parmi la noblesse aventureuse du Nordkistenörgen, friande de ses « *sauvages* » et de ses « *dragons mangeurs d'hommes* ».

Toute cette activité a entraîné la construction de bâtiments en pierres beaucoup plus fonctionnels

et nombreux. La Grande Halle est désormais un marché couvert où les transactions se font dans le vacarme assourdissant des « *discussions* ». Les échanges monétaires se font par contre toujours discrètement, à l'abri d'un morceau d'os.

Le Roi Tiamont n'a cependant pas encore mesuré à sa juste valeur tout le potentiel du lieu. Pour lui, ce n'est encore qu'une simple curiosité géographique à l'intérêt financier hasardeux. Ses conseillers, plus avisés, ont cependant demandé une campagne d'investigation « *scientifique* » de la baie en imposant la présence de **Toll de Lorette**, un érudit qui étudie le Souffle. Selon lui, des craquements spécifiques de la glace, un état particulier de la neige et une irisation des sommets à la lumière du crépuscule seraient les prémices du Souffle. Il cherche à confirmer ses hypothèses, mais n'a étrangement pas encore trouvé de volontaires pour rester sur place…

Deux autres érudits, **Antoine de Massimine** et **Frère Falconie,** ont été envoyés cette saison à bord du ***Reine Marjerelle.*** Toujours sous couvert de curiosité intellectuelle, le Roi et le Clergé désirent en savoir plus sur les *Nuna* pour les convertir et, surtout, préparer la conquête militaire de ce nouveau territoire. De Massimine est chargé de découvrir ce qu'est le Granglacier en organisant une expédition sur place (il embauche pour ce faire et se montre très intéressé par le projet aérien de Dojean de l'Arrey).

Un dernier protagoniste, **Luennam de Maqueron**, profite du *Reine Marjerelle*. C'est un affairiste âgé d'une quarantaine d'année, au visage angélique et toujours tiré à quatre épingles. Diplomate hors pair, il a été mandaté par les puissances économiques du Royaume pour évaluer les opportunités financières. Il joue en réalité un double jeu en renseignant le **Roi Philemond du Sudkistenörgen,** cousin rival de Tiamont. Il cherche à saboter les études tout en « *gaffant* » et magouillant fort habillement afin de ternir les relations avec les *Nuna*.

Ces derniers supportent d'ailleurs de plus en plus mal cette invasion progressive et ne devraient plus tarder à disparaître totalement du paysage. Ils savent que leur départ sonne chaque année l'abandon du site pour les étrangers et que le prochain marquera peut-être la fin de leur civilisation. Certains d'entre eux sont donc d'ores et déjà prêts à se sacrifier en restant sur place alors que le *Souffle* arrive pour leurrer les *Guka*…



Indépendamment de la mission royale, un couple de jeunes nobles intrépides et complètement inconscients, **Inaub et Edilque De Sergès,** a payé grassement leurs places pour venir tâter du sauvage et vivre le frisson de l'aventure.

Enfin, **Harald le Noir et sa bande de pirates** guettent les navires de la Compagnie faisant des allers-retours entre Port-Dragon et les villes du Nordkistenörgen. En embuscade dans les baies alentours, ils attaquent les nefs avant d'aller écouler leur butin dans les villes du Sudkistenörgen. Ils font de tels ravages qu'on commence à évoquer en haut-lieu l'envoi d'un navire de guerre, la mise en place de convois protégés et l'implantation d'une petite garnison militaire.

Géraud G. et Philippe Rat
avec la participation de Tristan Lhomme et la Casbé Team
***Illustration** Christophe Hénin et images libres de droit*



IMPROVISER UNE INITIATION AU JDR

Vous êtes coincé dans un bouchon avec quelques amis, vous vous ennuyez à table pendant un repas de mariage, vous êtes bloqué dans un ascenseur avec des inconnus... *? Proposez une initiation au JdR ! Improvisée ! En une heure !*

Tout MJ a déjà improvisé au cours d'une partie de JdR, c'est inévitable. Casus passe la vitesse supérieure et vous propose carrément d'improviser la partie elle-même. Exemple. Si vous avez expliqué à un néophyte ce qu'est le JdR, vous avez sûrement remarqué à quel point la question du temps passé est récurrente. Que répondre à la question : « Combien de temps dure une partie ? » Quatre heures ? Huit heures ? Plusieurs années, si vous expliquez ce qu›est une campagne ? De quoi faire fuir quelqu›un qui n›est que vaguement intéressé...

Pour la plupart des rôlistes, prendre le temps de faire évoluer les personnages et les situations pendant toute une soirée paraît naturel - et important ! Et il est difficile de passer outre quand on veut faire découvrir notre hobby. Pourtant, avec un peu de méthode, il est facile de mettre en place une courte partie d›initiation. Il suffit d'une heure, sans préparation et sans matériel, pour donner un aperçu de ce qu'est le JdR : une courte aventure, un peu d'interprétation et quelques lancers de dés.

Genres, références et clichés

Votre tâche de MJ sera de rendre les choses accessibles et simples. Cela s'applique au système, à la partie jouée, mais aussi au background. Mettez de côté Shadowrun ou Les Royaumes oubliés... Vous avez besoin d'un cadre de jeu que vous n'avez pas besoin de présenter et d'expliquer. Piochez dans les films, séries, bandes dessinées ou jeux vidéo.

Demandez aux joueurs de choisir ensemble un cadre connu de tous et dans lequel ils souhaiteraient vivre une aventure. S'il faut les aiguiller, préférez les films orientés action/aventure comme Indiana Jones ou Star Wars... La mode super-héroïque donne aussi des opportunités d'univers qui favorisent la dynamique de groupe : pensez à Avengers ou à Agents of SHIELD. Les séries policières se prêtent bien à une aventure en groupe, mais leur improvisation est plus complexe.

Une fois ce choix fait, appuyez-vous le plus possible sur ce référentiel commun et restez-y le plus fidèle possible. Et, surtout, n'hésitez pas à abuser des clichés !

Les personnages

En utilisant ces références, on évoque immédiatement les personnages dans l'esprit des joueurs. En contrepartie, au moment où chaque joueur crée son personnage, le risque de voir apparaître de purs clones des héros du film est grand. Annoncez aux joueurs qu'ils joueront les héros qu'ils connaissent, mais à un détail près. C'est cette variation qui les rendra

Systèmes de jeu alternatif

Free form : Laissez tomber les scores, vous tranchez au jugé la réussite des actions. Attention, certains joueurs n'aiment pas ce côté arbitraire.

Plus simulationniste : Les joueurs répartissent 9 points de caractéristiques entre les attributs Physique, Mental et Social, qui peuvent aller de 1 à 5. Ajoutez la valeur adéquate au seuil et lancez 2 dés.

Plus narrativiste : Laissez les joueurs raconter l'issue de leurs actions en ajoutant un obstacle en cas de réussite partielle (Résultat de 1 sur le dé par exemple).

Plus difficile : Mettez le seuil par défaut à 2.

intéressants et (plus ou moins) originaux : « *Mon personnage est comme Han Solo, mais c'est une femme* ».

Demandez à chaque joueur de trouver un nom pour son personnage, cela aide à l'immersion.

Si les joueurs vous paraissent un peu timorés, n'hésitez pas à donner un peu de relief à la dynamique de groupe. Demandez à chaque joueur de préciser comment son personnage et celui du joueur à sa gauche se sont rencontrés, et ce qui l'agace chez lui.

Système de jeu

Le but ici est de faire simple tout en donnant une première idée d'un système classique de JdR. En fonction de la sensibilité de vos joueurs, vous pouvez bien sûr adapter (voir marge).

Chaque personnage est défini par 2 traits et 1 faiblesse. Le premier trait correspond au concept principal du personnage et obtient la valeur 5. Le second trait a une valeur de 4 et correspond à un talent particulier, une activité dans laquelle il est doué. La faiblesse, quant à elle, a une valeur de 1 et représente une carence physique ou mentale, un passé douloureux ou bien encore un Némésis prêt à cryogéniser le personnage dès que possible. Faites noter au joueur ces valeurs sur un papier. Si vous n'avez vraiment pas de matériel, contentez-vous du concept principal, que chaque joueur pourra facilement retenir.

Exemple : Mon personnage est comme ***Legolas****, mais c'est un adolescent.*
Archer elfe *5*
Surf sur bouclier *4*
Empathie avec les humains *1*

Lorsqu'un personnage tente une action non évidente, déterminez si celle-ci est dans le domaine de compétence de son concept ou de son talent. Si c'est le cas, prenez comme seuil 5 ou 4, en fonction.

• Si l'action rentre dans le champ d'influence de sa faiblesse, prenez 1 quoi qu'il arrive.

• Dans les autres cas, prenez la valeur 3 pour le seuil.

Demandez ensuite au joueur de lancer un dé à six faces (voir la marge si vous n'en avez pas). Si le score est inférieur ou égal au seuil, c'est une réussite. Sinon, c'est un échec.

Exemple : L'archer elfe tente d'abattre un orc de l'autre côté du gouffre, ce qui rentre dans son concept principal. Le joueur doit donc faire 5 ou moins pour abattre la créature. Si, au même moment, un humain accroché au bord du précipice réclamait son aide, sa faiblesse rentrerait en jeu et il ne réussirait que sur un résultat de 1.

"Votre mission, si vous l'acceptez..."

Le meilleur moyen de faire entrer les joueurs dans la partie est de confier une mission aux personnages. C'est une manière simple de les impliquer directement et de leur donner un objectif précis à court terme. Cela évite aussi de s'attarder sur les motivations individuelles de chaque PJ (ce qui se prête plus à des parties longues).

Pas la peine de chercher très loin, vous connaissez vos classiques. On peut leur demander :

• de remettre un message ou un objet à un destinataire.
• de s'introduire dans un lieu gardé pour dérober quelque chose.
• d'escorter quelqu'un jusqu'à sa destination.
• d'extraire un allié d'une situation difficile.

Vous avez aussi sûrement pensé à «*retrouver une personne ou un objet*», mais cela relève de l'enquête et peut s'avérer complexe à gérer.

Élémentaire ? Pas si sûr...

Vu le nombre de séries policières, il est possible que les joueurs →



veuillent utiliser un contexte de ce type. Autant le dire, il faut un minimum d'expérience pour improviser victime, meurtre, coupable et indices tout en restant cohérent.

Si vous voulez vraiment mettre en scène une enquête, prenez au moins 10 minutes avec de quoi écrire. Si ce n'est pas possible, rappelez-vous que les enquêteurs ont parfois une vie bien agitée entre arrestation, prise d'otage et flagrant délit, autant d'événements qui feront de très bonnes missions.

La technique proposée ici permet de dessiner les grandes lignes d'une enquête simple.

Il y a deux axes principaux dans un scénario d'enquête : le mode opératoire du crime et son mobile.

Tout d'abord, partez du crime : un meurtre ou un vol fera l'affaire.

Vous avez donc une victime ou un objet volé. Qualifiez un peu plus cet élément en lui donnant une profession ou un propriétaire.

Déterminez le lieu et l'heure du forfait, puis réfléchissez aux étapes du mode opératoire : la nature de l'arme du crime, son emplacement et son utilisation forment un minimum.

Inventez un coupable intéressant et choisissez la relation qui le relie à l'objet du crime.

Puis, enfin, réfléchissez aux composantes qui ont poussé cet individu au crime : le mobile.

Il vous reste à déterminer les indices et témoins sur lesquels les joueurs pourront enquêter.

Essayez d'en trouver au moins un pour chacun des éléments définis : victime, mode opératoire, coupable, mobile.

Conseils pour l'impro

Se lancer dans une partie sans préparation peut être intimidant. Sur un format aussi court que celui-ci, ce n'est pourtant pas aussi difficile que cela peut sembler. Il faut avant tout faire attention aux joueurs : quand vous ne vous reposez pas sur un scénario que vous avez préparé, vous devez être plus attentif à ce qu'ils disent et font. À l'écoute et sans idée préconçue, il est plus facile de réagir à leurs actions.

Il y a toutefois une règle à retenir : n'essayez pas d'être original... Ne forcez pas le trait en voulant vous montrer intelligent ou drôle à tout prix. Le résultat est souvent maladroit et déplacé. Au contraire, quand vous devez improviser, faites ce qui vous semble le plus logique. En privilégiant la cohérence, vos enchaînements seront plus fluides. Et, parfois, ce qui vous paraît couler de source sera aussi une vraie surprise pour les joueurs.

Il est important que la partie arrive à son terme pour faire vivre une bonne première expérience. Vérifiez souvent le timing pour amener la scène du dénouement dans les temps.



Une aventure mordante

Une fois que vous vous êtes mis d'accord sur l'univers de jeu et que les personnages sont créés, lancez-les dans l'aventure en utilisant la méthode M.O.R.D (Mission-Obstacle-Rebondissement-Dénouement). Passez par toutes ces étapes, que ce soit une mission classique ou une enquête.

La mission

Commencez en mettant les PJ au pied du mur. Ils se trouvent face à leur commanditaire, qui leur assigne la mission. Décrivez un peu les lieux, mais offrez-leur surtout une première occasion d'interpréter leur personnage. Donnez à leur interlocuteur une forte personnalité : il les interpelle, leur pose des questions, les chahute et les fait réagir.

Lorsque tous les joueurs ont pu parler, faites-les commencer la mission en douceur. Décrivez largement les lieux pour les ancrer dans l'univers et laissez-les se rapprocher de leur objectif. Utilisez à outrance les classiques du JdR (« Qu'est-ce que tu fais ? »,

« Comment est-ce que tu le fais ? ») jusqu'à ce qu'ils aient compris le mécanisme. Si vous en avez l'opportunité, faites tourner le système de résolution des actions une première fois.

Exemple : Les joueurs ont choisi d'être des agents du SHIELD. C'est Nick Fury en personne (tranchant, autoritaire) qui leur assigne la mission. Il s'agit d'exfiltrer un scientifique qui a réalisé que ses employeurs n'étaient pas du bon côté. Il se trouve dans un laboratoire en plein New York.

Obstacle

Lorsqu'ils commencent à être à l'aise, mettez un obstacle sur leur route. Quel que soit leur objectif, ils ne peuvent pas l'atteindre simplement. Qu'ils choisissent de le contourner ou le surmonter, il faut qu'ils agissent (et lancent les dés) pour aller plus loin.

Encore une fois, soyez simple. Le plus évident est le plus efficace : le passage est bloqué ou gardé, ils sont interceptés, un témoin refuse de coopérer, etc.

Si vous coincez, projetez-vous dans la situation en mode paranoïaque : demandez-vous quel problème pourrait survenir à ce moment précis. Vous arriverez sans nul doute à en trouver un. Faites-le entrer en jeu !

Dans tous les cas, vous pouvez toujours envoyer un groupe de sbires standard, ça fait toujours son effet.

Exemple : Les agents sont arrivés jusqu'au laboratoire, mais y pénétrer ne sera pas une mince affaire. Il y a un système de sécurité performant (badge d'accès, caméras, détecteurs de mouvements) et des gardes armés. Comment entrer ? Discrètement, en passant par l'aération ? En volant des badges d'accès et en se déguisant ?

Rebondissement

Une fois l'obstacle franchi, laissez les joueurs progresser. Quand ils sont près du but, introduisez un rebondissement. L'objectif de la mission est à portée de main, mais quelque chose vient les perturber :

- Quelqu'un d'autre les prend de vitesse ;
- Ce n'est pas ce à quoi ils s'attendaient (l'objet qu'ils pensaient récupérer a une taille anormale ou se révèle être une personne) ;
- Ils ont remis le message au mauvais destinataire ;
- Il y a un dilemme moral : le commanditaire est un criminel et accomplir la mission serait de la complicité ;
- C'est un piège !

Décrivez la situation et laissez les joueurs décider de leur prochaine action. Cette fois, c'est à eux de prendre les rênes !

Exemple : Une fois dans le laboratoire, ils voient le scientifique remettre ses découvertes, sous la contrainte, à des agents d'Hydra ! Il leur faut maintenant aussi récupérer ce disque dur…

Dénouement

Bien sûr, le dénouement dépendra des choix improbables des joueurs - mais vous avez l'habitude… Tâchez tout de même de ménager leur amour-propre et de les laisser réussir la mission. Vous pouvez aussi les faire échouer… si c'est fun pour tout le monde !

Pour finir, laissez-leur une ouverture sur une suite éventuelle. Élargissez le point de vue et demandez-vous quelles sont les raisons véritables de cette mission. Il y a toujours une raison cachée… Soufflez-la aux joueurs pour leur mettre l'eau à la bouche.

Exemple : Finalement en possession du disque dur, et en compagnie du scientifique, ils sèment leurs poursuivants dans le métro de New York et retournent à la base. Mission accomplie ! Mais le rescapé révèle que son travail n'a d'intérêt pour Hydra qu'afin d'activer une arme effroyable… La retrouver sera peut-être leur prochaine mission.

Vincent Carluer et Guillaume Clerc
***Crapous** Didier Guiserix*

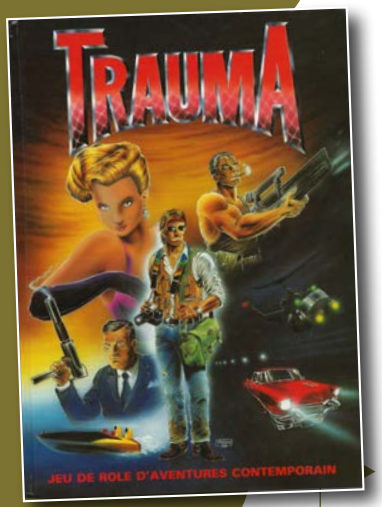
Pas de dé ? Pas de problème !

«Lancer les doigts» ou «hurler un score» : Au même moment, vous et le joueur annoncez un chiffre entre un et six (ou tendez une main avec zéro à cinq doigts dépliés). Le score est la différence entre votre chiffre et celui du joueur. Si votre chiffre était inférieur à celui du joueur, ajoutez six avant de faire la soustraction.

Tirage : Utilisez un jeu de carte si vous en avez un ou mettez six papiers numérotés dans un récipient et faites tirer le joueur à l'aveugle.

Loup solitaire : Dessinez un cercle ou un tableau séparé en six sections numérotées. Présentez le papier sur un angle différent au joueur à chaque fois et faites-lui toucher à l'aveugle celui-ci avec le bout d'un crayon.

Les applis : Il existe de nombreux programmes pour smartphone ou sur le web.
Le crayon : Si vous avez un crayon à section hexagonale, numérotez ses faces et laissez rouler !



ARCHÉO-RÔLISME

Trauma

Des flingues et du sang

1988. *Combien de fois avez-vous rêvé de déjouer une conspiration à l'autre bout du monde ? Vous êtes-vous aussi dit devant un film d'horreur : «* Mais fous-lui ton opinel dans l'œil au lieu de chialer comme une hystérique ! *», sans pouvoir rien faire ? Avec* Trauma*, à vous de jouer !*

Ici et maintenant

Trauma se déroule dans notre monde contemporain, ou plutôt celui des années 80, avec sa noirceur, sa violence et sa mode douteuse (les coupes ridicules et les leggings bariolés qui fleurissent à nouveau). Nous y retrouvons donc tous les éléments de la vie quotidienne, les milieux et les lieux connus. Le contexte est vite bouclé. Niveau jeu, la force des années 80 tient dans une part de mystères encore très prégnante. Beaucoup de zones sont totalement inexplorées et la Guerre Froide bat son plein, permettant à de nombreux pays d'offrir des lieux d'aventures mémorables.

Derrière un jeu d'apparence primaire (« *moi vois, moi tue !* »), *Trauma* propose en réalité une ambiance complexe où les personnages normaux sont confrontés à des situations les dépassant. Une plongée dans l'horreur et l'incontrôlable. Dans sa version *Chroniques d'Outre-Monde*, *Trauma* permettait de s'incarner soi-même, un soi-même projeté hors de son ordinaire. La deuxième édition fait en revanche table rase de cette possibilité jugée inadéquate, pour proposer des personnages dont l'aventure est le métier : mercenaires (évidemment), journalistes (sauf ceux de *BFMTV*), inspecteurs de police, avocats (?), et autres truands (l'ordre des « *profils* » choisis est purement fortuit).

Trauma Western

Dans COM n°10, Pierre Zaplotny et Dominique Granger résument en une douzaine de pages les éléments historiques et ethnographiques pour cerner la période de la conquête de l'ouest. Cette présentation claire et documentée, centrée sur les cow-boys et les indiens, est suivie d'une aide de jeu pour adapter les règles de Trauma à cette période (un simple ajustement de la liste des compétences et les caractéristiques de quelques armes d'époque, et hop !). Dans le numéro 11, un court article spécifique aux indiens des plaines complète le tout.

Dans cet univers déformé par le prisme du cinéma, où les combats sont très présents, nous regrettons tout de même le côté trop mortel des règles. Mais en seulement trois pages, comprenant illustrations, bibliographie et filmographie, elles permettent aisément de jouer des Westerns sales, tel *La horde sauvage* de Sam Peckinpah, ou plus humanistes, comme *Little Big Man* de Arthur Penn. Par contre, si les joueurs veulent s'essayer à *Il était une fois dans l'Ouest* de Sergio Leone, les règles ne sont plus adaptées…

Ces règles sont suivies de *Lilly Blue*, un scénario mélangeant les événements historiques et les actions de personnages fictifs. Sur fond de ruée vers l'or où tous les coups sont permis, il jette les personnages en pleine bataille de Little Big Horn.

Pelon

Repères chronologiques

1981

➔ Année du premier jeu de mercenaries, *Merc*

1983

➔ *FBI* sort aussi son jeu de barbus, *Mercenaries, Spies & Private eyes*

1988

➔ La même année sortent deux jeux contemporains, *Trauma* et la VF de *James Bond*

1991

➔ Sortie de *Mercenaires*, 2nde jeu français pour incarner des hommes d'action

Trauma est aussi un de ces jeux au système si léger et passe-partout que de nombreuses adaptations ont vu le jour au cours des années. Tout d'abord, une version officielle permet de jouer dans l'Ouest sauvage (*cf*. encart page précédente), mais aussi des variantes amateurs (SF, medfan…). En gros, une mise à jour de la liste des armes et de quelques compétences, et roule ma poule ! La base du système le rend en effet rapidement adaptable à n'importe quel univers et permet d'adapter n'importe quel scénario contemporain à *Trauma* (contemporain au sens large, car des scénarios pour *L'Appel de Cthulhu* trouveraient une belle résonance à *Trauma*).

Une mécanique bien huilée

En effet, vous ne serez pas dépaysé en lisant le jeu. Les caractéristiques sont les habituelles : force, dextérité, volonté, etc., notées sur 18 (4D6 avec les 3 plus hauts conservés), dont découlent des caractéristiques secondaires (éducation, chance, etc.). Nous retrouvons également les compétences conventionnelles (d'anthropologie à mécanique, en passant par plongée sous-marine ou manipulation des explosifs), échelonnées de 1 à 26 avec une base dépendant de l'éducation ou des caractéristiques.

Le système de résolution reste classique, intuitif et facile à prendre en main. Les exemples choisis illustrent bien les points de règles, pourtant parfois un peu « *matheux* ». Le système se base sur une table de résolution en pourcentages dépendants de la caractéristique et de la difficulté de l'action. Le mode de résolution est proche de celui de *Rêve de Dragon* ou *Athanor*. D'autres types de jet sont possibles, comme le jet sous la caractéristique avec 1 à XD6 en fonction de la difficulté.

En voyant qu'un tiers du livre est consacré au combat et à la description des armes à feu, nous comprenons bien que les conflits ne vont pas se résoudre avec une bataille corse (enfin, si, à la Corse, version plastique sous le siège). Bien que le calcul des niveaux de compétence de base doivent se faire à tête reposée ([vol+(Dex*3)]/5), le reste →

My Trauma is rich

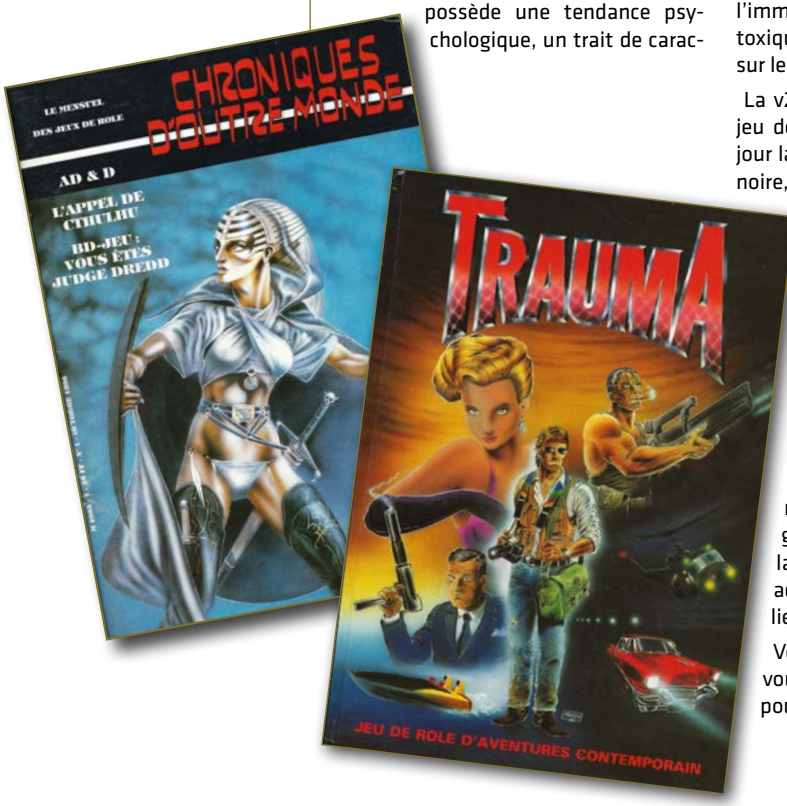
Trauma fut traduit en anglais par Darcsyde Productions en 1992 ! L'intérêt de cette traduction vaut surtout par ses scénarios. Deux dans le livre de base, neuf dans le supplément *The Most Dangerous Game*. Il s'agit essentiellement d'aventures inédites qui mettent en jeu la même faune que la VF : dealers, fugitifs, syndicats et officiers corrompus, psychopathes, chasseurs, etc. À noter que cette petite boîte australienne est également l'éditeur de *Corum RPG*.



est très fluide. Les combats sont donc rapides et particulièrement sanglants. Quand tu joues à Trauma, tu ne dois pas t'imaginer recevoir une balle et gambader dans la prairie ensuite.

Certains points de règles méritent l'attention. Par exemple, les PJ blessés peuvent utiliser des points de volonté dans des situations désespérées pour faire appel à des ressources ultimes. Ces points de volonté permettent également d'améliorer une compétence lors d'une action. La table des évanouissements (probabilité de s'évanouir après chaque dégât) ajoute un niveau de réalisme supplémentaire au jeu, tout comme la fatigue. Sans être révolutionnaires, ces petits points de règles donnent de l'originalité au système et, surtout, procurent le réalisme voulu pour l'ambiance.

L'équilibre mental EQM est une autre facette intéressante du jeu. Chaque PJ possède une tendance psychologique, un trait de caractère passant inaperçu dans la vie de tous les jours, mais qui va exploser lors d'une situation angoissante ou stressante. Votre personnage est-il un hystérique, un parano ou un cyclothymique qui s'ignore ? Choisissez bien, car vous serez tôt ou tard confronté à une situation qui fera surgir vos côtés les plus noirs. Cette tendance, au premier abord contraignante, est source de *roleplay* ou de situations rocambolesques.



V1 ou v2 ?

Les omissions initiales de la première édition ont été comblées par l'ajout au gré des numéros et des demandes/propositions des lecteurs. La revue *Chroniques d'Outre-Monde* (COM) propose donc des articles aussi variés que la compétence de pilotage et les avions et hélicoptères, les compétences de pilotage et manœuvre de navires, des PNJ, des nouvelles règles de combat, comme l'immobilisation, les poisons venins et toxiques, la localisation de dommages sur les animaux…

La v2 intègre une partie des aides de jeu des premiers numéros. Elle met à jour la liste des armes (armes à poudre noire, fusil de sniper, lance-grenade, lance-roquette et bazooka, grenades et explosifs…). Un arsenal complet est disponible. Les règles de combat sont aussi synthétisées. La v2 intègre de plus les règles de déplacements, de fatigue, le tableau de correspondance entre compétences et équivalences professionnelles, les règles de conduite (avec l'ajout de nombreux véhicules, auto et moto), etc. Quelques règles originales sont présentées, comme la possibilité de résolution d'une action sous une caractéristique au lieu d'une compétence.

Vous l'aurez donc compris, si vous voulez vous jouer à *Trauma*, optez pour la 2e, mais récupérez les *COM* 11

et suivants pour les quelques aides de jeu additionnelles qui peuvent vous êtes utiles. Non, en fait, récupérez tous les numéros de *COM* ! D'une part, ce fut un excellent magazine, mais, en plus, vous trouverez des tas de scénarios. C'est quand même le plus important pour jouer, non ?

Tacatacata t'es mort !

Même si le système est simple, le thème et l'approche font de *Trauma* un jeu fait pour des joueurs et surtout un MJ expérimentés. En effet, mal maîtrisée et en laissant les joueurs faire « *ce qu'ils veulent* », une partie peut très vite tourner en remake *d'Expendables*... Il faut dire que les scénarios demandent en général une certaine préparation et un contrôle sérieux de la part du MJ. Car, bien souvent, ce ne sont presque que des pitchs s'articulant autour de quelques événements et PNJ marquants. Le scénario du livre de base v2, *Le Pisteur*, correspond à cette description : un survival en pleine cambrousse, dans lequel des personnages ordinaires sont confrontés à un ex-légionnaire-homme-de-main-d'un-parrain paranoïaque.

Avec un scénario dans presque chaque numéro de *COM*, une bonne quinzaine d'aventures dont disponibles. Le thème tourne néanmoins souvent autour des mêmes pivots : combattre des terroristes, des tueurs psychopathes, des néo-nazis, des ex-militaires, des conspirateurs... En gros, des enfants de cœur qui ne veulent pas du bien aux PJ. Une montée en puissance se fait au fil des scénarios. Les premiers sont plutôt introductifs, ne demandent pas de talents trop importants. Le tout premier, *Les fugitifs*, est même parfait pour des joueurs débutants, le côté bon samaritain propulse les PJ aux côtés d'une fillette et surtout de son pôpa, un ancien membre de la DGSE traqué par ses « *collègues* » (sans parler des voisins du monsieur, voisins tenant plus de la Horde Sauvage que de la famille Ingalls).



À une époque où les retours sur internet n'existaient pas, *COM* a une idée originale : publier des compte-rendus de parties un ou deux numéros après la publication du scénario. Ces CR prenaient la forme de coupures de journaux, montrant le point de vue de la presse sur l'affaire ayant impliqué les personnages. Inspirées des CR de lecteurs, ces coupures fournissaient ainsi une source d'inspi pour une suite à l'aventure.

Le regret sur ce jeu se nourrit de la routine scénaristique, l'omniprésence de hautes doses de testostérone et surtout l'absence d'une dimension plus psychologique. Car, bien que la règle de l'Équilibre Mental aille dans ce sens, les scénarios évitent soigneusement cet aspect du jeu. *Trauma* se prête pourtant très bien à des aventures mettant en scène des personnages au passé complexe, tel qu'un Joss Beaumont (*Le Professionnel*), en particulier dans une optique solo. Il faut espérer que la nouvelle édition de Game-Fu (annoncée il y a déjà quelques mois) exploite un peu plus la facette psychologique et n'en reste pas à la vision « *bourrine* » que les scénarios ont laissée dans les esprits. Car *Trauma* mérite vraiment le détour !

Géraud « myvyrrian » G.
avec la participation de
Pelon et Outsider

Le coin de l'antiquaire

Le jeu est plutôt difficile à trouver, en particulier dans la version rigide. Il est toutefois accessible : dans les 25-40 € pour la v2, et une dizaine pour la version *COM*. Le collectionneur tatillon ne manquera pas de se rappeler qu'il existe deux versions du livre de base, la première sans pelliculage parue pour le Salon du Jeu de 88. À noter qu'il existe également un pad de feuilles de personnages. Pour ceux qui veulent découvrir *Trauma* en attendant la nouvelle édition, il est disponible en PDF sur **www.reves-d-ailleurs.eu**

PRATIQUE

JOUER À DISTANCE

Les tables virtuelles...

...ou VTT pour les sportifs

Vous manquez de temps, vos amis sont disséminés aux quatre coins du monde, et organiser une partie relève de la gageure. Alors que faire ? Prenez vos chaises et asseyez-vous autour d'une table virtuelle.

C'est le lot de la plupart des rôlistes d'âge mûr. Le temps, le manque de disponibilité des uns et des autres, la famille et les enfants, le travail, ou encore notre côté casanier qui prend le dessus, autant de facteurs qui rendent difficile la rencontre entre amis autour d'une table. Et la nouvelle génération n'est pas en reste car, élevée aux « bits », elle se sent parfois plus à l'aise devant un écran que devant des amis en chair et en os. Une solution existe pourtant, et il faut reconnaître qu'elle est très satisfaisante : les tables virtuelles. Alors que *Fantasy Grounds* II est devenue la table virtuelle (VTT *: Virtual Table Top*) officielle de *Do-D5* (le projet *Do-D Virtual Table* a été abandonné), il était grand temps de jeter un œil à tout ça et de vous dire ce qu'on en pense.

C'est quoi, pour qui, comment ?

N'imaginez pas une tablette graphique 48'' posée sur trépied avec vos amis autour. Une partie de VTT se passe sur un ordinateur. Toutefois, ce n'est pas un jeu vidéo ni un MMORPG, mais une application permettant de faire une partie de JdR sur table, à distance via une connexion Internet. Le logiciel vous fournit tous les outils nécessaires à celle-ci : partage de cartes, plans et illustrations, jets de dés (même privés), discussions écrites et orales, musique d'ambiance, sans oublier les fiches de PJ, la gestion des règles, même, pour certains et bien d'autres choses encore afin de simuler l'ambiance d'une table de jeu, sans toutefois pouvoir piquer les gâteaux à votre voisin de table. Une sorte de grand tableau blanc partagé, doté d'outils spécifiques.

Avec la VTT, finis les problèmes de distance ou de local pour jouer, ainsi que les pertes de temps en déplacements et préparation/rangement. Chacun utilise son ordinateur et reste tranquillement chez lui. La mise en place est immédiate, ce qui permet de jouer rapidement, favorisant ainsi les parties plus régulières et l'optimisation du temps de jeu. Par ailleurs, il est aisé de trouver d'autres joueurs si nécessaire, la communauté étant importante sur Internet.

De quel matériel avez-vous besoin ?

Pas de grand-chose : un ordinateur (pas besoin d'une machine de guerre, bien qu'un écran de grande taille soit un plus, notamment pour le MJ), une connexion Internet et votre logiciel de table virtuelle. Vous pouvez également investir dans une webcam et un micro pour rendre l'expérience plus immersive *(i.e.* pour mieux entendre vos amis et, pourquoi pas, les voir). Comme pour une partie classique, préparez aussi un kit de survie du rôliste (pizza, soda, café, gâteaux...), du papier et un crayon pour prendre des notes (ou utilisez le « *bloc note* » de l'ordinateur) et, éventuellement, des dés selon la VTT choisie.

L'utilisation d'une VTT ne dédouane pas le maître de jeu de préparer son scénario comme à l'accoutumée, mais il se retrouvera avec beaucoup plus de travail en amont s'il crée son propre scénario ou s'il adapte un scénario papier à la VTT : préparer les cartes, plans et diverses illustrations à diffuser aux

joueurs, mettre en place le brouillard de guerre sur le plan et placer les rencontres, découper l'aventure selon les lieux, créer des liens vers les fiches des rencontres, etc. Il existe des aventures prêtes à l'emploi, payantes (et en anglais) ou gratuites.

Jeu et fonctionnalités

Le principe semble simple, mais, concrètement, comment se déroule une partie ? Une fois tout le monde réuni, deux modes de jeu existent : le mode vocal (avec ou sans webcam) et le mode texte. Même si la majorité des VTT présentent des fenêtres de discussion (chat), ce deuxième mode est le moins courant, car il rend le jeu moins fluide et moins convivial. La plupart des joueurs opteront donc pour une version vocale du jeu s'ils disposent tous d'un micro et, optionnellement, d'une webcam. Une certaine discipline et des tours de table sont alors de rigueur pour éviter trop de confusion et de chahut. Des logiciels comme *Teamspeak* ou *Skype* sont généralement utilisés en parallèle lorsque l'interface ne gère pas directement le mode vocal ou visuel. La concentration étant plus difficile qu'autour d'une table réelle, la durée de jeu est en général plus courte (plus de 3-4h avec un casque sur la tête, seul devant son écran et avec de faibles interactions, c'est épuisant).

Le MJ et les joueurs vont afficher la table virtuelle dont l'interface est spécifique au logiciel ou jeu utilisé. Pour l'exemple, nous utiliserons l'interface de *Fantasy Grounds II*. Ci-dessous, vous pouvez voir à quoi ressemble une partie avec quatre joueurs. Nous trouvons le nom et l'icône/photo de chaque joueur, les fiches de personnages (un joueur ne peut accéder qu'à sa fiche, le MJ pouvant accéder à toutes), les dés, le chat, les plans, etc. La partie se déroule ensuite tout à fait classiquement : le MJ s'adresse aux joueurs qui font part de leurs actions et jettent éventuellement les dés en fonction de celles-ci.

Plusieurs fonctionnalités sont utiles au jeu. Comme dit précédemment, vous pouvez communiquer par chat ou par micro. L'avantage du chat est que le MJ va pouvoir s'adresser spécifiquement à certains joueurs (multicanal) lorsque cela est nécessaire. *Teamspeak* permet de positionner les voix dans un environnement virtuel 3D, ce qui permet de simuler l'emplacement des joueurs autour de la table. Il permet également des conversations privés.

Autre caractéristique utile, le lancer de dés. Les VTT permettent de lancer les dés virtuellement (parfois automatiquement, en cliquant sur la compétence sélectionnée) et le résultat s'affiche à l'écran. Bien sûr, rien ne vous empêche d'utiliser vos propres dés.

Liens utiles

Si vous cherchez des informations sur les VTT, les deux sites incontournables sont les forums *JdR Virtuel* ainsi que *RPG Virtual Tabletop* (en anglais).



Ci-dessous : Partie à 4 joueurs sur *Fantasy Ground 2*

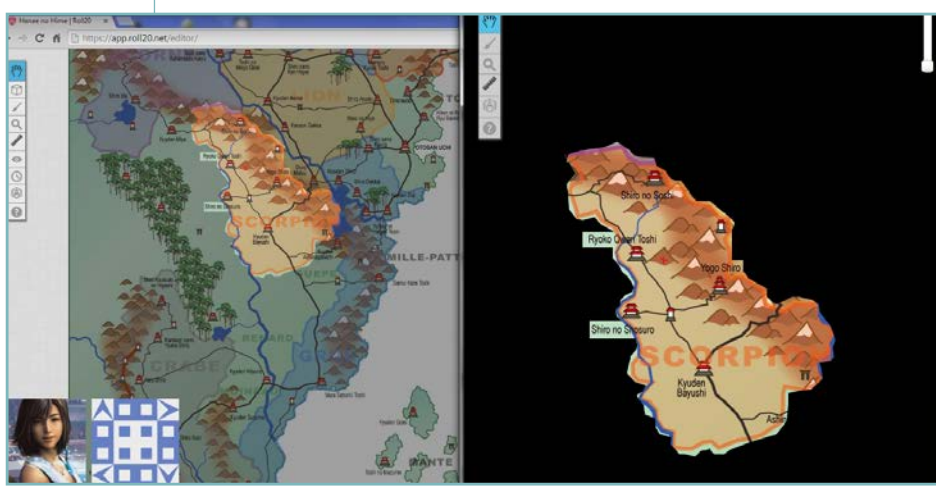
Les logiciels permettent de gérer les plans (faits maison ou sous licence) et les pions (représentant PJ/PNJ). Les plans peuvent être quadrillés ou non (utile pour des jeux tactiques comme *Do-D*), présenter du mobilier, des indices (comme des traces de sang), etc. Le MJ peut déplacer comme il veut les pions sur cette carte, afin de visualiser le placement des protagonistes. Et, avec le brouillard de guerre (ou ombrage des zones, cf. ci-dessous), vous n'aurez plus besoin de jongler avec des caches pour dissimuler partiellement la carte. Il permet de noircir aisément les parties de la carte invisibles aux PJ et de les rendre visibles au moment opportun. Certaines VTT incluent des outils graphiques (tels que des flèches pour montrer quelque chose de précis). Cette gestion avancée des plans est séduisante, mais semblera gadget pour ceux qui n'ont pas pour habitude d'utiliser des plans et des figurines sur une table de jeu classique.

Beaucoup de VTT permettent d'afficher des aides de jeu. Une fois téléchargées, le MJ peut en donner l'accès à tout ou partie des joueurs. Finie la galère pour glisser une aide de jeu spécifique à un joueur, tout se fait facilement et discrètement si nécessaire. D'autres caractéristiques peuvent avoir leur importance, comme la possibilité de diffuser de la musique (en général, des morceaux enregistrés, le streaming musical n'étant pas pris en charge).

Le dernier élément important est l'intégration de *rulesets* (système de règles) dans la VTT. Toutes n'en ont pas. L'avantage de ces *rulesets* est d'avoir une fiche de personnage intégrée à l'interface, ainsi que la gestion du combat et des jets de compétences/caractéristiques. Cela simplifie grandement le travail du MJ et fluidifie le jeu. Pour les VTT dont le code est en libre accès, il est possible de développer un module de système de jeu. Toutefois, la présence d'un *ruleset* n'est indispensable que si vous souhaitez vous soulager en partie de l'aspect technique des règles, ce qui est particulièrement utile pour un système complexe.

Laquelle choisir ?

De nombreuses VTT sont disponibles : *Roll20, Fantasy Grounds II, Maptool, Roll-istik/Rolisteam (le second étant la version fiable du premier), Battlegrounds, d20pro, 3D Table top, Epictable, Gametable, Infrno, iTabletop, Table Top Connect, kLoOge.Werks, JParanoia, OpenRPG, Screen Monkey…* Chacune présente ses avantages et ses défauts. Cette pléthore de VTT rend le choix compliqué, et il est nécessaire de bien définir ce que les utilisateurs recherchent. De plus, toutes ne sont pas gratuites. Si vous désirez jouer simplement avec une surface partagée, *Skype* ou *Google Hangout* avec quelques *plugins* suffisent. En revanche, si vous désirez un peu plus de gestion (feuilles de PJ, lancer de dés, systèmes…), il faut choisir parmi a priori les quatre plus intéressantes et plus utilisées : *Fantasy*



Ci-dessous : Vue MJ/ vue joueur sans et avec brouillard de guerre (*Roll20*)

Grounds II (environ la moitié des joueurs), *Roll20* (un tiers des joueurs mais en forte progression), *Rolisteam* (10% des utilisateurs), *Maptool* (moins de 10%). Nous ferons un survol rapide de quelques autres. Les proportions s'appuient sur un sondage réalisé par Jean alias Chronomancien, administrateur sur les forums JdR Virtuel.

À ce jour, il n'existe pas de VTT regroupant toutes les caractéristiques pour en faire la table parfaite. Il est nécessaire de choisir le meilleur outil au moment voulu. Un logiciel gratuit, multiplate-forme et ne nécessitant pas d'installation serait l'idéal pour éviter des soucis de compatibilité. Les VTT 100% online et pouvant possiblement fonctionner sur les tablettes paraissent donc être les solutions d'avenir. Ainsi, *Roll20* semble très prometteur nous dit Nathanaël, un habitué des VTT, et le nombre croissant de ses utilisateurs l'atteste. Toutefois, un produit tel que *Fantasy Grounds II* est accessible depuis la plate-forme de distribution *Steam* et a été choisi comme VTT officielle par *Wizards of the Coast* pour le mythique *Do-D 5*, ce qui lui donne beaucoup de poids. Il est donc difficile de prédire de quoi l'avenir sera fait…

VTT, mieux ou moins bien ?

Jouer via une VTT présente ses avantages et ses inconvénients. Tout d'abord, ce n'est pas cher. Certes, certaines VTT sont payantes, mais, si vous comptez le prix de l'essence, le temps perdu, etc., vous vous rendrez compte que c'est économique, notamment à long terme. Autre avantage, il permet de s'affranchir des distances et de jouer avec des amis vivant au fin fond de l'Amazonie pour peu qu'ils aient internet et se calent sur votre fuseau horaire. Cette notion de distance est importante pour recruter de nouveaux joueurs. Avec les VTT, vous élargissez votre cercle de joueurs et trouverez plus facilement des personnes motivées pour essayer les jeux pour lesquels votre groupe est récalcitrant. La flexibilité des horaires est un autre avantage. Jouer tous les mercredi soir de 20h à 23h devient possible.

Le plus gros inconvénient reste le rempart de l'écran et, donc une baisse de convivialité. De plus, les interfaces rendent le jeu très aseptisé. En effet, une des forces du JdR sur table est d'être avant tout un jeu de société et de réunir des amis qui vont refaire le monde avant de jouer, qui vont rigoler ensemble, en vrai. Cette ambiance-là est de fait beaucoup plus difficile à reproduire. Une autre grosse particularité du JdR est son aspect immersif. Une facette invisible du JdR (et non des moindres) est tout l'imaginaire qui se déroule dans nos têtes et qui est stimulé par l'ambiance autour de la table, les figurines, le plan sur la table, le paravent, etc. L'interface graphique nuit fortement à cet aspect et le MJ devra redoubler d'effort dans ses descriptions pour compenser cela, tout en restant concis pour que chacun des joueurs devant son écran ne décroche pas et reste concentré sur la partie. En effet, la TV dans le salon, les enfants qui viennent voir ce que vous faites ou un autre logiciel tournant en arrière plan peuvent être des facteurs perturbateurs pour un joueur, surtout s'il « *attend* » devant son écran pendant que le MJ est en pleine narration.

En conclusion, même si l'aspect convivial d'une véritable table de jeu de rôle n'est pas présent, les autres paramètres sont là : descriptions, rapport entre joueurs et *roleplay*, dés qui roulent sur la table (mais sans rouler sous les meubles), jets cachés du MJ comme s'il se trouvait derrière son paravent, message privé à un joueur, ambiance générale de la partie… Mieux encore, pour quelques jeux, les règles sont prises en charge par le logiciel qui gère à la place du joueur ou du maître de jeu les divers ajustements, les répercutant automatiquement sur la fiche de personnage ou sur les jets de dés. Autre temps, autres mœurs, vous voilà désormais maîtres de jeu virtuel, avec des joueurs disponibles dans le monde entier.

Découvrez notre comparatif des différentes VTT en pages suivantes. →

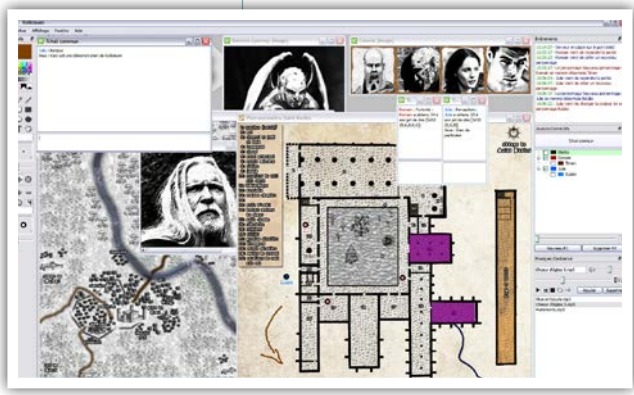


Du jeu de rôle à distance avec 1 000 000 de vues sur youtube !

Hasard des choses, alors que cet article était en pleine rédaction, le populaire bloggueur connu sous le nom de « joueur du grenier » lançait sur sa chaîne youtube « *Aventures* », une série d'épisodes (16 à ce jour) de jeu de rôle à distance. Avec plus d'un million de vues (!), la partie menée par Mahyar Shakeri (auteur de nombreux scénarios pour le JdR, de *Pendragon* à *Shaan*) a notamment eu le mérite de faire découvrir les principes du jeu de rôle à une vaste communauté non-rôliste. Et il a également mis en avant le jeu de rôle via table virtuel, comme outil pour pratiquer sa passion en s'affranchissant des contraintes spatiales.
Si on regrettera les quelques envolées matchistes et graveleuses (notamment sur le premier épisode), *Aventures* permettra de vous faire une bonne idée du jeu de rôle via VTT.

Rolisteam

Alors qu'on le pensait mort avec *Rolistik*, son développement vers *Rolisteam* l'a relancé (les deux sont en open source et gratuits), avec des mises à jour régulières et beaucoup moins de plantages. Actuellement, c'est certainement la VTT la plus simple d'utilisation et c'est ce qui explique son succès. Il permet facilement d'afficher des sections de cartes, de diffuser de la musique si les joueurs disposent des fichiers musique sur leur ordinateur, de gérer le brouillard de guerre. Il est possible de télécharger ses propres cartes et images et un outil de dessin rudimentaire permet de customiser tout ça pendant le jeu. Une bibliothèque d'images (assez limitée) est également disponible, et le déplacement des pions est aisé. L'affichage des fenêtres sous forme d'onglets est pratique.





Son plus gros défaut est l'absence de feuille de PJ et d'intégration de système de règles. Mais, dans un sens, ce peut être une force, car il n'impose rien. On est ici vraiment en présence d'un tableau blanc partagé doté de quelques outils spécifiques. L'inconvénient est qu'il nécessite de ce fait une gestion totale du MJ. De plus, pour effectuer un lancer de dés, il faut rentrer une ligne de commande. Rolisteam est donc plus adaptée aux joueurs old school qui désirent n'avoir qu'une simple interface visuelle et conserver la gestion du jeu par eux-mêmes.

Fantasy Grounds II

Première chose, l'interface est agréable et c'est peut être la raison pour laquelle elle reste une des VTT les plus populaires. Le thème change en fonction du jeu sélectionné. Les joueurs s'y retrouvent rapidement, avec leurs fiches de personnages interactives. Un clic sur

ROLISTEAM version 1.6.1					
Éditeur/Auteur		Renaud Guezennec, Joseph Boudou et Ultyme (d'après *Rolistik* de Romain Campioni)			
Langue		Français	**Licence**	Gratuit et libre (licence GNU/GPL 2.0)	
Plate-forme		Windows/Mac/Linux			
Gestion	**Plans**	Oui	**Feuille de personnage**	Non	
Pions		Oui	**Chat**	Oui (multicanal)	
Brouillard de guerre		Oui	**Audio/vidéo**	Non	
Musique		oui (pas de streaming)	**Lanceur de dés**	Oui (mode texte)	
Particularités		Possibilité de sauvegarde d'une partie en cours (plans, images, chat...)			

une compétence et le dé en 3D correspondant roule automatiquement, son résultat s'affichant avec tous les bonus dans la fenêtre de chat. Pratique et joli, il donne tout de suite le feeling d'une vraie table de jeu. Durant la partie, le maître de jeu peut afficher des illustrations, des cartes et plans au fur et à mesure de la progression, changer l'atmosphère de l'interface selon la situation (nuit, jour, campement, nature, etc.). *FGII* est relativement facile et rapide à prendre en main et dispose d'un magasin en ligne proposant des systèmes de jeu (*rulesets*), des feuilles de personnage, des aventures complètes, des pions… Ainsi, il est possible de simuler l'intégralité du système et de l'environnement de jeu. Enfin, les mises à jour sont régulières et peuvent être automatisées.

À l'inverse de *Maptool (ci-dessous)*, *FGII* gère mal les cartes tactiques (le quadrillage, le positionnement des pions…), et pas du tout la vision des PJ ni la lumière. Le brouillard de guerre n'est pas des plus pratiques non plus et la gestion des outils et des ressources (pions, images…) reste des plus intuitives. Son prix le place aussi comme la plus onéreuse des VTT. Au final, c'est une VTT intéressante dans sa 3e version, destinée à des joueurs voulant une belle interface graphique, ayant les moyens financiers et sacri- →





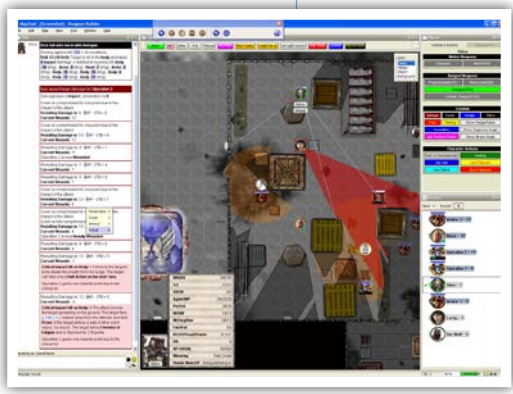
FANTASY GROUND II version 3.0.13				
Éditeur/Auteur	Smiteworks Ltd., disponible sur la plate-forme de jeu Steam			
Langue	Anglais	**Licence**	· Démonstration : gratuit · Classique (MJ/Joueur) : $39 ou $3,99/mois · Ultimate (permet d'accueillir des joueurs sans licence) : $149 ou $9,99/mois (possibilité d'upgrade de la version classique à l'Ultimate)	
Plate-forme	Windows / Mac (avec l'application winebottler ou équivalent) / Linux (avec l'application wine ou équivalent)			
Gestion **Plans**	Oui	**Feuille de personnage**	Oui (de base *Do-D3.5* et OGL, *Pathfinder*, *Do-D4*, *Do-D5*, *Fate*, *CoreRPG*, *Numenera*. D'autres en ajoutant des « *rulesets* » payants ou gratuits)	
Pions	Oui	**Chat**	Oui	
Brouillard de guerre	Oui	**Audio/vidéo**	Non	
Musique	Non	**Lanceur de dés**	Oui (simulation physique de lancé de dés)	
Particularités	Nombreux systèmes de règles, finition graphique, création/modification de systèmes possible.			

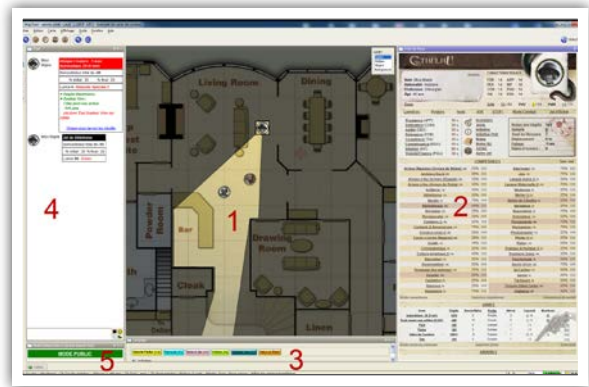
fiant leur MJ sur l'autel de la gestion des ressources (ce dernier est par contre serein côté système de jeu). À noter que *Fantasy Grounds II* est disponible sur la plate-forme de jeu *Steam* depuis 2014.

Maptool

Bien qu'il existe une communauté anglophone conséquente, *Maptool* est moins utilisé en France. Fonctionnant sous Java, il est multiplate-forme. Sa grande force réside dans sa prise en charge avancée des cartes. Il est réellement fait pour ça et permet des affichages sous forme de couches, donnant des cartes dynamiques sur lesquelles le MJ peut déplacer des objets, ouvrir des portes, faire apparaître ou disparaître du mobilier… *Maptool* permet une interaction complète avec les « *pions* », avec une définition de leurs propriétés comme l'attribution d'une feuille de personnage. Il inclut d'ailleurs une collection conséquente d'icônes. La gestion de l'éclairage et de la ligne de vision des PJ sont deux caractéristiques originales du logiciel. Enfin, le développement de macros permet d'automatiser de nombreux éléments, comme le déclenchement de pièges ou le déplacement automatique de pions (zone de téléportation). Tout ceci constitue les *frameworks* sur lesquels repose le logiciel et qui offrent la possibilité de simuler n'importe quel système de jeu (de la même façon que les *rulesets*).

Toutefois, il a aussi ses inconvénients. Tout d'abord, il n'est pas très joli, ni très convivial, ce qui rend sa prise en main assez difficile (c'est un euphémisme) et nécessite certaines compétences informatiques (mises à jour, problème selon les versions de java, hébergement de partie), en particulier si vous voulez développer votre propre *framework*. Car





MAPTOOL version 1.3 build 91					
Éditeur/Auteur		« Trévor »			
Langue		Multilingue	**Licence**	Gratuit	
Plate-forme		Windows/Mac/Linux (application en java)			
Gestion	**Plans**	Oui	**Feuille de personnage**	Oui (en ajoutant un « framework » dédié à un jeu)	
Pions		Oui	**Chat**	Oui	
Brouillard de guerre		oui (avec gestion du champ de vision)	**Audio/vidéo**	Non	
Musique		Non	**Lanceur de dés**	Oui (mode texte)	
Particularités		Gestion de la lumière, outils de dessins améliorés, intègre des macros.			

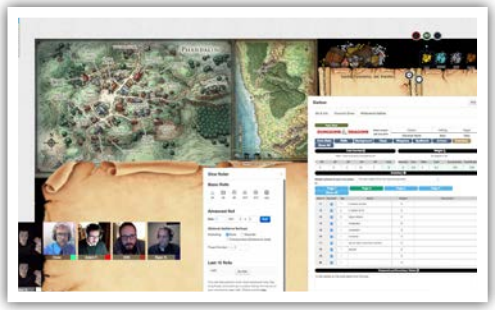
il n'en existe pas pour l'instant pour tous les jeux, évidemment. Il n'existe pas non plus d'outil de débogage… Enfin, il n'évolue que peu et, à ce rythme, face à la concurrence, il a de bonnes chances de finir par disparaître. À noter qu'un financement participatif a été lancé il y a quelques temps pour le développement d'une variante (M.O.T.E. 1.2.1). À suivre…

Roll20

Il s'agit du petit nouveau qui monte. Il fonctionne entièrement sous navigateur (Chrome, Firefox, IE…) et un simple clic suffit pour rejoindre une partie. Il possède certaines fonctionnalités que n'ont pas les autres VTT, comme le jukebox (avec des sons d'ambiance !). Bien que gratuit, l'accès à certaines fonctions (comme la gestion des feuilles de PJ) est payant. Il permet plusieurs niveaux de jeu, du très simple (partage d'une interface graphique avec plans, pions… dont la gestion est simple) au plus complexe (intégration de système de jeu, mais payant). Le logiciel gère aussi le brouillard de guerre, la vision des PJ et la lumière. Comme *FGII*, une boutique en ligne propose de nombreux plans, scénarios, pions… Sa force vient aussi de sa communauté grandissante et donc de son développement rapide.

Il demeure moins pratique et convivial que *FGII*, en particulier dans les outils avancés. Il souffre également de l'absence de rulesets complets et d'une gestion moins bonne des cartes que *Maptool*. De plus, comme il est 100% en ligne, les serveurs sont parfois surchargés (jusqu'à 9 000 utilisateurs simultanés !) et le logiciel présente quelques bogues qu'il sera nécessaire de faire disparaître. En conclusion, *Roll20* semble être le meilleur compromis pour un utilisateur « *lambda* » ne désirant pas s'investir énormément dans l'apprentissage d'un logiciel.

Géraud « myvyrrian » G. et Pierre Balandier, avec la participation de Jean « Chronomancien », Khalia et Nathanaël « NathaDeux »





ROLL20					
Éditeur/Auteur		The Orr Groupe, LLC.			
Langue		Français	**Licence**	Gratuit ou payant	
Plate-forme		Windows/Mac/Linux, sous navigateur internet (100% en ligne). Application pour tablettes sur Android et iOS			
Gestion	**Plans**	Oui	**Feuille de personnage**	Non	
Pions		Oui	**Chat**	Oui (multicanal)	
Brouillard de guerre		Oui	**Audio/vidéo**	Non	
Musique		Oui (musique et sons)	**Lanceur de dés**	Oui (mode texte)	
Particularités		Gestion de la lumière et de la vision des PJ. Possibilité d'intégrer des rulesets non complets.			

ENTRETIEN

AUTEURS & ÉDITEURS

Lawrence Whitaker & Pete Nash

« Le JdR a repris du poil de la bête »

Lawrence Whitaker et Pete Nash sont deux ressortissants britanniques habitant respectivement au Canada et en Suède. Ce sont des vétérans du monde du JdR, et leur carrière créative a principalement existé autour du système de règles Runequest, *dont ils sont des inconditionnels. La dernière version en date est* Runequest 6 *(voir la critique dans* CB#14*), qu'ils ont publié sous l'égide de leur jeune maison d'édition* Design Mechanism. *Pour accompagner la sortie francophone de ce jeu, ils nous ont accordé une interview.*

Ludographie de Pete Nash

Rome: Life and Death of the Republic (Alephtar/Cubicle 7)
RuneQuest II (Mongoose)
Elric of Melnibone (Mongoose/Eternal Champion)
Vikings (Mongoose/RuneQuest II)
Wraith Recon (Mongoose/RuneQuest II)
Dilettante (Mongoose/Traveller)
Darrians (Mongoose/Traveller)
Against the Dark Lords (Mongoose/Lone Wolf)

Casus Belli : Si vous deviez résumer vos carrières de créateurs de jeux en quelques étapes-clef, quelles seraient-elles?

Lawrence Whitaker (LW) : Mon début de carrière a été défini par l'acceptation par *Chaosium* d'un scénario que j'avais écrit pour *Ringworld*. C'était ma première publication, et ça a vraiment lancé ma carrière. Commencer à travailler pour *Mongoose* a été la deuxième étape. Ce n'était pas une collaboration des plus agréables, mais cela a fortement contribué à améliorer mes méthodes d'écriture. Les dates limites étaient brutales, il fallait produire un livre par mois, et j'ai donc appris à écrire très vite et, surtout, à écrire d'une façon telle qu'il n'était pas nécessaire de revenir en arrière pour modifier des choses. Ensuite, il y a eu la création de la maison d'édition *Design Mechanism* avec Pete (Nash) et la licence pour *Runequest*. Ces trois étapes couvrent presque trente ans. Il y a eu pas mal de petits ou grands succès entre ces étapes, je suis fier de certains produits, et beaucoup moins d'autres.

Pete Nash (PN) : Ma carrière a commencé avec la co-création de suppléments et livres avec Loz (surnom de Lawrence Whitaker sur le web). Nous avons, depuis longtemps, une des meilleures relations de travail qu'il m'ait été donné de vivre, une excellente synergie. Ma première étape a certainement été lorsque j'ai aidé Loz à créer le système de magie pour la première version du JdR *Elric* chez *Mongoose*. Puis ma première expérience en tant que créateur professionnel a été la création du livre *BRP (Basic Role Playing) Rome* pour le compte de *Chaosium*. Cela m'a pris 18 mois, après quoi j'ai envoyé le manuscrit à *Chaosium*. Je n'ai absolument pas entendu parler d'eux pendant dix mois, puis j'ai appris que le Lynn Willis avait quitté *Chaosium* pour des raisons de santé et que personne n'avait repris ses projets. *Chaosium* a décidé de ne pas publier *Rome*, mais *Alephtar Games* a repris le flambeau. Je leur ai envoyé le manuscrit, qu'ils ont adoré et publié. J'ai ensuite commence à travailler pour *Mongoose* sur les conseils de Lawrence, et y suis devenu le second auteur de *Runequest*.

CB : Comment avez-vous découvert le JdR ?

LW : J'avais lu dans un magazine qu'il existait des jeux de société sans plateau, qui n'utilisaient que l'imagination. Cela a tout de suite capturé la mienne, mais je n'ai pas eu l'occasion d'essayer les JdR avant un moment. Je suis ensuite tombé sur un magazine intitulé



> « Si vous voulez jouer un voleur capable de lancer des sorts tout en portant une armure à plaques, dans *RuneQuest*, pas de problème ! »

Citation de Lawrence Whitaker ; photo de Pete Nash

Wargames, qui contenait une aventure en solo écrite par Ken St-André pour le jeu *Tunnels & Trolls*. J'ai acheté le magazine et joué et rejoué cette aventure une cinquantaine de fois ! J'étais complètement accro… J'ai alors commencé à écrire mes propres règles pour imiter ce type de jeu. On m'a ensuite offert pour Noël la boîte violette de *D&D*, et cela a vraiment tout démarré.

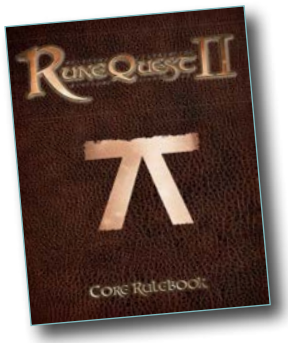
PN : Ça a commencé pour moi avec les jeux de la gamme *Fighting Fantasy* (NdT : des livres dont vous êtes le héros) au début des années 80. Peu après, j'en parlais à un ami. Celui-ci m'a dit qu'il avait beaucoup mieux ! Je suis allé chez lui et nous avons créé ensemble des personnages pour *D&D*. J'ai accroché instantanément ! J'ai essayé *Runequest* aussi, mais, à l'époque, je l'avais détesté ! (*Rires*) J'ai de toute évidence changé d'avis depuis, mais, à l'époque, j'étais horrifié par l'idée de ne pas acquérir de point de vie lorsque mon personnage gagnait de l'expérience…

CB : Quand et comment avez-vous démarré *Design Mechanism* ?

LW : Pete et moi nous connaissons depuis 1992. Nous nous sommes rencontrés à une convention *Runequest* au Royaume-Uni. Puis nous avons eu une longue relation professionnelle ensemble. Un jour, Greg Stafford (NdT : un des co-auteurs de *Runequest* et principal créateur de *Glorantha*) m'a un jour dit qu'il n'était pas content de la façon dont *Mongoose* s'occupait de *Runequest*. Même si le *Runequest II* de *Mongoose* avait été une réécriture complète et avait été bien accepté par le public, les ventes en restaient médiocre à cause du manque de promotion du jeu par l'éditeur. Et si on achetait la licence ? J'en ai parlé avec Pete et quelques autres amis. Lors d'une réunion bien arrosée entre amis chez Pete en Suède, l'idée est devenue réalité. Lorsque la licence est devenue disponible, j'ai approché Greg et lui ai proposé cette idée. Après plusieurs discussions, il a finalement accepté. Nous avions besoin d'être en société pour pouvoir bien le faire. J'en ai parlé avec Pete : pourquoi ne pas fonder notre propre entreprise ? Et c'est à ce moment que *Design Mechanism* est vraiment né.

Ludographie de Lawrence Whiteaker

The Unknown East (Chaosium/Eternal Champion)
Rogue Mistress (Chaosium/Eternal Champion)
RuneQuest II (Mongoose)
Elric of Melnibone (Mongoose/Eternal Champion)
Dara Happa Stirs (Mongoose/Glorantha)
Cults of Glorantha (Mongoose/Glorantha)
Dragonewts (Mongoose/Glorantha)
Mostali (Mongoose/Glorantha)
Pavis Rises (Mongoose/Glorantha)
Judge Dredd (Mongoose/Traveller)
Strontium Dog (Mongoose/Traveller)





CB : De toute évidence, vous aimez beaucoup *Runequest*. Pourquoi l'aimez-vous autant, et qu'est-ce que vous préférez dans ce système de jeu ?

LW : Pour moi, ce système tombe tout bêtement sous le sens. J'ai joué à *Do-D* basique pendant quelques années, et il y avait pas mal de choses qui m'embêtaient dans ce jeu, surtout la notion de niveaux. Pour moi, cela n'avait pas de sens. J'aimais par contre la façon dont les compétences de voleur fonctionnaient, et elles étaient mesurées par des pourcentages. Lorsque j'ai appris qu'il y avait un jeu de rôle qui utilisait des pourcentages pour toutes les compétences de tous les personnages, cela m'a paru complètement évident. J'adorais l'idée que tout le monde pouvait utiliser la magie dans *Runequest*, qu'il n'y avait pas de restriction artificielle sur qui pouvait porter une armure ou pas, ou quelle arme un personnage pouvait utiliser. Si vous vouliez jouer un voleur capable de lancer des sorts tout en portant une armure à plaque, pas de problème ! C'était le genre de jeux auquel je voulais jouer.

PN : Il y a deux choses que j'aime beaucoup dans *Runequest*. Premièrement, j'aime la simplicité de son système de pourcentage. Vous n'avez qu'à regarder le chiffre et vous pouvez immédiatement estimer vos chances de succès. Le système est entièrement dépourvu de notion de niveaux artificiels, et les personnages progressent de façon naturelle. Deuxièmement, j'ai toujours pu modifier le système *Runequest* ou *BRP* pour les adapter à n'importe quel univers, que ce soit la Rome historique ou un univers de science-fiction avec une technologie très avancée. Si vous avez besoin de règles pour simuler le nouvel aspect d'un univers, hop, vous l'ajoutez très facilement avec *Runequest*.

CB : Comment êtes-vous passé du *Runequest II* de *Mongoose* au *Runequest 6* de *Design Mechanism* ? Quel a été le processus créatif ?

LW : Nous aimions beaucoup le *Runequest II* de *Mongoose*, et il aurait été beaucoup plus proche de *Runequest 6* si nous avions eu plus de contrôle sur sa forme finale. À la dernière minute, nous avons appris que nous devions nous débarrasser de la moitié du contenu que nous avions créé. À l'origine, on nous avait promis que le nombre de pages n'était pas limité, alors qu'ensuite on nous a limités à 250, puis 200 pages. Nous avons dû sabrer tout un tas de choses importantes qui nous avait pris beaucoup de temps à créer. Donc, pour *Runequest 6*, nous sommes partis de *Runequest II*. *Runequest 6* était l'occasion pour nous de vraiment créer le jeu que nous avions envisagé à l'origine, mais aussi de pouvoir tout mettre dans un seul volume, plutôt que de morceler l'information dans plusieurs suppléments (livre du joueur, livre du MJ, manuel des monstres, vous connaissez la formule). Selon moi, morceler le contenu demande, d'une part, plus de travail, mais, d'autre part, c'est aussi un procédé commercial que je n'aime pas. Nous savons que nous n'allons pas nous enrichir avec ce travail. Nous le faisons pour l'amour de l'art et donc nous sommes prêts à prendre ce genre de risques plutôt que d'essayer de faire un profit à tout prix.

CB : Quelles sont les grandes différences entre le *Runequest II* et votre *Runequest 6* ?

PN : Tout d'abord, la formulation des règles des Passions. Les Passions sont quelque chose que nous avons beaucoup utilisé dans les campagnes personnelles de Loz, et nous les avions introduites de façon minimaliste dans des produits précédents (NdT : comme dans la seconde version *d'Elric* chez *Mongoose*), mais, là, nous avons pu les développer et les intégrer dans les règles de base. Cela a permis de montrer comment on peut les utiliser dans les différents aspects du jeu. Pour nous, c'était un ajout important par rapport à l'interprétation des person-

nages. D'un point de vue mécanique de jeu, il y a eu de nombreuses petites améliorations pour le combat, notamment pour rendre les Styles de Combat plus uniques avec les Traits de Combat. Cet aspect a été suggéré par un des joueurs canadiens de Loz. Nous avons adoré l'idée, l'avons améliorée, et cela a vraiment fait une différence. Il y a aussi de nombreuses corrections que plusieurs années de pratique de *Runequest II* nous ont suggérées. Troisièmement, il y a une révision majeure des règles de magie, probablement le changement le plus important d'un point de vue ludique. La magie de *Runequest* a toujours été liée à ses origines dans *Glorantha*, notamment les règles sur la récupération de la magie, sur son origine, etc. Nous avons pu mettre en place un groupe de variables pour permettre d'ajuster la magie en fonction de la campagne et du monde dans lesquels on joue. On pourrait aussi bien avoir un monde dans lequel la magie se récupère très lentement, ne permettant aux pratiquants de lancer qu'un ou deux sorts par an, ou, à l'opposé, avoir une magie de type « *gloranthienn* », généralisée et que l'on peut utiliser en un instant. Cela a eu pour effet de libérer la magie de *Runequest* de son influence originelle, lui permettant d'être appliquée de façon beaucoup plus souple.

CB : *Runequest 6* n'est désormais plus attaché à un univers particulier. Quelles sont les raisons derrière ce changement ?

LW : C'était un changement délibéré, qui s'appuie sur deux raisons. Tout d'abord, *Runequest* n'a en fait pas été attaché à un univers particulier depuis plus longtemps qu'on ne le croit en général. *Runequest 3* (celui d'*Avalon Hill*) n'utilisait déjà pas *Glorantha*, puisqu'il se passait dans une version fantastique de l'Europe du moyen-âge. Bien que les deux versions de *Runequest* de *Mongoose* explorent *Glorantha* au travers de suppléments, l'effort était un peu forcé, car le jeu était prévu à la base comme une plate-forme générique. La deuxième raison est que, bien que *Glorantha* soit un univers encore très populaire, il n'est pas universellement apprécié. De nombreux joueurs aiment le système de jeu de *Runequest* mais n'aiment pas du tout *Glorantha*. Donc je ne voulais pas prendre le risque d'aliéner la moitié des joueurs potentiels en forçant un univers particulier dans le livre de base. Certains joueurs n'ont pas envie de jouer des canards et des babouins et auraient sûrement laissé tomber *Runequest* si le jeu n'avait été prévu que pour cet univers. Il était donc plus facile de créer un système universel et générique dans le livre de base, puis de proposer par la suite des univers modulaires, dont celui de *Glorantha* que nous préparons en ce moment-même (NdT : *Adventures in Glorantha*).

CB : Dans le paysage actuel des JdR, avec des jeux comme *Pathfinder* et *Do-D 5* dominant le marché, quelle est selon vous la place de *Runequest* ?

LW : *Runequest* a toujours été un produit niche et je pense qu'il le restera. *Runequest* a toujours eu une place réduite par rapport à d'autres produits plus « *grand public* ». La plus grosse erreur de marketing a été de vendre la licence *Runequest* à *Avalon Hill.*

> « Nous savons que nous n'allons pas devenir riche avec ce travail. »



> « Des jeux comme *FATE* et *Pathfinder* ont grandement contribué à la bonne santé actuelle du monde rôlistique. »



Cela a tué le jeu pour plusieurs années et a permis à d'autres jeux de prendre sa place. C'est en soi une vraie tragédie, car il aurait pu devenir beaucoup plus populaire qu'il ne l'est. Je pense que cette tendance ne va pas changer, que nous n'allons pas être en compétition directe avec des jeux comme *Pathfinder* ou *D&D,* mais que nous allons continuer à être suivis par des fans inconditionnels. Je crois que la communauté *Runequest* aime cette position minoritaire, de partager cet attrait pour un système de jeu pratique et réaliste.

PN : Nous aimerions bien sûr avoir plus de clients. Depuis le début de *Design Mechanism*, notre clientèle a été en constante progression. Le bouche à oreille fonctionne bien et de plus en plus de MJ essayent le système et l'apprécient.

CB : Vous êtes des grands fans de Michael Moorcock et avez écrit de par le passé plusieurs JdR et suppléments dans les univers de cet auteur (NdT : *Elric*, *Hawkmoon* pour *Mongoose*). Pensez-vous sortir un supplément inspiré par l'œuvre de Moorcock pour *Runequest 6* ?

LW : Nous en avons beaucoup parlé et cela semblerait en effet naturel. Je discute régulièrement avec Michael, et il serait facile d'obtenir une licence pour un de ses univers, mais nous n'en avons pas vraiment envie en ce moment. La raison principale est que nous avons déjà écrit deux versions du jeu *Elric* (pour *Mongoose*), et la deuxième itération (pour *Runequest II*) est déjà, à mon avis, le meilleur jeu que nous pouvions produire pour cet univers. La seconde raison est que Moorcock n'est malheureusement pas aussi populaire qu'il l'était il y a vingt ans. Ce serait donc un jeu pour le plaisir, car les ventes resteraient faibles. Il y a par contre des pourparlers en ce moment pour la production d'une série télévisée *Elric*, et j'espère que cela va se faire car cela remettrait Moorcock au goût du jour.

CB : Vous avez mentionné *Adventures in Glorantha*. Ce supplément se suffira-t-il à lui-même ou faudra-t-il posséder d'autres livres sur cet univers (comme ceux de *Moon Design*) pour pouvoir jouer dans Glorantha ?

LW : Il faudra au moins quinze autres livres ! (*Rires*). Je laisse Pete répondre à cette question.

PN : Si vous êtes un débutant complet par rapport à *Glorantha*, je recommande de se procurer les guides publiés par *Moon Design*, car *Adventures in Glorantha* est essentiellement une compilation de règles, de mécaniques de jeu et de créatures pour jouer dans cet univers. Nous n'avions pas de place du tout pour décrire *Glorantha* au-delà d'un aperçu rapide. Le livre est déjà énorme. Nous ne voulions pas non plus empiéter sur le terrain de *Moon Design,* qui nous a autorisés à sortir ce supplément. Les joueurs et MJ qui connaissent déjà ce monde et veulent y revenir avec *Runequest 6* ont probablement déjà de nombreux volume décrivant l'univers, et n'auront besoin que des informations nécessaires pour remettre les termes de jeu au goût du jour. Ceci dit, il y a quand même plus d'informations sur l'univers dans *Adventures in Glorantha* qu'il n'y en avait dans le *Runequest II* de *Mongoose*.

CB : Pensez-vous publier des suppléments pour *Runequest 6* qui permettront de sortir du genre médiéval-fantastique ?

LW : Tout à fait. Le supplément *Firearms*, sorti en PDF, est essentiellement conçu pour prouver qu'on peut faire quelque chose de moderne avec *Runequest 6*. Avec l'univers de Luther Arkwright, nous avons ajouté des règles pour les véhicules, d'autres pour les pouvoirs psioniques, et des règles sur les univers parallèles. Il est possible que nous sortions ces nouvelles règles dans des petits suppléments autonomes,

qui pourront être utilisés de façon modulaire. Nous avons fait jouer des campagnes de SF transhumaniste avec *Runequest 6*, et cela tournait très bien.

CB : Quels autres produits envisagez-vous de sortir pour *Runequest* ?

LW : Nous avons *Luther Arkwrithgt* qui devrait sortir dans les 12 semaines à venir. Ensuite, il y aura *Classic Fantasy*, écrit par Rod Leary, qui contient les règles pour jouer des aventures similaires à celles de *D&D*. On y trouvera tous les sorts et monstres classiques de *D&D*, et il y aura tout ce qu'il faut pour convertir des modules vers *Runequest*. Cela devrait sortir vers la fin de 2015. En 2016, Il y aura aussi *Mythic Constantinople* et une campagne pour *Glorantha*, tous deux écrits par Pete. Nous prévoyons un recueil d'aventures pour le supplément *Taskan Empire* qui vient de sortir. Nous avons aussi en préparations quelques modules, dont un se déroulant dans le Realm, le même univers (de type bac à sable) que nous avions introduit dans le *Book of Quest* (qui est en cours de traduction française, d'ailleurs). Également en 2016, nous allons libérer Pete de *Glorantha* (*rires*) et le laisser écrire *Mythic Greece*, sur lequel il voulait travailler depuis longtemps.

CB : Que pensez-vous de l'évolution des JdR au cours des dix dernière années ?

LW : C'est mieux, maintenant que *Runequest 6* est sorti ! (*rires*). L'occupation des JdR a repris du poil de la bête ces dix dernières années, après le crash du d20. Le plus grand facteur est que les JdR ne sont plus seulement une passion de geeks. Les gens de notre âge (NdT : 40-50 ans) n'ont plus honte de dire qu'ils aiment ce hobby, et y reviennent même. Jouer est en général beaucoup mieux accepté par les adultes. La quantité de jeux est incroyable et le fait que *Kickstarter* a une catégorie JdR et un département pour la gérer en est une indication flagrante. On ne deviendra pas millionnaire en écrivant des JdR, mais peu importe, ce sont des livres et des histoires qui resteront tout de même avec nous pendant très longtemps. Des jeux comme *F.A.T.E* (chez *Evil Hat*) et *Pathfinder* (chez *Paizo*) proposent des niveaux de complexité très différents, mais sont tous les deux extrêmement accessibles et ont grandement contribué à la bonne santé actuelle du monde rôlistique.



PN : Je suis très impressionné par la diversification des JdR, le nombre de jeux a augmenté exponentiellement ces dernières années. Le financement participatif et l'arrivée du tout digital ont fait en sorte que n'importe qui peut créer et publier un jeu. Beaucoup de ces jeux restent peu connus, mais ça n'est pas important, car cet influx d'idées a enrichi notre hobby préféré de façon incroyable.

CB : Selon vous, quelle sera l'évolution des JdR dans un futur proche ?

LW : Intéressante… Je pense que le format général du « *MJ et joueurs* » restera, mais on ira plus vers une certaine simplicité.

PN : Je pense que les jeux de rôle virtuels vont monter en popularité, car, passé un certain âge, il est de plus en plus difficile de continuer à se rencontrer régulièrement autour d'une table. Les jeux virtuels ont de nombreux avantages : on évite la fatigue du transport, il est plus facile de programmer des dates de jeu, et on reste dans le confort de son logis sans avoir à laisser ses proches derrière.

Propos recueillis par
Franck « Booga » Florentin

ANALYSE

RÉFLEXIONS RÔLISTES

QUEL AVENIR POUR L'ÉDITEUR ?

Tu ne sais pas écrire ? Une goutte de ton sang fera l'affaire…

Si les éditeurs de JdR francophones restent globalement très accessibles, les joueurs n'ont souvent qu'une idée assez floue de leur quotidien. Ni seul moyen d'accéder à la publication, ni même les ennemis des auteurs, ils font autant rêver que grincer. Mais de quoi parle-t-on concrètement ?



Et sinon, c'est quoi ton vrai métier ?

L'arrivée du financement participatif et de l'impression à la demande (lulu.com) rendent à nouveau populaire l'idée qu'il suffirait de s'armer d'un traitement de texte et d'un correcteur orthographique pour pouvoir se revendiquer éditeur. Certains l'ont fait. Presque tous ont déchanté. Et pour cause : éditeur, c'est un métier. Et, comme tous les autres, ça s'apprend. Il existe bien des formations initiales, mais il faut reconnaître que celles-ci sont souvent récentes et que la plupart des professionnels se sont formés sur le tas, apprenant de leurs propres erreurs et de celles de leurs petits camarades.

Même lorsqu'il n'est pas directement à l'origine du projet, le rôle de l'éditeur est d'aider l'auteur à améliorer son œuvre et de la mettre en valeur afin d'aboutir au meilleur JdR possible sous des contraintes créatives de temps et de production. Les critères peuvent varier, mais l'objectif est triple : faire en sorte que le jeu atteigne son plein potentiel ludique, que sa forme soit la plus adaptée et qu'il rencontre le plus large public possible. Il s'agit donc de rendre les projets respectivement valables, faisables et viables.

Sauf cas particulier, l'éditeur ne se contente pas d'être un *publisher**, c'est-à-dire de financer, faire produire et commercialiser un jeu déjà finalisé. Il est aussi et surtout un *editor*, qui travaille avec l'auteur pour améliorer son œuvre. Or, si on accepte de se cantonner à certains formats bien spécifiques, les outils modernes permettent de grandement faciliter le rôle de *publisher* – ou, plus exactement, de diminuer la mise initiale ainsi que certains risques lorsque l'on manque d'expérience. Concrètement, cela veut également dire qu'il est de plus en plus facile de se passer des services d'un éditeur qui ne serait qu'un *publisher*.

Toutefois, c'est beaucoup moins vrai dans le cas d'un *editor*, à moins bien sûr de se contenter d'en faire une sorte de super relecteur et donc de se passer de l'essentiel de ce qu'il peut apporter. En l'état actuel, difficile de remplacer l'expérience de quelqu'un qui a déjà mené plusieurs projets à leurs termes et s'est confronté aux retours dans leur diversité (joueurs, boutiques, auteurs, etc.), mais aussi à leur évolution dans le temps. En effet, créer un jeu, ce n'est pas uniquement concevoir une façon de jouer intéressante, c'est aussi réussir à trouver la bonne formule et, bien au-delà de la simple rédaction, réussir à la transmettre aux joueurs. L'auteur est très rarement doué dans ces trois aspects et l'*editor* est non seulement censé l'aider à faire tout cela, mais son rôle est également d'apporter des idées, que ce soit pour les incorporer ou pour relancer la machine. Cette part de créativité est très variable, mais elle est bien réelle (et parfois rémunérée en droits d'auteur). Sans elle, c'est la qualité globale du jeu qui diminue et, donc, à moins qu'il ne se sente une âme de mécène, le client qui se retrouve probablement floué.

* *voir dans* Casus #14 *l'article sur le crowdfunding où il est déjà question de ses notions.*

Changements en vue ?

Cette distinction entre *publisher* et *editor* est d'autant plus importante que le marché du jeu de rôle francophone est en pleine mutation : financement participatif 2.0, coût d'entrée en chute libre, formes de concurrence légalement douteuses, boutiques menacées, fusions dans la distribution, mais aussi apparition de nouveaux formats, de nouveaux usages, facilité à se procurer des jeux étrangers, etc.

Globalement, à moins de tenir un rythme effréné ou de se réfugier sur la traduction de produits relativement haut de gamme, on semble se diriger à terme vers une très forte diminution de l'activité de *publisher*. Seul moyen d'accéder à la publication il y a encore peu de temps, les éditeurs doivent désormais montrer qu'ils sont autre chose que des intermédiaires ou des financiers. À l'opposé, on doit sans doute s'attendre à une popularisation à court terme de l'*editor freelance,* à la fois comme expert mobilisable sur des projets réalisés par de petites structures – voire des particuliers – et comme gage qualitatif dans un marché déjà en surproduction où, à l'instar de la plupart des industries culturelles, il est de plus en plus difficile de sortir du lot.

Et si je cherche un éditeur ?

Contrairement à ce que laisse croire le mythe de la librairie comme Eldorado, la publication de JdR n'a finalement que peu de choses à voir avec celle de livres classiques. Même *Lanfeust* n'a pas réussi à s'imposer sur la longueur et bien d'autres y ont laissé des plumes. En effet, les contraintes sont très nombreuses : retours, calendrier strict des offices, intermédiaires supplémentaires, sortie de nombreux titres en espérant en avoir un de rentable, communication trustée par les grands groupes, etc. Selon la terminologie de l'édition classique, la quasi-totalité des éditeurs de JdR sont des indépendants car non adossés à un groupe plus important, ce qui est une autre façon de dire qu'on ne joue pas dans la même cour (pour le meilleur, si vous voulez notre avis). Bref, si le marché du JdR doit bien se garder de ne pas tomber dans les mêmes travers que celui de l'édition classique (ou du wargame, d'ailleurs), n'espérez pas retrouver les mêmes conditions que chez *Laffont ou Gallimard.*



Mais cela veut aussi dire que si vous êtes à l'origine du projet, il est probable que votre éditeur soit un partenaire, c'est-à-dire que vous ne travaillez pas pour lui, mais *avec* lui (*freelance* ou pas). Chacun a ses contraintes, compétences et envies propres, alors choisissez en connaissance de cause. N'ayez pas peur de poser des questions ou de faire appel à certains tiers de confiance pour telle ou telle tâche. Assurez-vous juste de garder la tête sur les épaules : il existe des éditeurs incompétents, malhonnêtes ou cruellement inexpérimentés, mais ils restent bien plus rares que les auteurs débutants qui n'arrivent pas à prendre du recul, et bien plus courants que ceux qui peuvent s'en passer et tout réussir du premier coup.

Vous n'avez pas à choisir entre être seul ou mal accompagné. Vous pouvez aussi être *bien* accompagné.

Coralie David & Jérôme « Brand » Larré

> « C'est [par l'édition de JdR] que j'ai mis le doigt dans l'édition et que j'ai appris à faire des livres. »
>
> – Stéphane Marsan, des *Éditions Bragelonne, JdR Mag, n° 17.*

PROCHAINEMENT

Dans Casus Belli n°16

Août | septembre 2015

Pendant que vous allez profiter des grandes vacances pour faire jouer ce que vous propose ce numéro estival, la Rédaction prépare déjà le *Casus* de la rentrée. Un numéro qui nettoie le sable entre les orteils, qui remise les tongs et les slops de bains, qui sent les fournitures neuves… Oui, un *Casus* de combat !



Tous droits réservés Paizo Inc. 2015. Pathfinder JdR.

Entre-temps, petite parenthèse promotionnelle : Au moment où vous lirez ces lignes imprimées sur du papier (pour les abonnés servis en avance sur PDF, on sera encore les deux pieds dedans), la Rédaction aura bouclé un Écran du MJ et une grande campagne pour *CO Fantasy* : *Anathazerïn, le sang des Premiers-Nés*. Le financement participatif a été un succès extraordinaire (plus de 52 000 € et des tonnes de cadeaux au moment de boucler ces lignes et fin de la campagne le 6 juin) !

Revenons à ce *Casus#16*, donc. Au niveau scénario, Julien Dutel nous prépare une suite au médiéval-antique *Ce brave Titus* paru dans *CB#12*. Avec toujours les stats pour *D&D5* et *Pathfinder*. Tristan Lhomme poursuit sa série pour Cthulhu « même lieu/différentes époques ». Après le médiéval sombre de l'an Mille puis les guerres de religion en pays Cathare, voici *Genius Loci 3*, *La danse du bouc*. Du contemporain. De l'original aussi, avec un scénar pour *Skulls & Bones*, critiqué dans ce numéro et d'autres surprises à venir.

Encore ? Un entretien fleuve et exclusif de Maxime Chattam, « thrilleriste » incontournable, qui nous clame son amour du JdR et de *Casus* (on en rougit d'avance), ça vous dit ? *L'île d'Emeraude*, un setting med-fan complet compatible au plus large (*CO, Pathfinder, D&D, Oltrée*, etc.). Mais aussi *Vigilante City*, un univers de héros sans supers pouvoirs dans une Amérique fantasmée.

En fait, il faudrait un numéro entier pour vous présenter ce numéro correctement. Mais vous voyez tout de suite qu'on ne s'en sortirait plus… Je me fouette donc et j'arrête.

Tête brûlée

LISTE DES BOUTIQUES-RELAIS
CASUS BELLI



Soutenez le jeu de rôle dans vos boutiques !

Elles soutiennent le magazine *Casus Belli* et le jeu de rôle en général, alors n'hésitez pas à les découvrir si vous habitez à proximité, que vous ne les connaissez pas encore ou que vous souhaitiez trouver des passionnés près de chez vous !

Bazar du bizarre
19 rue des teinturiers
14000 CAEN

Les Couleurs du jeu
30 rue Jean Jacques Rousseau
18000 BOURGES

Magasin Jocade
72 rue Monge
21000 DIJON

Jeux du monde
14-16 rue Maurice Fonvieille
Passage Saint Jérôme
31000 TOULOUSE

Game-fu
2 avenue de Berlincan
Parking du GIFI
33160 St MÉDARD-EN-JALLES

Association manoir du crime
6 rue Henri René
34000 Montpellier

Le temple du jeu
8 rue de l'Héronnière
44000 NANTES

Arcadia
9, rue de la Visitation
54000 NANCY

Bazar du bizarre
24 rue des ponts de comines
59000 Lille

Rocambole
36 rue de la Clef
59000 LILLE

Philibert
12 rue de la Grange
67000 STRASBOURG

Trollune
25 rue Sébastien Gryphe
69007 LYON

Onyris games
11 avenue Henri Barbusse
74100 ANNEMASSE

L'Œuf cube
24, Rue Linné
75005 PARIS

Troll2jeux
22 rue Hector Malot
75012 PARIS

Bazar du bizarre
38 rue aux ours
76000 ROUEN

Le Warp
27 rue des bonnetiers
76000 ROUEN

APPEL AUX BOUTIQUES SPÉCIALISÉES !

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

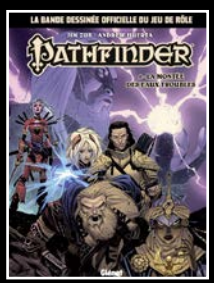
Pour vous inscrire dès maintenant au programme **Boutique relais Casus**, rendez-vous sur la **page Internet *Boutiques-relais Casus***. Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à nous contacter !

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :

www.black-book-editions.fr

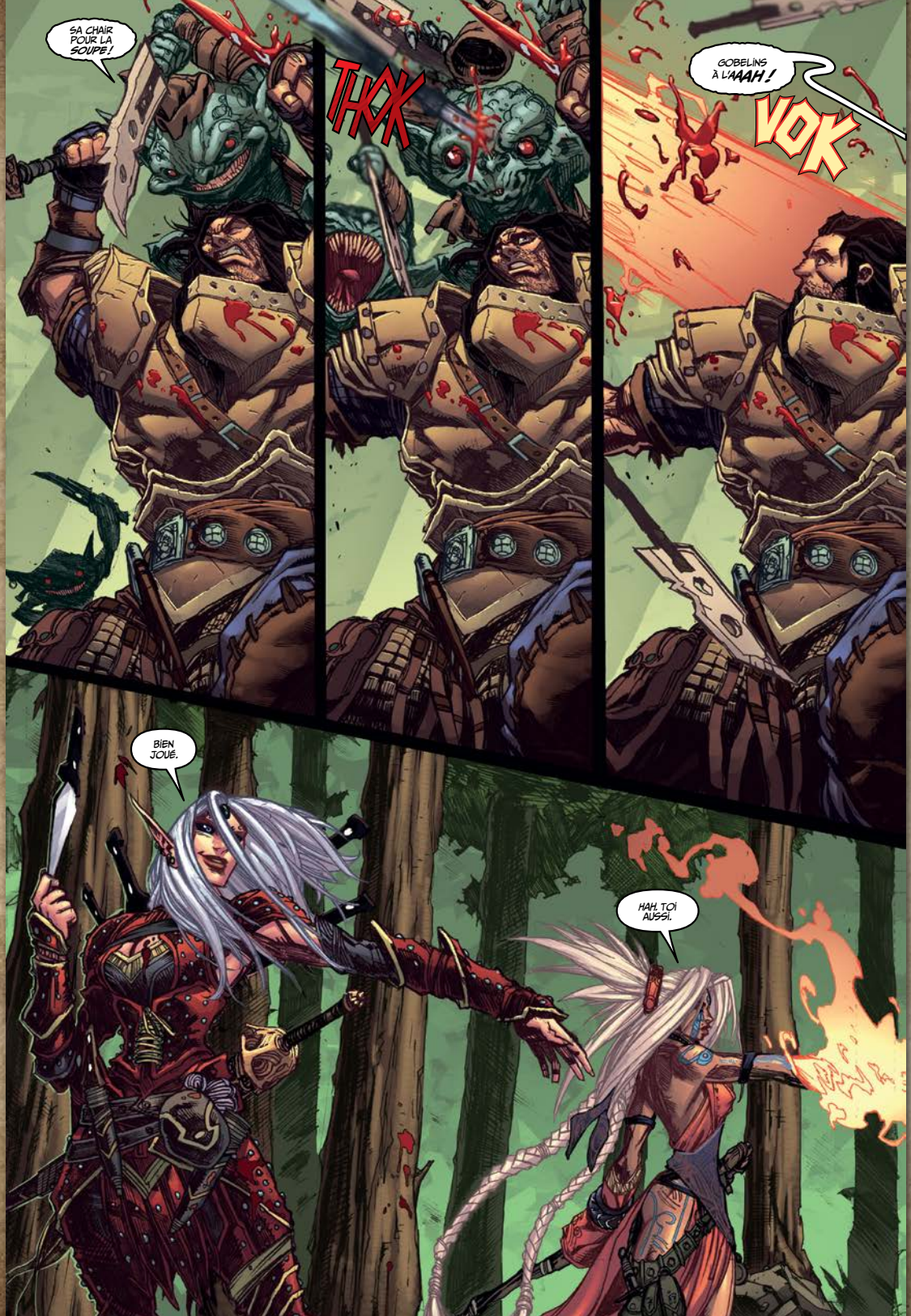


PATHFINDER



Cet extrait du premier tome de la BD *Pathfinder* par les éditions Glénat est disponible actuellement en librairie et comprend les 8 premières planches de la BD ainsi que deux pages d'aides de jeu pour le jeu de rôle *Pathfinder*.


KRAK
GRUUU-!
JE PENSE QUE CES MÉLOPÉES REPRÉSENTENT LEUR MEILLEURE FAÇON DE NÉGOCIER, VALEROS.
SHUNK
IL N'EXISTE PAS UNE LOI INTERDISANT LES GOBELINS AVANT LE REPAS ?
BEURK !
UHHHH !
STAB
ARGH !
TRANCHE ET COUPE !

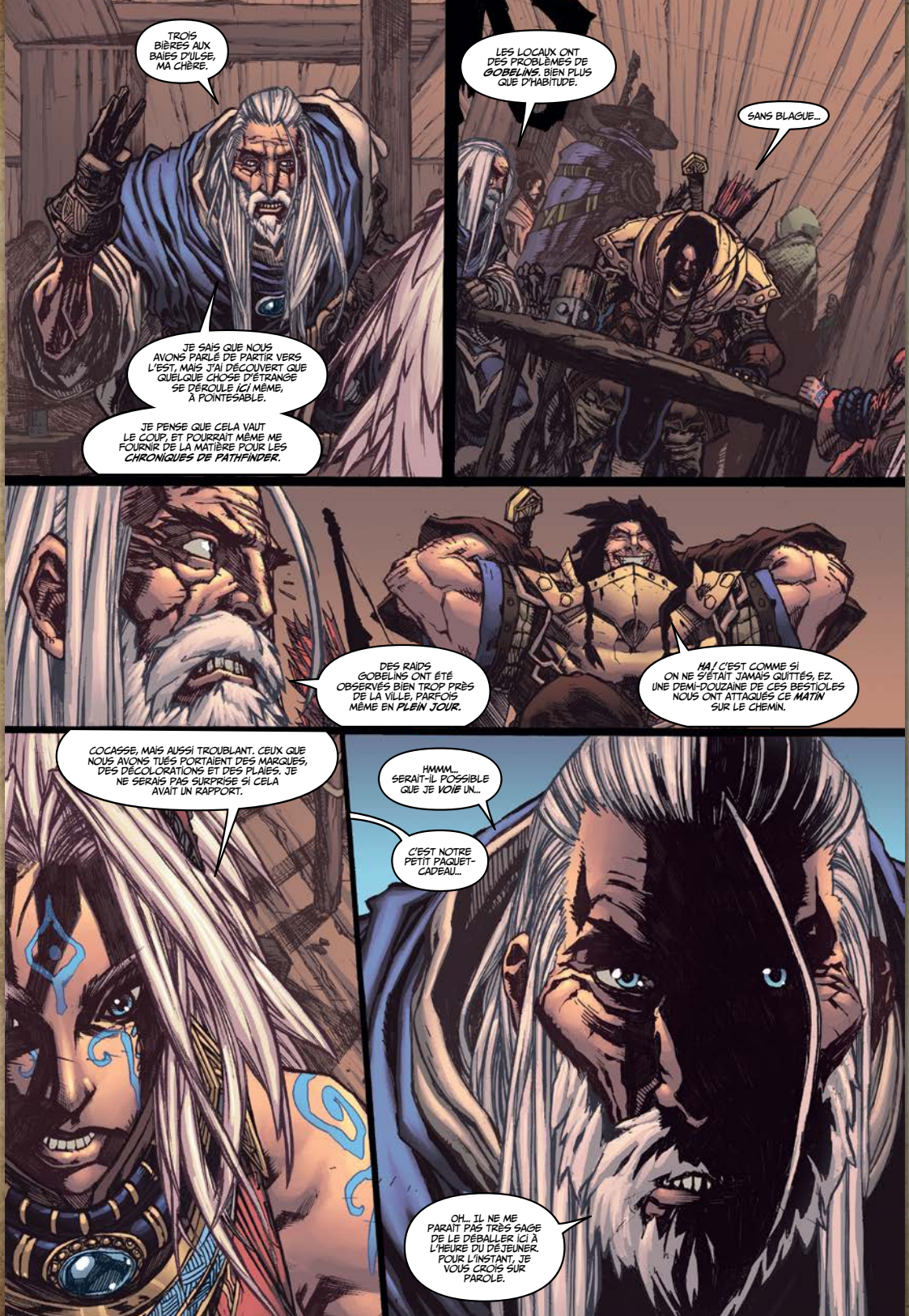

SA CHAIR POUR LA SOUPE !
THWK
GOBELINS À L'AAAH !
VOK
BIEN JOUÉ.
HAH, TOI AUSSI.


MERISIEL A RAISON. LES GOBELINS NE DEVRAIENT PAS ATTAQUER DE JOUR COMME ÇA, SURTOUT SUR UNE ROUTE AUSSI FRÉQUENTÉE.
QU'EST-CE QUI A PU LES POUSSER À FAIRE ÇA ?
TU N'AS PAS ENTENDU LEUR CHANT ? ILS VOULAIENT NOUS PASSER À LA CASSEROLE.
C'EST LEUR MANIÈRE DE FAIRE, NON ? ILS DÉCOUPENT, ILS FONT CUIRE, ILS BOUFFENT ET... ILS SONT *IDIOTS*.
NORMALEMENT, JE SERAIS DE TON AVIS, ET JE METTRAIS ÇA SUR LE COMPTE DE LEUR ATTITUDE NATURELLE... MAIS JE N'AI JAMAIS RIEN VU DE TEL...
CES MARQUES RÉPUGNANTES RECOUVRENT LEURS CORPS. JE DOUTE QU'IL S'AGISSE D'UNE COÏNCIDENCE. ON DEVRAIT EN RAMENER UN À EZREN POUR QU'IL PUISSE L'ÉTUDIER.
EH BIEN, C'EST ***IMMONDE***, SEONI. PARFAITEMENT ***DÉGOÛTANT***...
ET C'EST POURQUOI TU DEVRAIS TRANSPORTER LE CORPS, ***BRAVE*** GUERRIER.
MERCI.

POINTESABLE,
VILLE CÔTIÈRE DE VARISIE




À L'AUBERGE DU DRAGON ROUILLÉ. ELLE SEMBLE ÊTRE POPULAIRE AUPRÈS DES VOYAGEURS.
VALEROS, SEONI. MES AMIS.
TOUJOURS UN PLAISIR !
VIEILLARD.
TES CHEVEUX SONT PLUS GRIS, TON VISAGE PLUS RIDÉ.
ELFE VOLEUSE.
TU AS DÉTROUSSÉ QUELQU'UN, RÉCEMMENT ?
JUSTE TOI, VIEUX BOUC.
ALORS, MA CHÉRIE. QUE RECOMMANDES-TU POUR ABREUVER LE GOSIER ASSÉCHÉ D'UNE BRETTEUSE TELLE QUE MOI ?
TU ME SEMBLES ÊTRE LE GENRE DE DAME QUE J'APPRÉCIE...
OSERAIS-JE TE DEMANDER CE QUE TU APPORTES ?
UNE SORTE DE CADEAU...


TROIS BIÈRES AUX BAIES D'ILSE, MA CHÈRE.
JE SAIS QUE NOUS AVONS PARLÉ DE PARTIR VERS L'EST, MAIS J'AI DÉCOUVERT QUE QUELQUE CHOSE D'ÉTRANGE SE DÉROULE *ICI* MÊME, À POINTESABLE.
JE PENSE QUE CELA VAUT LE COUP, ET POURRAIT MÊME ME FOURNIR DE LA MATIÈRE POUR LES ***CHRONIQUES DE PATHFINDER***.
LES LOCAUX ONT DES PROBLÈMES DE ***GOBELINS***. BIEN PLUS QUE D'HABITUDE.
SANS BLAGUE...
DES RAIDS GOBELINS ONT ÉTÉ OBSERVÉS BIEN TROP PRÈS DE LA VILLE, PARFOIS MÊME EN ***PLEIN JOUR***.
HA! C'EST COMME SI ON NE S'ÉTAIT JAMAIS QUITTÉS, EZ. UNE DEMI-DOUZAINE DE CES BESTIOLES NOUS ONT ATTAQUÉS CE ***MATIN*** SUR LE CHEMIN.
COCASSE, MAIS AUSSI TROUBLANT. CEUX QUE NOUS AVONS TUÉS PORTAIENT DES MARQUES, DES DÉCOLORATIONS ET DES PLAIES. JE NE SERAIS PAS SURPRISE SI CELA AVAIT UN RAPPORT.
HMMM... SERAIT-IL POSSIBLE QUE JE ***VOIE*** UN...
C'EST NOTRE PETIT PAQUET-CADEAU...
OH... IL NE ME PARAÎT PAS TRÈS SAGE DE LE DÉBALLER ICI À L'HEURE DU DÉJEUNER. POUR L'INSTANT, JE VOUS CROIS SUR PAROLE.


SI LA BIÈRE EST BONNE ICI, ET QUE LA VILLE EST PRÊTE À DÉDOMMAGER L'ÉVISCÉRATION DE GOBELINS, JE SUIS D'ACCORD POUR QU'ON RESTE UN PEU, HISTOIRE DE VOIR.
DU SANG ET DE L'OR.
JE NE SUIS *PAS* SURPRISE.
ANTICIPANT VOTRE APPROBATION, J'AI PRIS RENDEZ-VOUS AVEC UN RÔDEUR DEMAIN APRÈS-MIDI.
C'EST UN NAIN ***DE LA FORÊT*** QUI SEMBLE BIEN CONNAÎTRE LA RÉGION.
UN ***NAIN*** DE LA FORÊT ? ÇA ***EXISTE***, ÇA ?
AMUSE-TOI ***AVANT*** DE LE RENCONTRER. JE NE CROIS PAS QU'IL AIT LE SENS DE ***L'HUMOUR.***
ET ***MERISIEL ?*** NE DEVRAIT-ON PAS LUI DEMANDER SON ***AVIS ?***
SANS TROP M'AVANCER, JE SOUPÇONNE QU'ELLE EST ***D'ACCORD*** POUR RESTER.

Le Dépotoir

Les eaux bouillonnantes du golfe varisien sont utiles à Pointesable de nombreuses façons. Elles permettent à la ville d'être connectée à d'autres ports, offrent aux bateaux de pêche leur butin et inspirent les esprits des artistes et des poètes. Mais elles ont également un rôle plus spécialisé : elles emmènent les ordures et les déchets de la ville, une fois qu'ils ont été jetés des falaises du nord, vers les sables souillés du Dépotoir.

Cette courte rencontre est idéale pour un groupe de personnages de niveau 1 en pleine forme et prêts à combattre… même s'ils n'ont aucune idée des dangers vers lesquels ils se dirigent. Vous pouvez mener cette rencontre lorsque les personnages joueurs (PJ) décident d'aller explorer le Dépotoir, ou vous pouvez utiliser la piste d'aventures « D'étranges bruits au Dépotoir » décrite dans la *Gazette de Pointesable*. Il y a une chose que tous les habitants de Pointesable ne savent pas : il n'y a pas que les vagues qui emmènent les ordures. Certains matins, les gobelins du bois Guibolle, connus comme « la tribu de la Septième Dent », se faufilent discrètement le long de la côte pour fouiller les déchets de Pointesable, en quête d'un improbable trésor et d'un butin abandonné qui ne pourrait intéresser qu'un gobelin.

Quelqu'un, que ce soit un PJ ou un des habitants de la ville, entend quelque chose d'étrange venant du Dépotoir, un cri de douleur suraigu qui évoque celui d'un enfant blessé. Le cri se répète régulièrement et a réuni une grande foule de badauds sur la plage plus en hauteur, mais personne ne parvient à voir où se trouve l'enfant, qui n'a plus fait le moindre bruit depuis la montée de la marée il y a quelques minutes. Quelqu'un doit descendre aller voir ce qu'il se passe !

Des gobelins sur la plage (ND 3)

Les gobelins de la tribu de la Septième Dent font souvent des descentes dans le Dépotoir ; celles-ci ne servent pas uniquement à fournir aux gobelins les matières premières leur permettant de construire des habitats et des armes, elles servent également à chasser les nombreuses mouettes qui fréquentent l'endroit. Les gobelins viennent au Dépotoir en général à l'aube, quand bien peu de gens sont réveillés et peuvent les repérer mais, dans le cas présent, un groupe de gobelins avides a perdu le fil du temps alors qu'ils tentaient de réparer un chariot pour le ramener à la tribu, et ils ont été surpris par la marée. Ils sont quatre, accompagné d'un chien gobelin, et ont décidé de se cacher le long du bord de la falaise pour attendre la marée basse, à la tombée de la nuit, et tenter de rentrer discrètement chez eux.

Les gobelins et le chien sont endormis lorsque les PJ descendent vers la plage ; faites-leur faire des tests de Perception (avec un malus de -10 à cause de leur endormissement) pour déterminer s'ils entendent les PJ arriver. De même, les PJ peuvent entendre les ronflements et les murmures des gobelins au-dessus du ressac avec un test de Perception FDD 10.

Excentricités gobelines

Les gobelins perdent facilement le fil du combat. Chaque fois que l'un d'entre eux attaque, faites un jet sur la table ci-dessus pour déterminer l'action qu'il va

GOBELINS (4) **FP 1/3**

XP 135 CHACUN

PV 6 chacun (*Bestiaire Pathfinder RPG*)

CORPS À CORPS tranchechien +2 (d4/19-20) ou déchet tranchant -2 (1d3)

DISTANCE déchet pourrissant +0 (1d2 et un JS Vigueur DD 12 pour ne pas être malade durant 1d6 minutes)

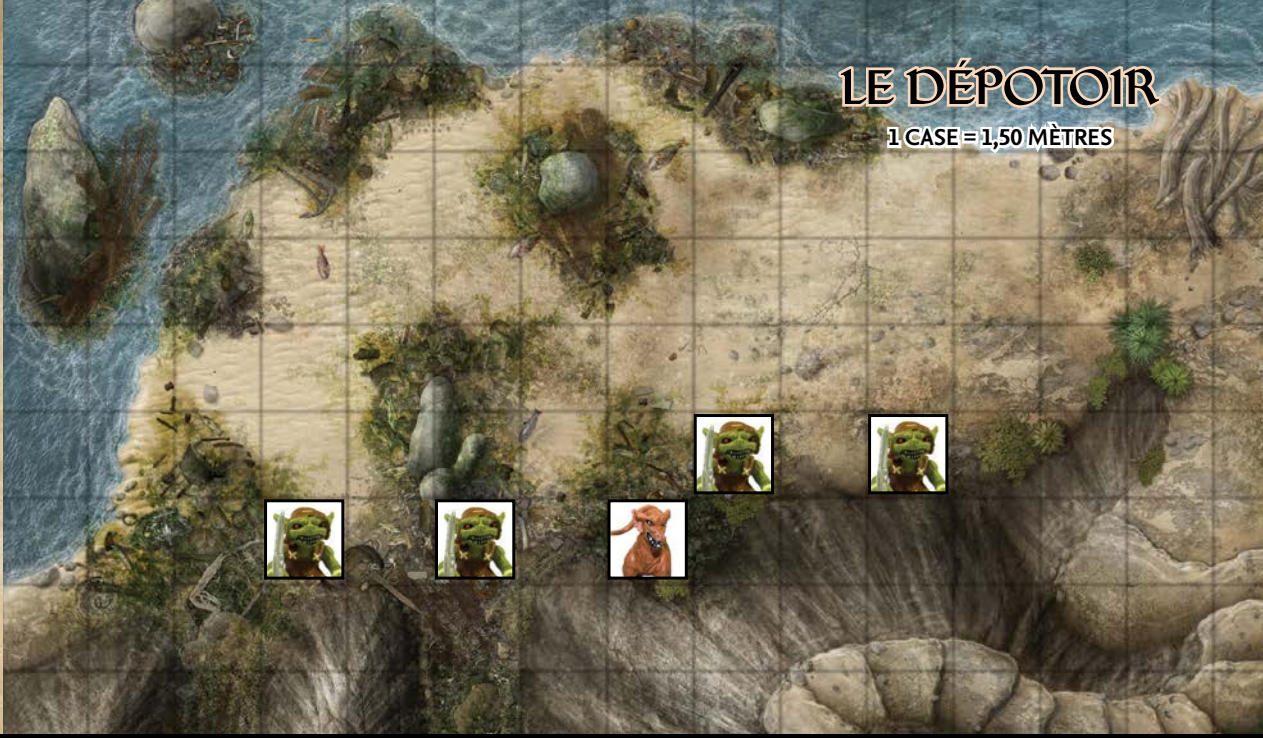
FIGURNE *Pathfinder Battles Heroes & Monsters*

CHIEN GOBELIN **FP 1**

XP 400

PV 9

FIGURNE *Pathfinder Battles Heroes & Monsters*



1d8	ACTION DU GOBELIN
1	Attaque le PJ le plus proche en lui lançant un fruit pourri, un poisson mort, ou quelque chose d'encore plus dégoûtant
2	Attaque le PJ le plus proche avec un déchet tranchant
3	Attaque le PJ le plus proche avec un tranchechien
4	Essaie, par une manœuvre offensive de bousculade, de pousser un PJ dans une pile de verre brisé et de bois déchiqueté (s'il y parvient, le PJ doit réussir un JS Réflexes DD 12 pour ne pas subir 1d6 points de dégâts)
5	Distrait un autre gobelin en se moquant de lui, en lui jetant du sable, ou simplement parce qu'il a quelque chose d'appétissant à la main (comme un légume mariné à moitié grignoté)
6	Essaie de monter sur un rocher ou une pile d'ordures pour se jeter sur le PJ le plus proche (le gobelin doit réussir un test d'Escalade DD 10 ; s'il y parvient, il gagne un bonus de +1 à son attaque car il se trouve en position surélevée)
7	Est distrait par quelque chose de brillant dans le sable ou au milieu des ordures
8 +	Fuit dans de grands cris paniqués

entreprendre durant ce round. Un gobelin qui a subi des dégâts ajoute 2 au résultat du jet.

TRÉSOR

Si les PJ sont là pour récupérer la longue-vue en laiton, un des gobelins s'en sert comme arme. Les gobelins ont également mis la main sur différentes pièces de « butin » d'intérêt, qu'ils ont réunies dans un grand sac puant en toile de jute à côté de leur campement. Fouiller ce sac permet de s'approprier 23 po, 29 pa, une arbalète de poing crasseuse mais fonctionnelle, un collier de cuivre d'une valeur de 50 po et, surtout, une colossale quantité de déchets.


LE CASUS CLUB
ETABLISSEMENT POUR RÔLISTES
DEPUIS 241 708 (ANNÉES DE YUGGOTH)...
COKTAIL DU JOUR
Voilà l'été !
LE CASUS CLUB
GLING GLING
SALUT, PATRON !
TU ME SERS UN «REDBULL-CAFÉ» ! J'AI TOUTES LES FIGURINES DE L'ANNÉE À PEINDRE !
GLING
SALUT PATRON ! UN BALLON DE «CÔTE DU MORDOR»...
UNE PINA COLADA SIOUPLAIT ! J'AI TOUTE UNE ANNÉE DE BACKGROUND BATTLE À POTASSER !
PATRON ?
EUH... VOUS AURIEZ UNE PIÈCE D'UN EURO À ME PRÊTER ?
JE CROIS QUE LE BARMAN NE NOUS SERVIRA PAS AUJOURD'HUI ...
BONNES VACANCES LES RÔLISTES
ET OUAIS ! MOI J'AI UN AN DE CASUS BELLI À RELIRE TRANQUILLOU !!!
YEAH !!!
AUGUSTIN 2015

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES *ANCIENS NUMÉROS* DE CASUS BELLI !



NUMÉROS HORS-SÉRIE



COMMANDEZ-LES EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

BLACKBOOK EDITIONS

casus BELLI
Le magazine de référence des jeux de rôle



ISBN : 978-2-36328-151-7 Prix : 9,50€

9 782363 281517

DISPONIBLE
EN PACK PRÉCO

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Inc. Pathfinder © 2015, Paizo Inc. Paizo Inc. and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Inc. All Rights Reserved.

BLACKBOOK EDITIONS
black-book-editions.fr

paizo
paizo.com