

UN BAC À SABLE POUR **OLTRÉE !** ET **OGL3.5**



casus

#16

Septembre | Octobre 2015

Iron Kingdoms | Rushmore | Alkemy

DOSSIER : les éditions collector

belli

Le magazine de référence des jeux de rôle



INTERVIEWS
MAXIME
CHATTAM
&
MONSIEUR
PHAL

UN UNIVERS DE JEU COMPLET
POUR CO CONTEMPORAIN

**VIGILANTE
CITY**

SCÉNARIOS : Pathfinder/D&D5, L'AdC, Shaan, Skull & Bones, Polaris 3 & CO

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE[™]

ASSAISONNEZ VOS MONSTRES FAVORIS !

CODEx MONSTRUEUX

DISPONIBLE EN PACK PRÉCO
(Précommande + PDF offert immédiatement) sur

www.black-book-editions.fr



black-book-editions.fr

Publié par Black Book Editions, sous licence Paizo Inc. Pathfinder © 2015, Paizo Inc. Paizo Inc. and the golem logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Inc. All Rights Reserved.



paizo.com

ÉDITO

Retour de flamme !

→ « **R**ôlistes, il est temps de transmettre la flamme aux plus jeunes », disait-on il n'y a pas si longtemps du côté du côté de chez nous. C'est totalement vrai. Mais on s'aperçoit aussi, depuis les frémissements du retour en force du JdR qui se confirme un peu plus chaque jour, qu'il y a différentes façons de transmettre la flamme. Il y a la découverte, l'émotion de l'étincelle qui prend pour la première fois. Et il y a aussi le retour de flamme. Tout aussi puissant.

Dans ce numéro à nouveau exceptionnel, deux interviews passionnantes permettent d'alimenter la réflexion autour de notre loisir. Maxime Chattam, romancier français, Prince du *thriller* et de la *fantasy*, et puis Monsieur Phal, Empereur du jeu de société via son site *Tric Trac*. Que nous disent-ils ? Qu'ils ont été des rôlistes acharnés. Et puis tous deux ont délaissé un temps le JdR. Cela arrive même aux meilleurs d'entre nous (j'ai promis à Papy Donjon que je ne le balancerai pas). Pour tout un tas de bonnes ou de mauvaises raisons. La vie, les enfants, d'autres loisirs...

Mais, à les écouter, on se rend aussi compte que tous ces obstacles qui paraissent parfois si solides, tellement insurmontables, peuvent aussi voler en éclat face à un simple : « *Tiens, ça ne te dirait pas de rejouer avec nous ?* ». Et c'est reparti comme en quarante ! Parce qu'une fois qu'il y a goûté, le rôliste ne meurt jamais vraiment. Il est parfois étouffé, malmené, endormi, anesthésié, mais le plaisir que procure le JdR ne s'oublie pas.

S'il y a eu un âge d'or du JdR avec des centaines de milliers de joueurs, cela veut dire qu'un nouvel âge d'or est toujours possible. En plus des nouvelles générations qui viennent vers notre loisir, les vieux de la vieille qui ont passé le cap de la trentaine-quarantaine rugissante (boulot, enfant, vortex terrifiant) pourraient bien replonger aussi.

Il n'attendent peut être qu'une proposition (mal)honnête. La vôtre ! Rôlistes, il est temps de tourner votre torche +1 vers les vétérans...

Tête Brûlée et
la rédaction
Crapous Didier
Guiserix



RÉABONNEMENT
EN VUE ! →

Erratum

Contrairement à ce que nous avons écrit dans *Casus Belli* #15 dans notre article consacré au *Colloque sur les 40 ans du Jeu de Rôle* qui s'est tenu à Paris en juin dernier, ce sont bien cinq organisateurs qui ont travaillé à la réussite de cet événement (et pas un seul). Nous nous excusons pour cette mauvaise information auprès des cinq organisateurs (par ordre alphabétique : Danièle André, Vincent Berry, Claire Cornillon, Isabelle Périet et Alban Quadrat) et corrigeons donc l'erreur ici-même.

SOMMAIRE

EN DIRECT



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

ACTUALITÉ



Actualité - Nouvelles du front	10
Actualité - À l'ouest du nouveau	18
Actualité - Entretien : Monsieur Phal	26
Actualité - Évènement : Gencon 2015	32

CRITIQUES & ÉTAGÈRE



Critiques - Portrait de famille : Iron Kingdoms	34
Critiques - La Tour d'émeraude	38
Critiques - Alkemy - Manuel des compagnons	40
Critiques - Stella Nova	42
Critiques - Le Conseil des voleurs	44
Critiques - Le Guide du front de l'Est	46
Critiques - Gatecrashing	47
Critiques - Firefly (3 suppléments)	48
Critiques - Au Cœur des pyramides	49
Critiques - Les monstruosités de Trelborg	50
Critiques - Rushmore	51
Critiques - Deluxe Tunnels & Trolls	52
Critiques - Les Filles de la fureur	53
Critiques - <i>Petites critiques...</i>	54
L'étagère du rôliste - Forbidden Stars	56
L'étagère du rôliste - Miracleman	58
L'étagère du rôliste - L'épouvanteur	60
L'étagère du rôliste - Star Wars	62
L'étagère du rôliste - <i>Petites critiques...</i>	63

Casus Belli est édité par Black Book Editions SARL, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, www.black-book-editions.fr. Bimestriel. N°16, septembre/octobre 2015. **Directeur de la publication** David Burckle **Responsable de la rédaction** 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 Brulée **Création graphique et maquette** : Damien Coltice **Maquette** : Laura Hoffman **Relecture** : Lois Emmanuel Meyer

Rédacteurs : Benoit Attinost, Pierre Balandier, Jérôme Barthas, Farid Ben Salem, Laurent « Kegrone » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, Raphaël Bombayl, Rodolphe Bondiguel, David Burckle, Vincent Carlier, Guillaume Clerc, Damien Coltice, Croc, Coralie David, Yohann Delalande, Sébastien Delfino, Nicolas Delzenne, Nicolas Dessaux, Laurent Devernay, 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 Hézègues, Nicolas Henry, Romain d'Huissier,

Jeff, Alexandre Joly, Jérôme Brand Larré, Arnaud Léabet, Vincent Lelavechef, Tristan Lhomme, Ghislain Morel, Igor Pouloutine, Pelon, Philippe Rat, Thomas Robert, Damien Rocroy, Cyril Rolland, Marc Sautriot, Tête Brulée, Kristoff Valla & Léonidas Vespérini.

Image de couverture Kieran Yanner. Tous droits réservés Black Book Éditions sous licence Monte Cook Games. 2015.

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

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

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

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

SCENARIOS



Scénario : Quelque chose de pourri... (D&D5 et Pathfinder)JdR)	66
Scénario : La danse du bouc (L'Appel de Cthulhu)	82
Scénario : Le vent du renouveau (Shaan)	96
Scénario : Chasse à l'homme (Polaris 3)	110
Scénario : Les armes de Thésée (Skull & Bones)	122
Scénario : Mini-aventure <i>Chroniques Oubliées</i>	132

UNIVERS & AIDES DE JEU



Univers : Vigilante City (pour COC)	138
Aide de jeu - L'île d'émeraude	160
Aide de jeu - La cité de Sangrepierre	194
Aide de jeu - Papy Donjon : Animer son donjon	198
Aide de jeu - Videbourse	206
Aide de jeu - CO Fantasy : Il était une fois...	220

RETRO



Rétro - Archéo-rôlisme : Avant Charlemagne	224
--	-----

MAGAZINE



Entretien - Maxime Chattam	228
Culture JdR - Dossier : les collectors	238
Carnet de voyage - Les Tsingy de Bemaraha	248
Analyse - Je vois le genre...	252
Prochainement - Dans CB#17...	254
Abonnements	5
Liste des boutiques-relais Casus	255
Le Club Casus	256

Remerciements : Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu, Urban Comics, les copains de *Di&dent* et du *Fix*, Xavier et les équipes de Oh My Game, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Jean-Pierre Boillon et les « stagicipants » de Rêves de Jeux, Camille Lepage de Nolife, Margaret Weis Productions, Kurt Cobain, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard et Cédric Delobelle, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Arnaud Cuidet, Ludovic « Heuhh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Christian Grussi et Piotr de Sans-Détour, Rurik Sallé et l'équipe *Metaluna*, Neko, Florent, Gary Gygax, Genséric Delpature, Jawad et le Département des Sombres Projets, Franck Plasse et les XII Singes, Erik Mona, Laurent et Corinne Rambour, Hicham et les éditions du Matagot, Shane Ensley et Les Sorciers de la Côte. Et toute l'équipe graphique de l'excellent *ICmag* qui a été une inspiration pour ce format inhabituel : on espère avoir déjà bien dévié de la simple imitation vers « une autre personnalité à l'intérieur d'un style ».

Imprimé en France par Loire Offset Titoulet 82,
rue de la Talaudière, 42000 Saint-Étienne
Diffusion boutiques : Millennium

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

Abonnements : pour vous abonner ou pour tout changement d'adresse de votre abonnement, écrivez à infos@black-book-editions.fr ou à Black Book Éditions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon. Tarifs abonnement : 54 € pour la France et la Belgique. Autres pays : nous consulter, voir page 5 de ce numéro.

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

Numéro ISSN : 0243-1327.

Commission paritaire : en attente d'attribution.

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

POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES ABONNÉ À PARTIR DU NUMÉRO 11...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 11 à 16 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 :

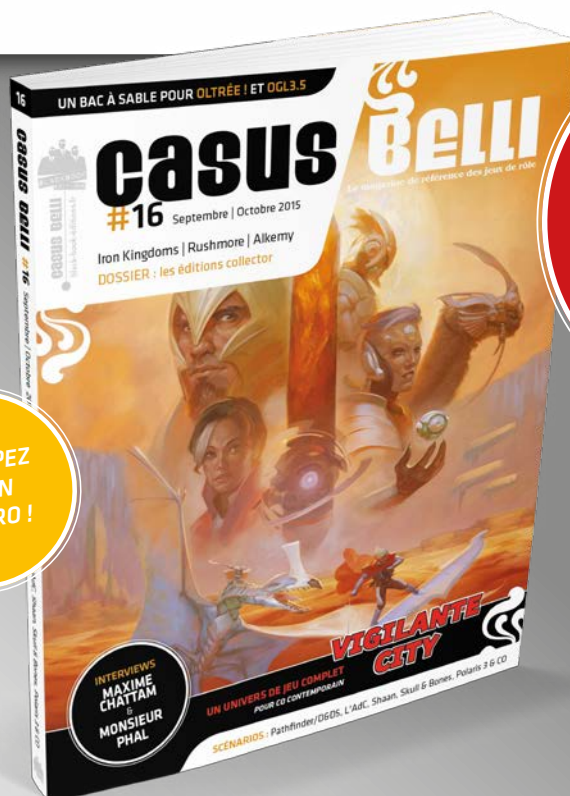
- ▶ rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à *Casus Belli* pour les numéros 17 à 22.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

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

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

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

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

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

(offre réservée à la France métropolitaine)

NOM : **PRÉNOM :**

EMAIL* :

ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

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

LE COURRIER DES LECTEURS

Après les vacances, la rentrée !

En été, la Rédaction, comme de nombreux rôlistes, s'enferme pour jouer, jouer et jouer. Mais deux irréductibles membres de la Rédac, Anna et Joe, ne quittent jamais leur poste de travail, scrutant les forums et ouvrant le courrier de la Rédaction....



Suivez nous sur facebook et Twitter !

Nous vous invitons à nous rejoindre sur les réseaux sociaux de référence pour réagir à nos annonces et échanger des points de vue sur la toile.



Magazine changeforme !

Bonjour,

Je comprenais pas pourquoi je ne recevais pas mon Casus et je viens de comprendre aujourd'hui.

En fait le paquet a été « visité » et la Poste, croyant bien faire, y a mis Wild Motorcycles à la place.

J'ai tout d'abord cru qu'il s'agissait d'un dossier 1%, mais en fait non... c'est bien un magazine de moto (cela a bien fait rire mon épouse, qui m'a reçu en me disant : « tu t'intéresses à la moto maintenant ? »).

O de zutter

Cher O,

Nous espérons que le SAV vous a bien renvoyé un exemplaire (difficile de compter sur la Poste pour couvrir leur erreur...). Nous espérons que vous aurez apprécié la qualité de notre magazine (scénario motorisé, garage du rôliste, belles mécaniques en critique, etc.).

Plus sérieusement, il y a eu un fort délai d'envoi pour les abonnés par rapport à la sortie en boutique. Notez qu'il s'agissait d'une exception (pour laquelle nous avons prévenu les lecteurs sur le site Internet) due aux fermetures estivales de notre distributeur et du routeur.

Tout reviendra à la normale dès ce numéro !

Joe Casus

Je me souviens d'un lecteur de Téhéran, vers 1995, qui nous envoyait des photos des pages de Casus « caviardées » par la censure iranienne. Ils n'aimaient pas trop les Bellaminettes !

Tristan Lhomme

Trombino et auto-édition

Bonjour,

Alors, après une lecture de mon CB #15, voilà quelques petites réflexions.

J'aimerais bien voir plus souvent du contenu pour l'auto-édition.

Je vous relance aussi pour un trombinoscope des gens qui participent à CB...

Dergen

Cher Dergen,

Pour ce qui est de l'auto-édition, il n'est pas aisé de les traiter (avis aux auteurs, prenez contact avec la Rédaction pour faire en sorte de ne pas passer hors des radars). Quant à produire du contenu, la place manque et le choix du magazine se porte en priorité sur les acteurs professionnels du milieu. Cela ne veut pas dire qu'il n'y aura pas des exceptions en cas de coup de cœur.

Quant à cette histoire de trombinoscope, l'ombre de notre co-créateur plane sur cette idée et il n'est pas impossible que CB#17 vous propose la galerie des PJ Casus !

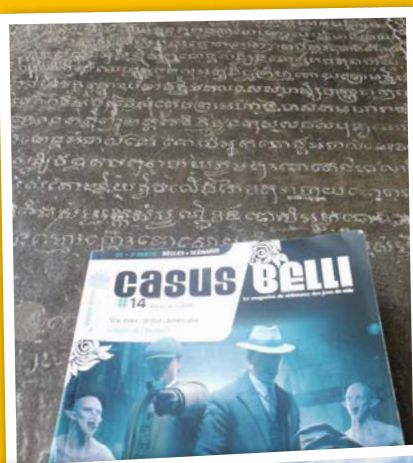
Annabella Belli

CASUS AUTOUR DE LE MONDE !

Comme chaque année, pendant les vacances, l'afflux de photos pour notre rubrique *Casus around ze world* bat des records ! Il a donc fallu choisir. Merci à tous les lecteurs qui nous envoient ces jolis clichés ! Et, si vous n'avez pas la chance de partir dans les pays lointains, sachez que vous pouvez aussi proposer une mise en scène sympathique et marrante : si vous tapez juste, cela vous ouvrira sans doute les portes du magazine !

À droite ci-contre, c'est Jérôme Darmont, qui a profité de son voyage aux États-Unis d'Amérique pour prendre ces deux magnifiques clichés, le premier à Monument Valley et le second sur la baie de San Fransisco.

Ci-dessous, c'est Florent qui, lui, s'est rendu à Siem Reap au Cambodge et, après s'est gorgé des écrits anciens, n'a pas résisté à poser avec *Casus* devant le temple Angkor Wat. Classe !

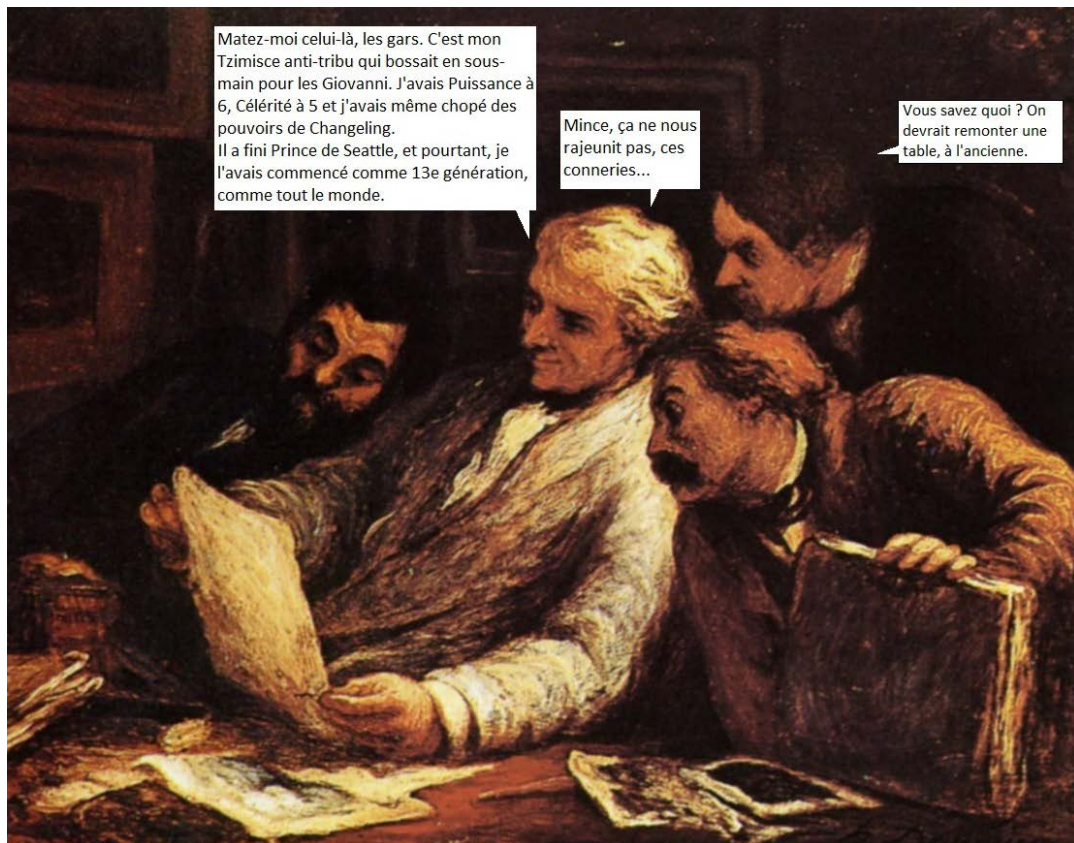


Et, pour finir (ci-dessous à droite), notre collaborateur Farid Ben Salem profite d'une petite pause entre deux séances d'entraînement pour la Saber League, le sport d'escrime avec sabre laser (enfin, sabre plastique) en vogue dans toutes les villes de France.



BUZZ MON RÔLISTE

Au menu de cette rentrée des classes, un fameux détournement d'une œuvre célèbre d'Honoré Daumier par Cédric Ferrand, un gâteau d'anniversaire et un sac sans fond !



Les amateurs d'estampes par Honoré Daumier (XIX^e siècle). Détournement par Cédric Ferrand.

//////// Infos du monde ////////// (La vérité dans nos journaux ?)

Centralia, ville en flammes !

Cette ville de Pennsylvanie (USA) est abandonnée. Non pas parce qu'elle est hantée, mais parce que la ville brûle depuis plus de 50 ans. Cette ville minière creusa de grandes galeries dans son sous-sol pour exploiter le charbon. En fait, la ville ne brûle pas à proprement parler, c'est la mine de charbon qui brûle depuis 1962. L'origine exacte de cet incendie reste incertaine (pompiers ayant accidentellement mis le feu au réseau souterrain ; personne ayant vidé des cendres fumantes dans un puit ; prêtre ayant maudit la ville). Plusieurs opérations ont été réalisées afin d'éteindre le feu. Mais ce fut un échec, l'incendie s'est propagé sur tout le réseau des anciennes mines de charbon. Une vraie info en forme d'inspi qui s'est d'ailleurs retrouvée dans le jeu *Promethean - The Created*, de *White Wolf*.



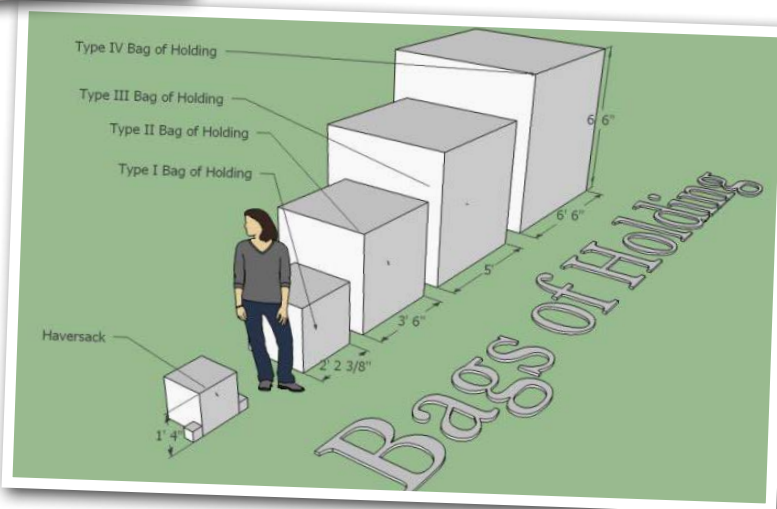
Le gâteau d'anniversaire de Vin Diesel

Tous les ans en juillet, l'excellent acteur de *Fast & Furious*, 1, 4, 5, 6 et 7 (bon d'accord, on le préfère de loin dans le très bon *Pitch Black*) gagne en maturité et, comme l'homme est un amateur de *Dungeons & Dragons*, ses amis lui ont offert un magnifique gâteau pour fêter ses 48 ans.

On notera que, comme beaucoup de joueurs, il est resté bloqué sur l'édition 3.5, mais on ne lui en veut pas, à Vin, car il a des gros muscles et nous, non. Cheesecake à volonté pour tous les joueurs à la table de jeu !

Quel sac sans fond as-tu ?

Sympathique initiative publiée par Michael Thomas sur le site de Paizo. Où comment visualiser ce que peuvent transporter vos différents sacs sans fond (dont il existe plusieurs types, pour ceux qui ne le sauraient pas), que cela soit pour *D&D3.5*, *Pathfinder* ou d'autres systèmes dérivés de l'OGL.



La force est noire...

C'est sur le site de la *dépêche* de Toulouse que l'information a été divulguée. « Stef » est un employé modèle d'une société de jeux de plateau et de jeux de rôle (dans l'univers de *Star Wars* – entre autres), mais il cache un sinistre secret : un cœur noir et une âme maléfique (voyez plutôt la photo ci-contre). Le parfait serviteur du seigneur Sith...

Annabella Belli et la rédaction de Casus

NOUVELLES DU FRONT

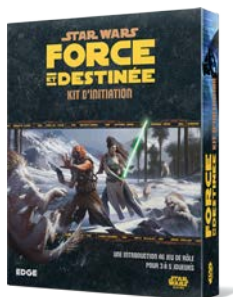
Bienvenue dans les actus, l'endroit où vous apprendrez tout ce qu'il y a à savoir sur les sorties à venir et les rumeurs du moment. Nous nous attachons ici à ce qui se passe en français dans le texte et nous vous renvoyons quelques pages plus loin pour les sorties anglo-saxonnes !

EDGE

Étoiles et Force en boîte

Le jeu de rôle n'est certes pas l'activité principale du géant du jeu de plateau français *Edge Entertainment*, mais reconnaissons tout de même leur talent pour traduire des gammes aussi prestigieuses que *Star Wars*. Ces mois-ci, la gamme *Aux Confins de l'Empire* s'enrichit grâce à *Périlleuses Alliances*, un supplément de règles pour mercenaires qui propose de nombreux outils pour leurs missions dans la Bordure Extérieure.

Une aventure à paraître, *Le Joyau de Yavin*, entraînera vos personnages dans un casse de haute voltige sur Beshin, la Cité des Nuages (miam !). Il paraîtrait même que ce joyau servirait à la conception de sabres lasers. Sabotage, pilotage et manipulation sont les maîtres-mots d'un scénario qui s'annonce palpitant pour *Aux Confins de l'Empire*.



Nous l'attendions tous, il ne saurait tarder ! *Force et Destinée*, la troisième déclinaison des gammes JdR *Star Wars* de FFG, qui permet de jouer des adeptes de la Force, arrive enfin en français avec *Force et Destinée*. Le *Kit d'Initiation* est une boîte d'introduction qui contient - à l'identique du kit d'*Aux Confins de l'Empire* - un livret d'aventure, un livre de règles, un feuillet d'introduction, un plan, quatre dossiers de personnage, des dés spéciaux, et pleins de jetons. Voilà un outil parfait pour les initiations à notre hobby ! Les Jedi sont à la mode.



ULISSES (VO)

Das Schwarze Auge



Au début de l'été, l'éditeur allemand *Ulisses Spiele* a publié la 5^{ème} édition d'un jeu qui a permis d'initier nombre de rôlistes français dans les années 80 : *L'Œil Noir*.

Cette nouvelle édition, qui s'inscrit dans la lignée des trois précédentes, est plus complexe que le jeu publié dans les années 80. Là où les règles tenaient dans deux livrets de 60 pages, le nouveau livre des règles, tout en couleur et joliment illustré, s'inscrit dans les standards actuels avec plus de 400 pages, qui n'incluent pas la description de l'univers. Celui-ci fera l'objet d'un supplément, *Aventurischer Almanach*, prévu pour octobre.

Absent du marché français depuis plus de 25 ans, *L'Œil Noir* pourrait bien y faire son retour dans les mois à venir : *Ulisses Spiele* nous a confié qu'un éditeur français est sur le coup. **Dernière minute** : à l'heure de boucler le magazine, nous avons la sensation qu'une page du magazine vous révèle qui est cet éditeur français !

VERSION 3.5 par Syl

VOUS ÊTES DEVANT LE CHÂTEAU EN RUINES! LA HERSE SEMBLE AVOIR ÉTÉ ARRACHÉE...IL NE VOUS RESTE PLUS QU'À ENTRER...



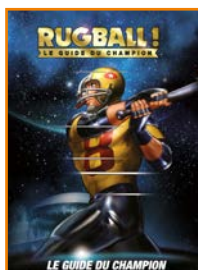
GAME-FU & LOUTRE RÔLISTE

► Poings pêchus et poils de chat

L'attente fut longue après les déboires rencontrés par l'éditeur, mais *Rugball* est enfin là. Le supplément pour *Space Adventure Cobra* affine des règles présentées dans le livre de base, propose de participer à des matchs de rugby (et d'y survivre, tant qu'à faire), et décrit pléthore de PNJ tirés du manga. Ce supplément à édition limitée marquera malheureusement l'arrêt de la gamme.

Néanmoins, *Game-Fu* nous ravit avec la sortie toute proche de *P.U.N.C.H. Unit*, un jeu d'action musclé à mi-chemin entre *Expendables* (mince !) et *Les Tontons Flingueurs* (mieux !). Incarne un mercenaire plongé dans des missions à la violence extrême, tout en portant un regard critique sur le monde qui vous entoure.

Après l'annonce de l'adaptation de la BD *Blacksad* par une maison d'édition espagnole (la BD est espagnole), de nombreux rôlistes se sont manifestés sur la toile pour demander une traduction. Ce sera chose faite grâce à la *Loutre Rôliste*, petite maison d'édition jusqu'à présent plus portée sur la création de vêtements et goodies à destination des pratiquants de notre hobby. *Blacksad Le Jeu de Rôle* vous proposera d'évoluer dans un univers à l'ambiance des films noirs des années 50 sous les traits d'un animal anthropomorphe. La sortie prévue pour le début 2016 et ne doit pas cacher les autres jeux espagnols signés par la *Loutre*, notamment *Dreamraiders* et *Hits*.



SANS-DÉTOUR

► Le calme avant la fin des temps

En attendant la sortie boutique du plus gros Ulule de JdR, la 7^e édition de l'AdC, les éditions Sans-Détour viennent d'annoncer la traduction de... *Paranoïa* ! Nostalgie, nostalgie ! L'éditeur a également révélé que de deux JdR espagnol, dont un est inspiré des illustrations du célèbre Luis Royo, sont dans les tuyaux



XII SINGES

→ Catacombes, jungles et villes infernales

La période estivale aura été propice aux sorties et aux annonces chez l'éditeur *Les XII Singes*. Outre *Venzia* qui marque la conversion de l'éditeur au mode de financement participatif (voir la news par ailleurs), les sorties pleuvent ces temps-ci.

Annoncée depuis quelques temps, la nouvelle édition jeu de rôle *heroic fantasy* sans elfe et sans nain, *Alkemy*, est enfin une réalité avec la publication du *Manuel du Compagnon*. Devenez membres d'une société secrète vouée à la protection de votre monde, menacé par une entité ancienne (voir notre critique page 40).



Les amateurs de JdR old-school seront enchantés par la sortie de *Les Catacombes de la Ville morte*, qui compile de nombreux tableaux aléatoires avec créatures, pièges, effets magiques, trésors, etc. Petit bonus très sympathique, une aventure à jouer en solitaire est fournie dans ce livre, ainsi que des outils pour créer vos propres scénarios à jouer tout seul chez soi, dans le confort de son propre petit donjon douillet.

Restons dans la *fantasy* avec la parution prochaine de deux suppléments pour *Dieux Ennemis*. *La Fortune* traitera d'Ashalim Aveni, un dieu capricieux et inconstant, mais aussi créateur des jeux de hasard. *L'Amour*, quant à lui, se focalisera sur l'influence que possède la déesse *Talia Yvarai* sur les couples et les artistes.

Virons de bord et mettons le cap sur *Terra Incognita* avec *Le Mercure Céleste 3 – Quelques arpents de neige*, qui nous propose d'explorer les Grands Lacs américains et de partir à la rencontre d'une tribu de Naturels aux mœurs étranges (critique en page 55 ce numéro).

Les super-héros possèdent eux aussi leurs terres sauvages, comme nous le montre *Aventuriers & Seigneurs de la Jungle*, supplément en édition limitée pour *Hexagon Universe*. Entre organisations mondiales pour la protection de l'environnement, jungles d'Afrique, Amazones de la Lune et gorilles intelligents, vos super-héros auront énormément de pain sur la planche pour préserver la planète des dangers qui menacent son équilibre géopolitique.



Enfin, très bonne nouvelle pour les fans de *Faust Commando* avec la sortie de *Hell City volume 1*, un atlas qui décrit en détail les six districts de la ville lumière. Ce supplément vous fournira ainsi tous les éléments nécessaires pour rendre vos parties particulièrement oppressantes et bien plus dangereuses. Ce n'est pas Arnaud Cuidet, l'auteur du jeu, qui s'y est collé, mais on vous en dit un peu plus dans le prochain *Casus*.

DIVERS

→ Impressions demandées

Pour tout créateur individuel, les possibilités d'impression à la demande offertes par *Lulu* permettent de ne pas - ou plus - passer par la case éditeur

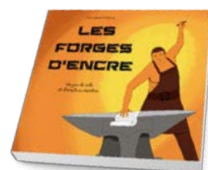
Et c'est exactement la route qu'a suivie Anthony « Yno » Combrexelle, avec une nouvelle édition augmentée de *Patient 13*.

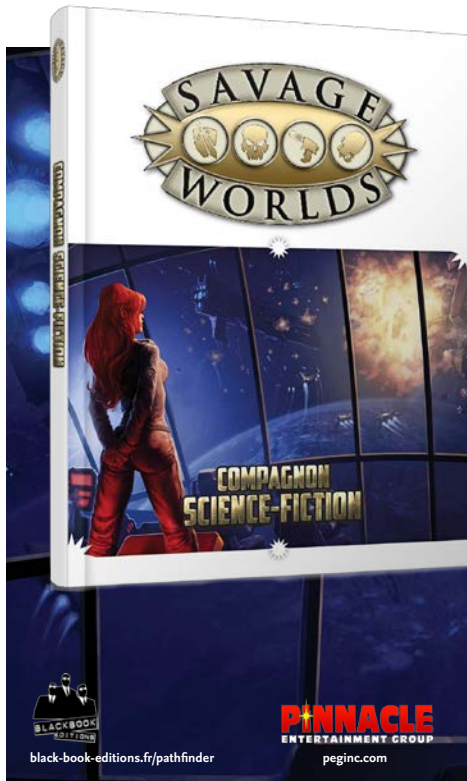


En rupture de stock depuis un certains temps, de nombreux rôlistes désiraient pouvoir à nouveau mettre la main sur ce JdR psychotique où les personnages se réveillent amnésiques et entourés d'inquiétantes personnes en blouse blanche. Après les petits *Outer Space* et *Rushmore* (critiqué dans nos pages), Yno tient le rythme !

De son côté, Le Grümph nous gratifie de ses plans de tavernes, de palais, et de bien d'autres endroits avec *Des Plans sur la tomette*, une aide de jeu générique qui vise à rendre vos parties plus vivantes.

Enfin, *Les Forges d'encre*, de Pierre Gavard-Colenny, innove avec un JdR où le monde s'écrit en cours de partie lors d'une première phase, puis où les personnages peuvent évoluer par la suite. Ce jeu, qui n'est pas sans rappeler le très célèbre *Microscope*, propose ainsi une perspective rafraîchissante dans le paysage rôlistique français. Intriguant !





DANS DES GALAXIES LOINTAINES

ÉDITION AVEC COUVERTURE RIGIDE
LIMITÉE À 200 EXEMPLAIRES

Compagnon Science-Fiction
DISPONIBLE EN PACK PRÊCO

7^e CERCLE

→ Qindrasill of Paris

Pour les 10 ans de *Qin*, le 7^e Cercle fait plaisir aux fans et s'octroie une réédition du livre de base. À l'instar d'*Yggdrasill* il y a quelques années de cela, cette réédition se fait sous la forme d'une couverture souple et d'un intérieur en noir et blanc, avec un prix diminué en conséquence. De quoi renouer avec un jeu qui a marqué les années 2000 et bénéficie désormais d'une bonne réputation internationale.

Opus final pour la gamme *Yggdrasill*, *Hrolf Kraki - seconde partie* clôture en beauté un autre jeu de rôle français traduit outre-Atlantique. Revivez une des batailles héroïques les plus mythiques des Sagas Islandaises, et tâchez d'entrer vous-même dans la légende.

Enfin, peu y croyaient encore, mais la gamme *Cthulhu Gumshoe* devrait émerger de son sommeil avec la traduction prochaine de *Dream Hounds of Paris*, ainsi que de son compagnon, le *Livre des Fourmis*. Cette campagne, ficelée de main de maître par le talentueux Robin D. Laws, vous permettra d'incarner un artiste surréaliste lors de ses pérégrinations dans les Contrées du Rêve. Dépaysement garanti !



ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

→ Ça bouge !

Avec la sortie en bouquins du *Compagnon pour Vampire 20^e anniversaire* et de *Sang et honneur*, le dernier JdR de John Wick, la discrète maison d'édition née des cendres de la *Bibliothèque Interdite* annonce la signature d'une nouvelle licence. Quid de *Dragon Age*, maintes fois annoncées et apparemment traduites depuis belle lurette ?

PRESSE RÔLISTE

Vent mauvais ?

Après plusieurs années fastes avec votre service, le mook de nos amis de *Di6dent*, *JdR Mag* et des zines gratuits productifs (*Les Chroniques d'Altarides* et *Le Maraudeur*), il semblerait que le ciel s'obscurisse de noirs présages, dont on espère qu'ils se trompent. Facebook résonne de quelques commentaires laissant planer le doute quand à la pérennité de *Di6dent* et du *Fix*, tandis que l'homme derrière des *Chroniques d'Altarides* a annoncé son intention d'arrêter son zine mensuel (une prouesse !). Bon courage à tous les contributeurs, tenez-bon !



CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY

Suivi en approche

Revenons à un peu de *fantasy* avec une très grande nouvelle ! L'Écran du MJ, la campagne *Anathazerin*, son *Guide du joueur*, le *Recueil de mini-aventures* et le *Dossier de personnage* pour *Chroniques Oubliées Fantasy*, financés il y a quelques mois de cela en précommande participative (Black Book Éditions semble vouloir nommer ainsi ses crowdfunding) devraient débarquer dans les boutiques au début du mois d'octobre.

Le *Recueil de mini-aventures* comporte une aventure écrite par Maxime Chattam lui-même et vous pouvez retrouver l'interview de ce rôliste chevronné (et, au passage, écrivain à succès) quelques pages plus loin. Le genre nouvelle qui ajoute du vent dans les voiles du navire « *Le retour du JdR, c'est maintenant* ».

Avec ce projet rondement mené, on attend avec impatience la suite imaginée par notre Kegron national et les hommes en noir !

VERSION 3.5 par Syl

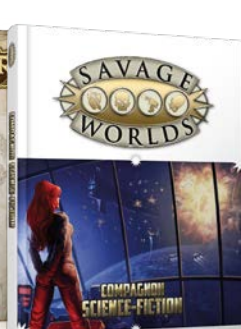
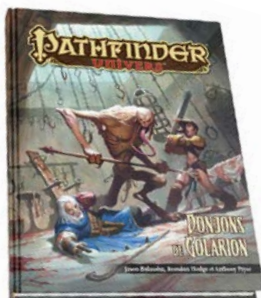


➤ Avalanche de titres

Les hommes en noir semblent avoir la pêche pour la rentrée, comme le montre le flux énorme de sorties et de précommandes qui débarquent presque chaque semaines !

Commençons déjà par leur gamme phare, *Pathfinder*, avec la sortie en boutique des *Manuel des joueurs : Classes avancées, Bestiaire 5, Pathfinder Unchained, Cités de Golarion* et autres *l'Injonction du dragon*. En outre, les vagues de sorties prennent des allures de tsunami avec la mise en précommande récente des *Donjons de Golarion* (le dernier *Pathfinder mensuel* en date), qui décrit six donjons marquants de l'Avistan. Nous avons ensuite le *Conseil des voleurs* et son *Guide du Joueur*, une campagne urbaine de grande envergure financée par crowdfunding, et *La Tour d'Émeraude*, un super-donjon, le plus grand jamais conçu pour *Pathfinder*, à vrai dire, critiqué dans ce numéro. Notons aussi la sortie à venir d'une édition « *classes avancées* » de l'Écran du MJ avec une illustration alternative, puis de *Lieux Extraordinaires*, un module en deux aventures, du *Codex Monstres*, un recueil de monstres biclassés, et enfin des *Morts-vivants revus et corrigés*, toujours orienté background. Oui, c'est ce que l'on peut appeler du suivi de gamme de très grande qualité !

Petit détour par le futur avec *Shadowrun 5*, autre gamme célèbre de l'éditeur, et la mise en pack préco de *Run & Gun*, un livre de règles supplémentaires pour optimiser les combats de vos runners, ainsi qu'un *Dossier de Personnage*, fiche de personnage sur 16 pages qui vous permettra de soigneusement noter tous les détails de vos missions. Après des mois très calme, il semble que ça s'agite du côté des



traductions, avec *Âmes volées*, un supplément d'intrigues, *Street Grimoire* (la magie !) et quelques surprises, nous souffle-t-on. Nous voulons voir !

Bonne nouvelle, pour les fans de *Savage Worlds* qui attendaient un signe sur l'évolution de la gamme en France : en effet, BBE vient de lancer le pack préco du *Compagnon Science-Fiction*, supplément indispensable pour tout MJ qui compte emmener ses joueurs dans des galaxies très très lointaines (ou dans les profondeurs de *Polaris*, je dis ça, je dis rien !).

À propos d'étoiles, la gamme *Eclipse Phase* s'enrichit elle aussi d'un supplément, avec *Gatecrashing*, critiqué dans ce numéro et qui décrit les cinq portes de Pandore, lieux de passage obligés pour voyager hors du système solaire. *Panopticon*, le prochain sur la liste, est prévu pour la fin d'année.

Autre gamme, le livre de base de *Numenera*, son *Guide du Joueur*, son *Dossier de Personnage*, ainsi que l'Écran du MJ (et ses ouvrages exclusifs pour les participants au crow... à la préco participative) ne devraient pas tarder à apparaître sur les étals de vos boutiques préférées. Vous adorerez explorer l'univers science-fantasy du Neuvième Monde, avec ses accents visuels à la Moebius.

Enfin, *Polaris 3* continue son exploration des fonds marins avec la publication prochaine de son *Nouvel Écran du MJ*, ainsi que d'un supplément inédit de Philippe Tessier, *Union méditerranéenne*, qui offrira une description détaillée de cette petite nation (critique à suivre dans le prochain numéro).

JEUX INDÉ

Dogs in the vineyard en VF

Cela fait quelque temps que l'on n'avait pas eu de nouvelle de *Lapin Marteau*. Juste la critique de l'excellent *Contes d'Orient et d'Occident (Ryuutama)* dans notre dernier numéro. Bonne nouvelle : ils nous ont parlé de deux alléchants projets prévus pour les prochains mois. Tout d'abord, une collection de livres de théorie et de conseils autour du JdR, codirigée par Olivier Caïa, Coralie David et Jérôme Larré (qui officient dans nos pages). Le premier titre de la collection sera *Mener des parties de jeu de rôle*. Sachez dans tous les cas que ce projet fera l'objet d'une précommande participative (je ne me suis pas trompé !) en octobre sur le site de *Black Book Éditions*.

Le second projet n'est rien de moins que la traduction du mythique jeu de la scène indépendante américaine, *Dogs in the vineyard*. Les joueurs y incarnent des prêcheurs dans l'Ouest américain chargés de rendre la justice dans les communautés qu'ils traversent. Mais un tel pouvoir est aussi un terrible fardeau, et c'est à eux seuls qu'il incombera de prendre leurs responsabilités dans des situations tendues où rien n'est jamais tout blanc ou tout noir. Pas de date annoncée, mais la version française devrait bénéficier de matériel exclusif. En attendant de pouvoir le lire, jetez un coup d'œil à cette illustration de Frédéric Genêt.



NE VOUS TROMPEZ PAS DE PORTE !



64 PAGES DE BACKGROUND

Donjons de Golarion
DISPONIBLE EN PACK PRÉCO



black-book-editions.fr/pathfinder



paizo.com/pathfinder



► Les financements participatifs du moment !

Les mois passent, mais ne se ressemblent pas dans le paysage ludique des financements participatifs français. Bien qu'ils restent un sujet de discussion, de débats parfois houleux et de controverses, une chose est sûre : l'utilisation des plates-formes dédiées ne ralentit pas, signe que ce modèle économique comble les besoins d'auteurs et d'éditeurs désireux de nous procurer des nouveautés audacieuses.

À ce sujet, évoquons tout d'abord l'échec de la campagne pour *Vampire : le Requiem*. En mettant la barre de financement trop haut malgré la volonté plus que louable de mieux rémunérer leurs traducteurs, *Agate RPG* n'a pas remporté le succès escompté, une première dans l'industrie rôliste française. Est-ce à cause d'une gestion trop ambitieuse cumulée à un intérêt moindre pour cet univers dans les pays francophones ? Est-ce que les précédents financements gargantuesques d'autres éditeurs quelques mois plus tôt, ainsi que la publication un peu avant de *Vampire : la Masquerade 20^e Anniversaire* ont eu un impact sur ce projet-ci ? Dans tous les cas, l'éditeur, pugnace et bien décidé à apprendre de ses erreurs, s'apprête à relancer une campagne en ce mois de septembre. Nous lui souhaitons vivement de rencontrer le succès pour ce jeu de qualité.



Passons maintenant au projet du moment : *Venzia*. Ce tout nouveau JdR des *Studios Deadcrows*, à qui l'on doit *AmnesYa 2K51* et *Capharnaüm*, propulsera les joueurs sur la planète Reggia, dans la cité lacustre de Venzia. Motorisé par le système *Open d6*,

ce mélange entre Italie baroque et science-fiction sous fond de cataclysmes et de technologies perdues vous dépaysera par sa proposition ludique et la qualité de ses illustrations. À noter que ce jeu sera publié par *Les XII Singes* qui, contre toute attente, se lance lui aussi dans le financement participatif.



Après un décollage difficile, *Space Up'Era* parvient à sortir de l'orbite d'*Ulule* avec son jeu de rôle SF aux accents funks et humoristiques. Le système de règles se veut simple et semble favoriser le grosbillisme. Bref, toute une dynamique délire à l'image de son univers. Ah oui, et vous pouvez jouer un pingouin de l'espace ! Excellent !

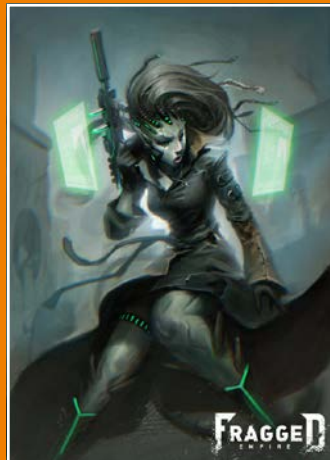


Les Éditions Stellamaris semblent apprécier les projets de financements participatifs, qu'elles enchaînent les uns après les autres. Le dernier en date se nomme *l'Agence Barbare*. Cette adaptation de la bande dessinée humoristique éponyme reprend les poncifs de l'*heroic fantasy* traditionnelle et les mets sens dessus dessous. Finies les bandes d'aventuriers donjonneux qui pillent, tuent, boivent, et rebelote. Non, ici, vos guerriers, barbares et magiciens feront respecter la loi, ma bonne dame ! Quitte à pourchasser les criminels dans les tréfonds d'un donjon si besoin est. Un kit de démarrage est disponible gratuitement sur le site de l'éditeur.



À l'heure où vous lirez ces lignes, le financement pour *Crimes 2^e édition* sera en cours. Édité par *Les Écuries d'Augias*, cette nouvelle mouture bénéficiera d'une préface de Maxime Chattam en personne (voir notre interview page 228). Un *Livre du Joueur* et un *Livre du Meneur* sont pour le moment prévus, avec une mise à jour des règles. Les contreparties manquent de clarté, mais pour un jeu à l'ambiance sombre... Trêves de plaisanterie, on est très curieux de voir le résultat final de ce jeu singulier.

Enfin, la maison d'édition *AKA Games* se lance à la conquête du marché français avec le lancement dès le mois d'octobre de la traduction en français de *Fragged Empire*. Bien que le titre français ne soit pas encore défini, ce JdR de science-fiction à paraître en anglais chez *Modiphius* permet de jouer des rescapés génétiquement modifiés après un génocide, puis trahis par leurs créateurs.



à l'ouest, du nouveau

En 2015, les Grands Anciens refont une entrée fracassante sur le devant de la scène. Entre Kult et TORG qui annoncent leur grand retour, D&D5 qui dévore les récompenses aux ENnies, Chaosium qui réintègre, entre autres, Glorantha, et bien d'autres surprises encore, l'été rôliste outre-Atlantique nous prouve bien une chose : n'enterrez jamais trop vite les vieux routards !

► Arc Dream Publishing

Attendu depuis de nombreux mois déjà, le financement participatif pour la nouvelle édition de *Delta Green* devrait connaître un succès retentissant au moment où vous lirez ces lignes. Au programme : *Delta Green Agent's Handbook*, qui inclue le système de règles ainsi que la création de personnage, et *Delta Green : The Role-Playing Game*, qui comprend l'*Agent's Handbook* et ajoute les créatures du Mythe, des outils pour aider le MJ à créer ses propres menaces, ses scénarios, mais aussi pour l'aider à rendre ses campagnes plus terrifiantes. En outre, dans le remaniement du système de règles, une attention toute particulière a été donnée à l'impact psychologique sur les personnages, le tout bien influencé par *Unknown Armies*. Ah ! Et ce n'est pas tout ! Un troisième livre de règles viendra compléter ce Kickstarter tentaculaire : *The Fall of Delta Green*, motorisé par le système GUMSHOE ! Mais pour plus d'info dessus, je vous donne rendez-vous sur les news de Pelgrane Press... Cette nouvelle édition se sera donc bien fait attendre, mais elle semble vraiment prometteuse. Alors sortez vos lunettes noires, votre costume noir lui aussi, et pensez à prendre vos munitions gravées du signe des anciens. Vous en aurez grand besoin.

Sortie passée un peu inaperçue à côté de cette superbe invocation d'un Grand Ancien, *No Soul Left Behind* offre une campagne pour *Better Angels*, un JdR qui permet de jouer une équipe de super-villains possédés par des démons. Les joueurs incarnent des professeurs et des lycéens tout ce qu'il y a de plus normaux jusqu'à ce que l'équipe de super-villains

locale se fasse exterminer et qu'ils héritent de leurs démons. Satire évidente du système scolaire américain, *No Soul Left Behind* sert aussi d'excellente campagne d'introduction à ce JdR désopilant.

Atlas Games

Compagnon indispensable à la sortie de *Feng Shui 2* en boutiques, le *Feng Shui 2 GM Screen : A Fistful of Fight Scenes* ne propose pas uniquement un écran à trois volets, mais aussi un livret de 32 pages avec une description de 15 lieux typiques des films de Hong Kong. Entre discothèques, casinos, forêts de bambou, trains en mouvement et bateaux de croisière, les conseils proposés dans ce supplément ne rendront vos aventures que meilleures et atypiques.

De son côté, *Atlas Games* a annoncé lors de la GenCon 2015 que la gamme *Ars Magica* ne parvient pas à être aussi rentable que l'éditeur le souhaiterait, mais qu'elle parvient à survivre grâce au succès que connaissent d'autres jeux, comme *Feng Shui 2*. Et, même si aucune annonce officielle n'est à attendre pour le moment, il semblerait fort probable qu'une 6ème édition voie le jour dans les années à venir. Néanmoins, le jeu actuel tient son rythme de parution habituel avec la sortie de *Lands of the Nile*, un supplément qui permettra à vos personnages européens d'explorer l'Égypte médiévale. Entre Islam, Christianisme et héritage de l'antiquité, voilà de quoi offrir à vos personnages une croisière sur le Nil qui ne sera vraisemblablement pas de tout repos.

Restons dans *Ars Magica* avec la récente mise à disposition gratuite de deux cadres pour *Fiasco*, le JdR sans MJ de *Bully Pulpit Games*. Tout d'abord, *A Grog's Life* permet de jouer les gardes d'une Alliance pris entre



leurs maîtres magiciens et un monde banal. Quant à *A Covenant on Fire*, il permet aux joueurs de construire le récit du dernier survivant d'une Alliance détruite, tandis qu'il est interrogé par des inquisiteurs. Voilà donc deux perspectives extrêmement intéressantes de l'univers de l'Europe Mythique qui ne pourront, de toute évidence pas se terminer dans la joie.

Catalyst Game Labs

L'éditeur, fidèle à son rythme de parution, nous offre tous les mois une flopée de suppléments pour ses deux gammes à succès. Commençons tout d'abord avec un peu de cyberpunk. La gamme *Shadowrun* s'enrichit de plusieurs suppléments et scénarios, avec tout d'abord *Data Trails*, le livre sur la Matrice. Outil indispensable pour deckers et hackers, ce supplément représente une véritable source d'information lorsque les campagnes viennent au tout numérique. Le monde matériel n'est pas en reste de son côté, avec *Chrome Flesh* qui étend les possibilités d'augmentations cybernétiques. Un corps plus puissant, perfectionné, sera tout aussi efficace que la magie. Dans cet épais supplément, de nombreuses informations sont aussi fournies sur les pannes cybernétiques et les moyens de les réparer. Enfin, *Boundless Mercy* met à disposition des MJ quatre scénarios spécialement conçus pour les conventions, et déjà éprouvés. Liées entre elles, ces aventures permettent aussi de créer une mini-campagne. Voilà donc un excellent outil d'initiation à *Shadowrun* qui s'octroie aussi le luxe de pouvoir se jouer à l'aise entre amis sur plusieurs sessions. Bref, il est indispensable.

Dans un futur plus lointain, la gamme *Battletech* ne ralentit pas son rythme, avec une bonne poignée de sorties. Suite logique au *Republic Volume I* annoncé dans le numéro précédent, le *Experimental Technical Readout : Republic Volume II* nous emmène en l'an 3136 et décrit les véhicules et les équipements de cette période chaotique d'un empire où tout espoir de paix vient d'être brisé. Dans la même lignée, *Technical Readout : 3145* et *Technical Readout : 3150* ajoutent leur lot de technologies tandis que les guerres entre Grandes Maisons

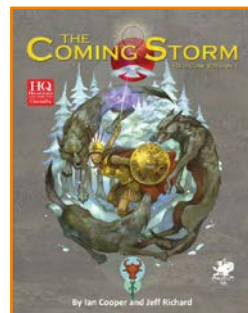
s'intensifient et que la Sphère Intérieure régresse vers un Âge sombre. Mentionnons aussi la sortie en version Beta de *Interstellar Operations*, un nouveau livre de règles qui propose tout le nécessaire pour gérer des conflits de grande envergure, comme la conquête de systèmes solaires entiers. Les joueurs prendront ainsi le contrôle des Grandes Maisons au travers de leurs chefs et pourront aussi asseoir leur contrôle sur plusieurs millénaires au travers de nouvelles règles. La donne change, et cette nouvelle perspective proposée à l'univers de *Battletech* représente un véritable virage dans la gamme. Désormais, vous serez véritablement les maîtres de l'univers.

Chaosium

Alors que, dans le numéro précédent, nous vous annoncions le retour de Greg Stafford et de Sandy Petersen à la tête de *Chaosium*, le monde rôliste apprît avec stupéfaction le quasi-naufage du plus vieil éditeur de JdR encore en activité. Les problèmes de gestion sur les souscriptions *Kickstarter* de *Call of Cthulhu 7th edition* et de *Horror on the Orient Express* mirent *Chaosium* à nouveau en état de faillite.

Puis vint la GenCon 2015 et avec cela l'annonce officielle d'un changement de Direction : *Moon Design Publications*, les détenteurs des droits sur *Glorantha*, travaillaient depuis le début sur la reprise des rennes de *Chaosium*. Forte de l'excellente gestion du *Guide to Glorantha*, récompensé cette année par le Diana Jones Award, mais aussi par un ENnie dans la catégorie Meilleure Cartographie, l'équipe de *Moon Design* allie travail de grande qualité et sens des affaires. En essence, cette nouvelle Direction aux manettes laisse présager de meilleurs jours à cette légendaire maison d'édition. Quant à Greg Stafford et Sandy Petersen, le premier devient président du conseil d'administration, et le second reste vice-président de la maison d'édition.

Mais ce n'est pas tout ! Cela signifie aussi que *Chaosium* retrouve les droits de *Glorantha* et de *RuneQuest*, perdus depuis de nombreuses années. Bien que *The Design Mechanism* conserve sa licence pour développer ses propres univers sous sys- ➔





tème *RuneQuest*, la publication du livre de base *RuneQuest 6* prendra fin en 2016. Une nouvelle version verra ensuite le jour chez *Chaosium*, écrite justement par les deux auteurs de *RuneQuest 6* (à la tête de *The Design Mechanism*), et qui réintègrera une partie sur *Glorantha*. Plus de système générique, donc, mais un JdR complet sous système d100. Quant aux publications sous système *HeroQuest*, eux aussi rentrent sous le giron de *Chaosium*, comme le montre la couverture de *The Coming Storm*, première partie d'une campagne en diptyque qui se déroule au début des Guerres Héroïques. En résumé, l'univers imaginé par Greg Stafford s'octroie un rapprochement de toutes ses forces vives et créatrices, ce qui laisse augurer un avenir radieux pour les gammes *HeroQuest Glorantha* et *RuneQuest Glorantha*.

En ce qui concerne *The Call of Cthulhu 7th edition*, tous les efforts sont mobilisés pour livrer les souscripteurs vers la période d'Halloween. Cependant, mauvaise nouvelle pour les aficionados des *Monograph*, avec l'arrêt de leur publication. *BRP* et *Magic World* sont quant à eux mis en suspens pour le moment.

Enfin, parlons de sorties avec la parution de la seconde édition de *Cthulhu Dark Ages*, spécialement mise à jour pour la septième édition de *Call of Cthulhu*. Vikings, îles Britanniques du premier millénaire et créatures monstrueuses capables de briser les esprits les plus endurcis. Voilà une mise à jour qui tombe à point nommé.

Cubicle 7

Tout comme le Docteur dont le jeu est tiré, la régénération de *Doctor Who : Adventures in Time and Space* s'est enfin produite. Pour celles et ceux qui possèdent la version précédente du JdR, aucun changement au niveau des règles. Cependant, les caractéristiques du 12ème Docteur, de ses compagnons, des personnages apparus dans la dernière saison, ainsi que deux scénarios inédits sont désormais disponibles, et le tout à nouveau en livre à couverture cartonnée.

De son côté, la gamme *The Laundry* s'offre un mini-supplément intitulé *Targets of Acquisition*. Il fournit au MJ neuf dossiers concernant des artefacts occultes, qui

servent d'idées de scénario visant à contenter le Service des Acquisitions, qui souhaiterait vivement mettre la main sur ces raretés.

Enfin, le succès du financement pour *World War Cthulhu : Cold War* a permis de débloquer un supplément avec six scénarios. Rappelons que ce livre de règles dans l'univers de *L'Appel de Cthulhu* propose de jouer des agents secrets en pleine Guerre froide qui se retrouveront forcément confrontés à des secrets qui dépassent de loin le niveau diplomatique. Sortie prévue au printemps 2016.

Evil Hat Productions

Aucune grande nouveauté pour l'éditeur au chapeau maléfique, qui continue cependant la publication mensuelle de sa gamme de suppléments *A World of Adventure for Fate Core*. Vous pourrez ainsi jouer des pirates ou des corsaires dans *Sails Full of Stars*, une uchronie dans laquelle les empires français, chinois et ottoman s'affrontent en 1850 pour la domination du système solaire. Dans *Gods and Monsters*, vous incarnerez des dieux aux actes extrêmes dont la portée ne peut être que mythologique. Dans *Nest*, le royaume fantastique que vous aviez exploré lors de votre enfance est menacé. Désormais adulte, il vous faudra quitter famille et travail pour partir le protéger, et renouer avec votre enfance. Enfin, explorez une civilisation barbare dans *Masters of Umdaar !* Entre seigneurs de guerre sanguinaires et armes à rayon laser, venez en aide à votre peuple et devenez un véritable héros.

Fantasy Flight Games

Contrairement aux années précédentes, les sorties JdR de l'éditeur n'ont pas été accompagnées d'annonces de taille lors de la GenCon 2015. Est-ce un signe indiquant une volonté de se focaliser sur les gammes déjà existantes pour le moment ? Dans tous les cas, fidèles à leur calendrier, la gamme *Star Wars : Force and Destiny* est bel et bien lancée, avec quatre parutions. Tout d'abord, nous avons *Force and Destiny Beginner Game*, une boîte d'initiation qui comprend tout le matériel nécessaire pour se familiariser avec les règles et les dés. Bien évidemment, à cela s'est enchaîné la

sortie de *Force and Destiny Core Rulebook*, ainsi que de son *Game Master's Kit* qui comprend un écran, des règles additionnelles et un scénario. Et enfin, l'éditeur clôture cette avalanche de sorties avec six *Specialization Decks* aux titres suivants : *Aggressor*, *Peacekeeper*, *Protector*, *Shii-Cho Knight*, *Soresu*, *Defender* et *Starfighter Ace*.

Et, comme puissante est la Force en ce jeu, l'éditeur annonce déjà la sortie toute prochaine de *Keeping the Peace*. Ce supplément de carrière focalisé sur les Gardiens donne tous les outils pour gérer ce type de personnages paradoxaux qui prennent part à des conflits afin d'établir la paix et maintenir l'ordre. De plus, de nouvelles options de création d'équipement s'ajouteront pour donner plus de personnalité à votre Jedi.

La gamme *Star Wars : Edge of the Empire* n'est pas en reste, avec l'annonce de *Mask of the Pirate Queen*, un scénario qui entraînera votre équipage de contrebandiers vers la Bordure Extérieure. Leur mission ? Rapporter la tête de la Reine des Pirates, personnage puissant qui dirige un cartel entièrement composé de femmes. Bien évidemment, rien n'est jamais simple dans les conflits entre organisations criminelles rivales. Les personnages parviendront-ils à tirer leur épingle du jeu dans ce conflit qui risque de très vite les dépasser ? Sortie prévue à l'automne 2015.

Tels les gigantesques Space Hulks qui flottent dans son univers, les parutions pour *Dark Heresy 2nd edition* arrivent doucement, mais sûrement. L'un des prochains suppléments à paraître s'intitule *Enemies Without*, se focalise sur les menaces non-humaines et donne tout le nécessaire pour jouer des Acolytes de l'Ordo Xenos. L'hérésie ne provient pas forcément du Chaos ou d'idées corrompues, mais parfois aussi du contact avec des races extraterrestres. Néanmoins, cette branche de l'Inquisition veille. Sortie prévue fin 2015.

L'exploration des différentes formes d'apocalypse est exactement ce que nous propose la gamme *The End of the World*. Pour la sortie de son second volet, *Wrath of the Gods* nous propose de jouer des humains normaux qui tentent de survivre au réveil des dieux sur Terre. Cinq scénarios diffé-

rents permettront de jouer l'apocalypse et la post-apocalypse d'événements tels que l'émergence de R'lyeh ou bien le Ragnarok. L'éditeur annonce aussi déjà la sortie prochaine du troisième volet, *Alien Invasion*. Sur le même format que *Wrath of the Gods* et *Zombie Apocalypse*, les personnages devront ici tenter de survivre à une invasion extraterrestre. Préparez vos CD de Tom Jones, attaque martienne imminente !

Green Ronin Publishing

Cette année, à la GenCon, l'éditeur au samouraï vert a fait sensation avec la sortie simultanée de *Titansgrave : The Ashes of Valkana*, le cadre de campagne science fantasy créé par Wil Wheaton, et du livre de règles qui le motorise, *Fantasy AGE Basic Rulebook*. Rappelons que le premier constitue un système générique pour jeux heroïc fantasy et a déjà fait ses preuves avec le JdR *Dragon Age*. Quant à *Titansgrave*, ce JdR bénéficie de toute une série de vidéos avec son créateur en MJ, qui fonctionnent comme TableTop dont elles sont le spin-off. Voilà donc un très joli coup de projecteur international pour notre hobby.

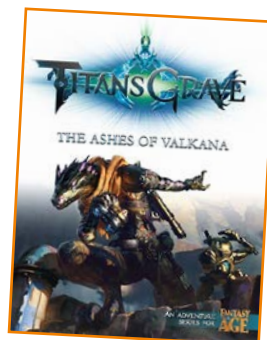
Très grand succès aussi pour la souscription à la nouvelle édition de *Blue Rose*, désormais adapté au système AGE. Rappelons que ce jeu de « *fantasy romantique* » se veut profondément inclusif dans sa représentation des genres, ethnies et sexualités des personnages, et ce afin de donner une bien meilleure porte d'entrée à notre hobby à un plus grand nombre de joueurs potentiels.

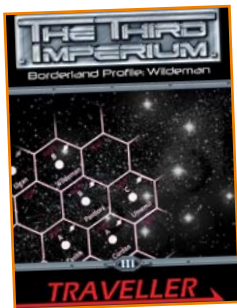
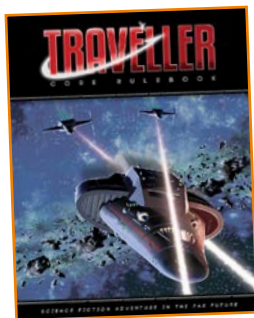
Enfin, les gammes *Mutants & Masterminds* et *Chronicle System* s'enrichissent chacun d'une série de courts suppléments en format électronique. *Rogues Gallery*, pour *Mutants & Masterminds*, inclut dans chaque numéro la description et la fiche de personnage d'un super-vilain, ainsi que des idées de scénario. Quant à *Chronicle System*, l'éditeur nous propose *Mountain Terrors*, avec une créature différente dans chaque parution. Gageons que ces deux séries se verront tôt ou tard compilées dans un supplément qui leur rendra véritablement justice. ➔



Dernière minute !

AEG, l'éditeur de *Legends of the Five Rings* vient de revendre cette propriété intellectuelle (jeu de cartes et jeu de rôle) à FFG/Asmodee !





Modiphius

La sortie du très attendu **Mutant Chronicles 3rd edition**, qui ravit déjà les sous-crypteurs patients (ou pas), nous propose un reboot véritablement plus sombre et violent de cet univers « *diesel-punk/ techno fantasy* ». Son système de règles entièrement revisité, le 2d20, sert déjà d'ailleurs à motoriser d'autres JdR à venir comme *Conan*, et aussi *INFINITY*, qui bénéficiera d'un financement participatif.

Et il semblerait que l'éditeur capitalise sur ce système avec une autre adaptation, *Edgar Rice Burroughs : John Carter*. Soutenu par le système 2d20 LITE, une version allégée de celui dont nous venons de parler, vous pourrez enfin vivre des aventures palpitantes sur Barsoom (ou Mars). Bien que sa sortie soit prévue pour Noël 2015, des figurines et un jeu de plateau sont déjà annoncés pour 2016. Comme d'habitude, *Modiphius* fait les choses en grand.

À noter aussi, la sortie de *Zone Compendium 01 : Lair of the Saurians* qui enrichit la gamme *Mutant : Year Zero* avec son tout premier supplément. Il inclut quatre lieux à utiliser dans vos scénarios, ainsi que des outils pour la création rapide de monstres de zones ou pour voyager entre continents. Une aide de jeu fort sympathique que les MJ apprécieront.

Mongoose Publishing

Grande nouvelle pour les amateurs de *Traveller* ! Une nouvelle édition est actuellement en phase de bêta-test public (mais payant). Dans ce nouveau *Traveller*, vous trouverez un aspect graphique mis au goût du jour, une relocalisation de l'univers de base sur le Trojan Reach, mais aussi une révision des règles afin de pallier toutes les incohérences accumulées avec les ans au fil des suppléments. Avec une sortie prévue pour le printemps 2016, espérons que cette nouvelle édition soit plus accessible aux rôlistes désireux de se plonger dans ce jeu légendaire.

Pour *Mongoose*, nouvelle édition ne signifie pas arrêt des sorties pour *Traveller*. Bien au contraire, la gamme *Borderland* s'enrichit de trois suppléments avec *Wildeman*, *Inurin* et *Counterweights and Measures*.

Tandis que les deux premiers proposent chacun une description d'un sous-secteur au sein du Trojan Reach, le troisième nous offre un scénario où les personnages devront servir d'intermédiaires dans la signature d'accords de paix, ce qui les mettra forcément en danger.

Monte Cook Games

Le système de règles qui motorise *Numenéra* et *The Strange* vous passionne ? L'idée de motoriser votre propre univers maison avec le système *Cypher* vous a déjà traversé l'esprit ? Alors voici le livre qu'il vous faut : le *Cypher System Rulebook*. Dans ce livre de règles de plus de 400 pages, vous trouverez les outils nécessaires à la création de n'importe quel type d'univers.

Parmi les nouveautés et les annonces, *Monte Cook Games* cherche aussi à se diversifier et à proposer des jeux de rôles abordables pour les enfants, chose faite avec **No Thank You, Evil !** Simple, familial, et définitivement ludique, ce JdR d'initiation pour les plus jeunes les propulsera dans *Storia*, le royaume de toutes les imaginations enfantines. Il était grand temps qu'un grand nom du JdR ouvre les portes de notre hobby aux plus jeunes. Sortie prévue début 2016.

Revenons maintenant à *Numenéra* avec un nouveau financement participatif qui a, une fois n'est pas coutume, encore atteint une somme colossale : **Into the Ninth World**. Cette nouvelle gamme de suppléments permettra d'explorer des endroits improbables, comme l'espace dans *Into the Night*, les océans dans *Into the Deep*, et l'espace-temps dans *Into the Outside*. Avec une sortie pour l'automne 2015, les MJ devront vite se mettre à la page pour propulser leurs joueurs vers les limites mêmes du 9ème Monde.

Du côté de *The Strange*, notons la sortie de *Worlds Numberless and Strange*, un supplément de contexte qui propose 70 récursions différentes, comme les nazis du 11ème Reich, ou les mammoths de la ville d'Halloween. De nombreux lieux et aides de jeux sont bien sûr fournis pour utiliser au mieux ces endroits plus étranges les uns que les autres. Paral-

lèlement, l'éditeur met à disposition des MJ le scénario *Mastodon* joué lors de la GenCon 2015. Les PJ incarnent des membres du désormais défunt projet *Mastodon*, un projet militaire qui étudiait l'utilisation de capacités paranormales. Un scénario haletant fourni avec des personnages pré-tirés. En résumé : un très bon outil d'initiation au jeu.

Onyx Path

Fort du succès rencontré par les éditions « 20e Anniversaire » de ses gammes *Vieux Monde des Ténèbres*, l'éditeur a annoncé lors de la GenCon 2015 une 4e édition de *Vampire : the Masquerade*. Basée directement sur la *Revised Edition*, et non sur *V20*, cette nouvelle version prend radicalement le parti d'étendre et de moderniser l'historique de l'univers en se positionnant après la Géhenne. Attendez-vous ainsi à des changements dans vos clans préférés !

Pour les nostalgiques, l'éditeur poursuit sa lancée d'éditions anniversaires avec la sortie de *Vampire Twentieth Anniversary Edition : The Dark Ages*, un livre de règles qui place l'univers de *Vampire* au XIIIème siècle de notre ère, en pleine Guerre des Princes. Dans un monde en plein changement, les personnages peuvent faire pire que de céder à la Bête : ils peuvent se ranger auprès du mauvais camp.

Revenons au monde moderne avec la sortie de *Dread Names, Red List*, sorte de suite à *The Kindred Most Wanted* publié en 1994. Dans ce nouveau supplément, vous trouverez une description des 13 vampires jugés les plus dangereux et déclarés anathèmes par les Justicars de la Camarilla. En outre, une description de la Liste Rouge à travers les âges est fournie, ainsi que des règles supplémentaires et des conseils de campagne. Affûtez vos pieux, la chasse aux vampires est ouverte !

Embrayons maintenant sur le Nouveau Monde des Ténèbres avec le succès relativement modeste du *Kickstarter* pour *Beast : the Primordial*, si nous le comparons aux jeux plus connus de l'éditeur. Dans ce tout nouveau jeu, vous incarnerez les descendants d'anciennes créatures

cauchemardesques qui se nourrissent des peurs qu'elles instillent. Voilà donc un nouveau jeu horrifique qui a pour volonté affichée de s'utiliser conjointement aux autres jeux de l'univers.

Enfin, le **Demon Translation Guide** donne tous les outils nécessaires pour passer de *Demon : The Fallen* à *Demon : The Descent* et vice-versa. À l'instar des autres *Translation Guide* déjà publiés, celui-ci nous offre une passerelle supplémentaire pour qui veut explorer à la fois le Vieux Monde des Ténèbres et le Nouveau.

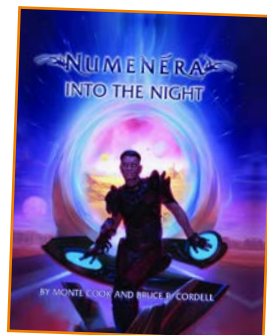
Paizo

La politique de publication établie par Paizo donne chaque mois l'impression d'être submergé par un tsunami de nouveautés. Néanmoins, le souci apporté à la qualité de chaque parution et le sens du détail ne semblent pas avoir quitté le légendaire éditeur, qui ne donne pas signe d'épuisement et qui cherche constamment à se renouveler. Explorateur continu d'un *Golarion* qui ne cesse de s'agrandir, l'éditeur a annoncé lors de la GenCon 2015 le thème de l'*Adventure Path* pour l'été 2016 : les Grands Anciens du Mythe de Cthulhu. De toute évidence, les aventures s'orienteront sur le combat et non sur l'ambiance enquête. Toutefois, il sera intéressant de voir comment *Pathfinder* gère la folie et cette ambiance horrifique si particulière.

À propos de créatures, Paizo prévoit la sortie du *Bestiary 5*, qui élargit considérablement le spectre des possibilités avec plus de 300 créatures mises à disposition des MJ pour leurs aventures maison. Sortie prévue pour novembre 2015.

Cet été a aussi vu la sortie du très attendu **Occult Adventures**, un livre de règles qui propose 6 nouvelles classes de personnages, de nouveaux archétypes, sorts, équipements, etc., le tout avec une ligne directrice : l'ésotérisme.

Passons maintenant aux *Adventure Paths* avec la conclusion de *Giantslayer*. Les volets *Arvil of Fire* et *Shadow of the Storm Tyrant* concluent la campagne par un affrontement final contre le Storm Tyrant dans le donjon souterrain de la chaîne de montagnes Mindspin. Cependant, une campagne qui s'achève signifie une ➔



Au Nord, du nouveau

Les nostalgiques seront aux anges avec la réédition prochaine de deux JdR qui marquèrent les années 90 : les très célèbres *KULT* et *TORG*. Pour le 25ème anniversaire du JdR d'horreur suédois *KULT*, une nouvelle mouture intitulée *KULT : DIVINITY LOST* refondra entièrement son système de règles et adaptera l'univers à notre époque. Un financement *Kickstarter* est prévu pour l'automne 2015, et la sortie est annoncée dans le courant 2016. Le monde est une illusion, et internet ne fait que la renforcer. Parviendrez-vous à percer cet univers de mensonges ?

Fantastique nouvelle aussi pour les fans de *TORG* : l'éditeur allemand *Ullisses Spiele*, à qui nous devons entre autres la 5ème édition de *L'Œil Noir* (voir encadré dans Nouvelles du Front), a racheté les droits de ce mythique JdR multigenres pour une nouvelle édition, et en anglais s'il vous plaît. Baptisée *TORG : Eternity*, cette nouvelle édition bénéficiera du savoir-faire de Greg Gorden, co-créateur du jeu, mais aussi de Shane Lacy Hensley lui-même, le président de *Pinnacle Entertainment*. Le système original sera dépoussiéré et l'univers adapté au goût du jour, notamment sur le plan géopolitique. Voilà de quoi ravir les fans de la première heure et passionner toute une nouvelle génération de rôlistes.

nouvelle qui démarre ! *Paizo* nous propose donc désormais une campagne urbaine avec *Hell's Rebels*. Dans ses deux premiers volets, *In Hell's Bright Shadow* et *Turn of the Torrent*, les aventuriers rejoignent un groupe révolutionnaire en Chelish pour contrer le régime diabolique de l'inquisiteur Barzillai Thrune. Entre rallier des partisans et établir un quartier général dans la ville de Kintargo, il leur faudra aussi faire profil bas afin de survivre aux attaques qui peuvent surgir de partout.

Bien évidemment, l'éditeur propose aussi des *Player Companion* afin d'optimiser le plaisir ludique de ses *Adventure Paths*. Notons donc les sorties à venir de *Heroes of the Streets*, qui donne des outils supplémentaires à la création de personnages pour scénarios urbains, et *Black Markets* qui, lui, étend les possibilités de s'équiper en passant par le marché noir. En parallèle, *Occult Origins* propose de nouvelles options qui élargiront les possibilités offertes par le récent *Occult Adventures*, tandis que *Weapon Master's Handbook* traitera des bénéfices à s'entraîner dans les meilleures écoles de combat.

La gamme *Campaign Setting* contient elle aussi son lot de parutions, avec tout d'abord *Hell Unleashed*, qui offre un aperçu des Enfers, des démons qui y résident et de leurs plans diaboliques. Ensuite, *Occult Bestiary* complète le livre de règles *Occult Adventures* avec plus de 50 créatures, de nouvelles races jouables, et bien plus encore. De son côté, *Occult Realms* traitera des différents lieux ésotériques, ainsi que des planètes et des plans d'existence propices à l'utilisation du livre de règle en rapport. Le supplément *Inner Sea Races* porte un regard approfondi sur les 7 races de base, les 12 ethnies humaines, leur histoire et leur culture, et fournit des règles additionnelles pour optimiser la création de personnage. Finalement, avec *Distant Shores*, nous quittons (enfin ?) la Mer Intérieure pour voguer vers les distantes contrées de Arcadia, d'Iblydos, de Garund du Sud et de Vudra.

Des Modules sont aussi prévus, avec *Feast of Dust* qui mettra les aventuriers de niveau 11 sur la piste du Prince Chacal de la Famine, responsable d'une véritable affliction dans le désert de Meraz. Et, à

nouveau dans le cadre du livre de règles *Occult Adventures*, l'aventure *The House on Hook Street* conduira les aventurier dans la vieille Korsova à la recherche d'une secte étrange connue sous le nom de Confrérie de l'Araignée. Mystères et ésotérisme seront donc au rendez-vous.

Pelgrane Press

Les vampires savent comment tirer les ficelles dans l'ombre et manipuler le monde à leur avantage, et personne n'est mieux doué à ce petit jeu que Dracula lui-même. Avec la sortie tant attendue du *Dracula Dossier*, replongez-vous dans le roman de Bram Stoker annoté par plusieurs générations d'agents du MI6, et partez à la recherche de Dracula, outil incontrôlable des services de renseignements britanniques, dans une campagne à haute teneur en improvisation où les joueurs mènent la danse. Du moins le croyez-vous...

Autre sortie réellement attendue depuis quelques années déjà, *Cthulhu Apocalypse Domsday Edition* compile les différentes aventures de la gamme *Cthulhu Apocalypse* pour *Trail of Cthulhu*. Le monde a pris fin en 1936 et les personnages font partie des rares survivants. Le MJ pourra décider de la manière dont le monde a été détruit, ce qui influencera l'ambiance rétro-post-apo de cette sortie pour le moins singulière.

Quant aux prévisions annoncées lors de la GenCon 2015, mentionnons tout d'abord *The Fall of Delta Green*. Ce livre de règles complet, entièrement motorisé par le système GUMSHOE, s'intégrera au *Kickstarter* de la nouvelle édition de *Delta Green* (voir la news pour *Arc Dream Publishing*). *The Fall of Delta Green* se déroulera pendant les années 60 sous fond de guerre du Vietnam, de guerre du Congo, de vagues d'assassinats et de révolution hippie. Une véritable aubaine pour les fans de *Night's Black Agents*, de *Trail of Cthulhu*, de *Delta Green* et des années 60, qui disposeront de tout cela désormais en un seul livre.

Restons dans le tentaculaire avec la récente annonce du *Kickstarter* prévu pour 2016 : le *Trail of Cthulhu Starter Set*. L'éditeur part du principe que de nombreux jeux de rôles très célèbres ont régulièrement

bénéficié d'une boîte d'initiation, mais pas un seul JdR sur le Mythe de Cthulhu. Cette boîte inclura donc tout le matériel de départ pour s'initier à l'univers de Lovecraft, au système GUMSHOE, avec aussi pour but d'offrir une jouabilité accrue.

Soucieux de maximiser les variations ludiques, l'éditeur prépare aussi en ce moment une adaptation du système GUMSHOE intitulée *GUMSHOE One2One*. L'objectif consiste à permettre à une partie à deux personnes (1 MJ, 1 joueur) de pouvoir se dérouler sans encombre. Des parties de *Night's Black Agents* avec un seul héros comme James Bond ou Jason Bourne deviendront enfin possibles.

Pinnacle Entertainment Group

Commençons tout d'abord avec la sortie relativement discrète de *The Sixth Gun Roleplaying Game*, un nouveau JdR sous système *Savage Worlds* financé via *Kickstarter*. Adapté de la bande dessinée éponyme située en pleine Guerre de Sécession, ce nouveau jeu vous propose de partir à la recherche de six armes à feu maléfiques. Entièrement compatible avec *Deadlands*, ce jeu propose une ribambelle de nouvelles options utilisables pour vos aventures de L'Ouest Sauvage. Ajoutons aussi que ce JdR bénéficie déjà de trois scénarios : *The Winding Way*, *Circle the Wagons*, et *The One-Hand Gang*.

Restons dans l'Ouest avec plusieurs nouvelles parutions pour *Deadlands Reloaded*. D'un côté, nous avons *Lone Killers of the Southwest*, qui décrit en détail cinq tireurs hors pair, et *The Tombstone Seven* qui nous propose les sept membres d'une famille Earp revisitée à la sauce *Deadlands*. Beaucoup de nouveaux PNJ, donc, qui, nous n'en doutons pas, trouveront bien une place de choix dans vos campagnes. Et, à ce propos, l'éditeur vient aussi de sortir *A Tale of Two Killers*, qui enverra les personnages dans le Nevada sur les traces d'anciens maléfices.

Enchaînons avec de nouveaux ajouts à la toute récente gamme *Lankhmar*, avec tout

d'abord le *City of Thieves Player's Guide*, outil destiné aux joueurs pour s'imprégner de l'univers sans prendre le risque de percer les secrets du MJ. Nous avons ensuite *The Eyes of Goro'mosh*, une aventure qui inclut un écran pour le MJ et qui vous entraînera sur une piste de cadavres apparue en même temps qu'une toute nouvelle religion. Enfin, *Savage Foes of Nehwon* procurera au MJ une ribambelle de PNJ directement tirée des romans de Fritz Leiber, un bestiaire, ainsi qu'un générateur de scénarios.

Enfin, l'éditeur s'autorise un petit lifting sur l'une de ses célèbres gammes, avec la sortie de *Necessary Evil : Breakout*, qui sert aussi de préquelle au JdR *Necessary Evil*. Rappelons que, dans ce jeu, vous incarnez un groupe de super-vilains dans un monde où les super-héros ont disparu et qui doit faire face à une menace bien plus dangereuse qu'eux-mêmes.

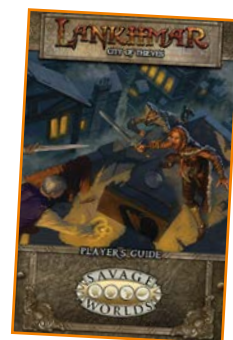
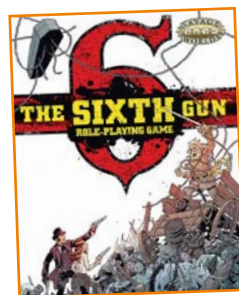
Profitons au passage pour annoncer les sorties futures de l'éditeur avec des titres comme *Deadlands Lost Colony*, *Weird War I*, l'adaptation des comics *Fear Agent* et *The Goon*, et surtout, une adaptation JdR de *Flash Gordon* ! Bref, que du bonheur.

Wizards of the Coast

Lors des derniers ENnies Awards à la GenCon 2015, tout le monde s'attendait à une vive reconnaissance accordée à *Do&D5*, mais tous furent pris par surprise par cet ouragan de récompenses. Pas moins de 16 ENnies furent distribuées à cette nouvelle édition de *Donjons et Dragons*.

Cependant, l'éditeur n'a pas compté sur la quantité pour cela. En effet, les parutions éparses semblent indiquer un souci surtout accordé à la qualité de leurs parutions. Ainsi, cet été n'aura vu la sortie que d'un seul livre, *Out of the Abyss*, une campagne qui entraînera votre groupe d'aventuriers en Outre-terre et les opposera à des créatures démentes qui semblent bien décidée à ébranler les fondations des Royaumes Oubliés. Prévue pour des personnages de niveaux 1 à 15, il est évident que personne n'en sortira indemne, du moins mentalement.

Yohann Delalande



FONDATEUR & ANIMATEUR DE TRIC TRAC

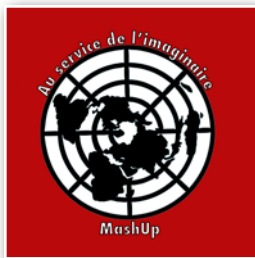
MONSIEUR PHAL

« Magic a foutu la merde ! »

Pour la bulle médiatique du jeu de société, qui ne cesse de croître, Philippe Maurin, alias Monsieur Phal, est l'animateur vedette des vidéos du site numéro 1 du jeu de société, TricTrac.net. Et, derrière le grand manitou de cet énorme site en pleine croissance - dont l'énergie est telle qu'il n'arrive pas toujours à retenir un langage fleuri (vous voilà prévenus), sommeillait un rôliste. Et ce rôliste s'est réveillé.

CB : Quel genre de joueur de jeu de société es-tu ?

MP : Je suis un joueur de jeu à l'Allemande, de gestion, avec une vision à court terme, opportuniste. J'aime gérer des cubes en bois, c'est là où je suis le plus à l'aise. Mais je peux m'amuser à des tas de jeux qui ne correspondent pas à ça, grâce aux gens autour de la table. Nous avons joué à Crossing – pas mon style de jeu - avec Croc, et on s'est beaucoup amusés. Passer un bon moment avec les gens qui sont autour de la table est le plus important.



MashUp, le projet JdR de Monsieur Phal

Après le passage remarqué du jeu de rôle dans les vidéos Tric Trac, notamment via la vidéo sur *Casus Belli* avec Didier Guiserix (24 000 vues uniques) et les trois vidéos sur *Chroniques Oubliées Fantasy* (près de 60 000 vues cumulées), voilà que Monsieur Phal et ses acolytes le Docteur Mops et Monsieur Guillaume prévoient une série récurrente de parties de JdR pour la rentrée des classes. C'est dans le lobby d'un hôtel de luxe au centre d'Indianapolis pendant la *Gencon* que nous avons croisé le bouillant animateur pour discuter de son projet *MashUp*, de son passé de rôliste et de son site !

Casus Belli : Comment as-tu découvert le JdR ?

Monsieur Phal : C'est très amusant, parce que la première partie de JdR que j'ai faite... je n'en avais rien à foutre ! C'était aux beaux-arts, en 1983, et je devais avoir 17 ou 18 ans. J'avais rencontré le Mops [*NdIR : animateur sur Tric Trac*], qui était joueur. Il a voulu me faire jouer. On a fait un début de JdR, probablement un donjon... Il m'a expliqué qu'on pouvait faire ce qu'on voulait. Ça commençait dans une auberge et... j'ai foutu une merde ! Je n'en avais rien à foutre de rien, de l'intrigue... Ce qui me plaisait, c'était de pouvoir rentrer dans une auberge et foutre la merde. Parler mal, essayer de me taper la serveuse, aller agresser les mecs... Bref, ça s'est

mal fini pour mon personnage. Mais ça a été ma première vraie expérience. Je n'avais absolument pas percuté, à ce moment-là, que je serai joueur de JdR.

CB : Tu ne jouais pas aux jeux, en général, avant ?

MP : Non, jamais. Quand j'étais petit, je ne jouais pas. Il n'y avait pas de jeu chez moi, pas de Monopoly chez moi, par exemple. Et donc, quand je rentre aux beaux-arts, je croise le Mops qui, lui, a toujours été joueur, et il me propose de découvrir le JdR. Quand j'ai vécu cette expérience, ça n'a pas fait tilt. J'ai joué, j'ai fait le con pendant une heure, et puis je me suis barré. Mais le temps a passé, avec le Mops, on a eu des chemins différents, et on s'est retrouvés voisins en 1987 ou 88. Nous étions oisifs. Le Mops avait un groupe de joueurs et, un jour, il m'a proposé de venir. J'étais un peu plus grand, genre 23 ans, et c'est à ce moment-là que j'ai vraiment découvert ce qu'est le JdR. Et ça fait tilt. En plus, le Mops s'est mis à travailler à mi-temps, puis à plein temps, dans une boutique de jeux à Orléans, donc il avait accès à tous les JdR. Et là, c'était la gabegie ! On jouait à tout ce qui sortait. On jouait tout le temps. On avait même une garçonnière ! Dans notre groupe de joueurs, un pote avait un appartement à côté de chez nous. Il était célibataire et partait en missions très loin pendant la semaine. Le vendredi, il rentrait et on jouait vendredi, samedi, dimanche. Et ça ne gueulait pas à la maison, car le Mops



et moi, on était hommes au foyer. Nos femmes nous voyaient toute la semaine, donc qu'on ne soit pas là du vendredi au dimanche, ça ne posait aucun problème. On jouait, mais comme des malades ! Parfois, on n'en dormait pas. On enquillait tout ce qui passait. J'ai joué à de ces trucs... J'ai encore retrouvé des vieux JdR dans mon dernier déménagement. On avait des jeux en photocopie, des trucs pas possibles. Il ne faut pas le dire, mais le Mops les prenait au magasin, il les photocopiait, et hop !

CB : Bien sûr, qu'on ne va pas le dire !

MP : Mais non ! [Rires] On a fait du *Castle Falkenstein*, du *Ambre*, des campagnes de *Warhammer* en veux-tu, en voilà...

CB : Cette période a duré combien de temps ?

MP : Comme tout le monde... jusqu'à l'arrivée de *Magic : The Gathering*, qui a foutu la merde ! *Magic* est arrivé au magasin de Mops. Et moi je ne voulais pas jouer. J'ai tout de suite compris que c'était un attrape-couillons. Une pompe à fric. Mops m'a dit : « j'achète deux paquets et on joue ensemble ». Trop tard ! Le mal était fait. On a plongé. Au début, j'allais jouer la semaine au magasin, et le vendredi, quand les potes arrivaient, on jouait au JdR. Et puis on parlait *Magic*, donc les potes ont voulu commencer à jouer aussi. Avant

Magic, on commandait les pizzas et puis on jouait au JdR. Là, on mangeait les pizzas, on faisait un petit *Magic* et, après, on jouait au JdR. Ces interludes où on jouait à *Magic* se sont transformées en parties qui duraient une heure. Et puis bon, on va quand même arrêter la partie de JdR là, car il est 4 heures du matin, mais on peut quand même se faire une petite heure de *Magic* ! Je me suis rendu compte qu'on perdait pied quand nos PJ et les lieux de nos parties de JdR commençaient à porter des noms de cartes de *Magic* ! En plus, les circonstances de vie également s'en sont mêlées : on a eu des enfants, le collègue avec lequel on jouait a été muté... Et puis cela prenait beaucoup de temps, de préparer les scénarios des JdR...

CB : Tout le monde masterisait, dans le groupe ?

MP : Oui, tout le monde plus ou moins. Surtout le Mops et moi. Moi, j'adorais ça. L'expérience de MJ, c'est même ce que je préfère ! Je préparais mes scénarios la semaine, puis je faisais jouer les potes. Les ordinateurs étaient peu existants à l'époque, donc on faisait toutes les aides de jeu à la main. C'était long. Et quand *Magic* a commencé à bouffer le temps de la semaine, il n'y avait plus de temps pour la préparation. Là-dessus, le jeu de plateau (JdP) est arrivé. →

Monsieur Phal's Digest

Philippe Maurin vient tout juste de fêter ses 50 ans ! Derrière la barbe, ça ne se voit pas, et pourtant. Il anime depuis quinze ans le site de référence des jeux de société, Trictrac.net.

“ Finalement, tu te dis que le JdR c'est trop facile et c'est trop bien. ”

CB : Tu as beaucoup joué et, pourtant, tu ne te décris pas comme « un joueur ».

MP : J'ai choqué Croc en lui disant ça ! Je ne me considère pas comme un passionné de jeux. Je pourrais arrêter demain.

CB : Ce n'est pas juste une question de définition ?

MP : Peut-être. Pour moi, la passion, c'est quasiment monomaniaque. Disons que j'en ai une, finalement... même deux ! Un, faire des choses tout le temps. Deux, aimer autant que je déteste les gens et l'humanité. Des fois, j'aime l'humanité et je déteste les gens et d'autres fois, c'est le contraire ! Je l'avais dit à Croc, moi ce que j'aime dans le jeu de société. C'est « société ». C'est faire des trucs avec des gens. J'aime avoir des gens avec moi.

CB : Pragmatiquement parlant, tu restes un joueur, donc ?

MP : Oui. Mais l'implication que je mets dans le jeu, j'ai la même quand je fais du vélo. D'ailleurs, pour les gens avec qui je pédale, je suis sans doute un passionné de vélo, alors que je ne me considère pas comme cela.

CB : C'est quoi la transition entre *Magic* et le JdP pour toi ?

MP : C'est Internet ! J'adorais *Magic* et, notamment, préparer mes decks. J'y passais beaucoup de temps. Mais Internet et les tournois sont arrivés et ont tout foutu en l'air. Les gens arrivaient en tournoi avec les jeux qu'ils avaient repompés sur Internet, c'était lassant. Quand tu présentais un deck, tu étais un peu dans l'air du temps, forcément, parce que tu analysais les paquets qui sortaient... mais les joueurs te disaient : « *c'est le paquet que John Muller a joué sur le tournoi de Cincinnati* ». ça m'a vite énervé. Quand *Wizard of the Coast* a interdit les double terrains, je me suis dit qu'ils allaient nous emmerder jusqu'au bout et j'ai craqué : j'ai vendu tous mes doubles terrains et je me suis acheté... un vélo ! C'est comme ça que je me suis mis au vélo. Plus de *Magic*, plus le temps de jouer au JdR, mais heureusement, un pote avait été muté à la frontière allemande et un de nos autres potes était en Allemagne. On est alors en 1997 et on se met vraiment à jouer au JdP à ce moment-là. Les potes ramenaient des jeux d'Allemagne et le Mops commençait à s'y intéresser pour sa boutique. En 1995, il y a eu *Colons de Catane*, et on est vraiment tombés dans le JdP à ce moment-là. Tout le monde.

CB : Plus du tout de JdR ?

MP : Plus du tout. Terminé.

CB : Une traversée du désert qui a duré combien de temps ?

MP : Eh bien jusqu'à ce que vous veniez au bureau avec David (Burckle de BBE) pour enregistrer les vidéos *Chroniques Oubliées*.

CB : Vous n'aviez pas fait une vidéo de partie de *Star Wars* avant, avec la Boîte d'initiation Aux confins de l'Empire ?

MP : Si, mais ce n'était pas vraiment une expérience de JdR. J'ai masterisé la partie, mais je ne considère pas avoir joué au JdR à ce moment là. Je connaissais *Star Wars* pour l'avoir masterisé à l'époque, mais Nicolas de *Eldge* m'a donné un livret de règles et j'ai dû raconter une histoire. Au final, ce n'était pas ce que j'appelle vraiment une partie.

CB : C'était trop scripté ou guidé pour toi, peut-être ?

MP : Disons que je n'ai pas réfléchi à la partie avant. Du coup, ce n'était pas la même expérience qu'habituellement quand je masterise. Plus jeune, il n'y avait pas un truc qui passait à la télévision ou que je lisais sans m'imaginer l'utiliser pour du JdR. Là, Nicolas est arrivé dans le bureau. « *Tiens ! Le nouveau Star Wars, voilà comment ça marche, on y va.* » Mais ça m'a donné un peu envie. Mais plus quand vous êtes venu à *Tric Trac*.

CB : En fait, quand on a appris qu'à *Tric Trac*, vous aviez commencé par le JdR, on a tout de suite eu envie de vous motiver à y revenir. Y a-t-il eu d'autres choses qui t'ont décidé à te remettre au JdR ?

MP : Oui. Discuter avec Croc, par exemple, et Fred Henry, qui est un joueur de JdR [NdIR : voir notre interview dans CB#13]. Et voir ma fille cadette qui me dit « *ça a l'air rigolo le JdR, comment ça marche ?* ». Je peux te faire jouer tout de suite si tu veux ! « *Tu es au volant d'un van, et tu roules avec tes amis, mais la fatigue aidant, ton attention retombe... et tu t'aperçois que la musique est arrêtée. Depuis un moment, c'est bizarre... qu'est-ce que tu fais ?* » [NdIR : Monsieur Phal improvise alors une petite partie de JdR pendant cinq minutes !]. Et c'était parti ! Verbaliser une ambiance en quelques phrases... Finalement, tu te dis que le JdR c'est trop facile et c'est trop bien. Ma gamine a tout de suite accroché. Toutes ces petites choses-là m'ont fait dire, quand même, je ferais bien du JdR. En plus, le nombre de vues qu'on a observé sur les vidéos *Tric Trac* pour *Chroniques Oubliées* et *Casus*, je me suis dit qu'on pourrait faire des vidéos de JdR.

CB : Tu as suivi le phénomène « *Aventures* », les vidéos de JdR à distance du Joueur du Grenier ?

MP : Non, je ne connaissais pas. Mais quelqu'un au bureau m'en a parlé récemment et m'a montré. Mais ça ne ressemble pas à ce que je veux faire. Ça n'a rien à voir.

CB : Parlons un peu de *Tric Trac*. Vous avez fêté vos quinze ans il n'y a pas longtemps. Si j'ai bien compris, au départ, l'idée du projet n'était pas liée au jeu à ce point ?

MP : Oui. Pour revenir à l'origine, après avoir été père au foyer pendant plus de dix ans, il fallait que je travaille. Mais je voulais un travail qui puisse être fait de chez moi pour continuer à m'occuper de mes enfants. On était en 1998 ou 99 et je me suis dit qu'il fallait que je trouve un travail sur Internet, que je venais de découvrir. Alors, j'ai cherché quoi faire et j'ai eu l'idée d'un site qui allait parler de la ville d'Orléans, sponsorisé par les commerçants d'une halle qui n'est pas loin de chez moi, dont je connaissais le président des Ressources Humaines, qui était ni plus ni moins que le patron du Mops - qui tenait la boutique de jeu ! J'ai proposé de me faire embaucher par le groupe des commerçants pour fabriquer un site sur le principe d'une plate-forme destinée aux gens de la ville, dans laquelle on mettrait en avant l'activité culturelle, intellectuelle et sportive de la ville. Le tout offert par les commerçants. Comme ils étaient 70, cela représentait un coût extrêmement faible et, à cette époque, ce genre de site n'existait pas. C'était les débuts d'Internet.

CB : Maintenant, tout le monde a ça !

MP : Oui, *Cityvox*, tout ça. Mais on parle d'un temps où ça n'existait pas. Ce site proposerait des rubriques... qui m'intéressaient ! Musique, cinéma, jeux, etc. Ainsi qu'un forum où les orléanais viendraient discuter, se conseiller des trucs. Le site s'est lancé et, très rapidement, la petite rubrique « *jeux* » a vu arriver des gens qui venaient de l'extérieur. J'ai même retrouvé un mail dans un vieux *newsgroup* dans lequel un mec disait qu'on « *planquait* » sur le site de la ville d'Orléans un endroit où on parlait de jeux ! Or, ça n'était pas le site officiel de la ville, et on ne planquait rien. Mais comme il n'y avait presque aucun média ni support pour parler de jeux, tout le monde s'est retrouvé à venir sur la partie jeux de la ville d'Orléans, *Tric Trac* (TT). Chris Boelinger [NdIR : auteur de *Dungeon Twis-*

ter] était l'un des premiers à venir sur TT. Philippe des Pallières aussi, qui en a parlé rapidement à Marc Nunès, de l'éditeur *As-modée*, qui était tout petit à l'époque. Croc est venu. Un moment donné, il a fallu faire une entrée à part pour ne pas que ça se mélange, et nous avons créé *Tric Trac*, une excroissance. On a grossi, grossi, et, à un moment, j'ai dû faire un choix. Soit faire un site extrêmement rentable avec les commerçants, mais répondre à une centaine de commerçants d'Orléans, ce qui est chiant, soit faire ce qui avait l'air de plaire sur *Tric Trac*, c'est-à-dire faire ce que je veux ! En inventant des tas de trucs qui n'existaient pas ! La vidéo était présente tout de suite dans mon esprit, par exemple, parce que je venais de l'audiovisuel avec les beaux-arts. L'idée, c'était de proposer une plate-forme qui allait avancer et développer le monde du jeu. Fabriquer des joueurs et aider les gens, car il n'y avait rien. Je me suis donc lancé dans *Tric Trac* à plein temps.

CB : Peux-tu nous parler de ton projet de vidéo de JdR sur *Tric Trac* ?

MP : La première chose, c'est que je ne pouvais pas utiliser un jeu du commerce. Pour trois raisons. La première, c'est ma façon de maîtriser, qui est un peu particulière, dans la mesure où... je nie 90% des règles ! La deuxième raison, c'est que je n'aurais pas le temps d'avaloir fond un système existant. Et la troisième, c'est que si je prends un jeu du commerce, je vais vriller 90% des règles, et les gens qui connaissent le jeu vont sans arrêt faire des remarques sur le fait que ça ne marche pas comme ci ou comme ça. Et ils auront raison. Donc je préfère inventer mon propre système pour en faire ce que je veux. C'est mon truc, pour la *Tric Trac TV*, et je décide que ça va marcher comme ça. J'élaborerai donc un système qui sera ultra souple et vrillable à souhait. En gros, ce à quoi les gens vont assister, c'est à un crash test de JdR ! Parce que je vais mettre des idées en place et, si ça ne marche pas, je vais les modifier au fur et à mesure. Je pense que ça va être une expérience rigolote. Et pour l'univers : pareil ! Je n'ai jamais trouvé un univers qui me convienne vraiment. Par exemple, j'ai commencé avec *JRTM* →

“ Je voulais que ça fonctionne à la manière dont j'utilisais *James Bond* ”



CB : Tu aimes bien que la présence de l'aléatoire dans le JdR ?

MP : Oui, j'ai besoin des dés pour m'aider à raconter ce qu'il se passe. Ça m'aiguille dans ce que je raconte.

Comment, humainement, peut-on savoir quand il doit se passer une crasse ou un truc bien ? Et en plus, ce sont les dés des joueurs, donc ça n'est pas moi qui décide arbitrairement des choses. J'ai besoin de ça. En général, dans mes scénarios, j'ai un début, une fin, je sais pourquoi les joueurs sont là, mais ce qu'il va se passer...

J'en sais foutre rien ! J'analyse, j'observe mes joueurs, là où ils veulent aller, et je vois à quel moment je peux vriller mon histoire pour retomber sur mon super-vilain qui attend à la fin. Ce que j'aime dans l'exercice du MJ, c'est raconter une histoire. Et ce qui me plaît et m'excite, c'est le challenge intellectuel de trouver vite le ressort scénaristique qui va plaire et amener vers autre chose. C'est pour cela que j'aime bien jeter le dé pour m'orienter. En tant que MJ, je veux m'amuser : et, ce qui m'amuse, c'est de mettre en route mon cerveau pour trouver les solutions et inventer des trucs.

et je ne connaissais pas Tolkien quand j'ai abordé son univers. Avec *James Bond*, à l'époque, c'était plus simple. Tout le monde connaissait. Je veux un univers qui me permette ça et j'aime par ailleurs les univers multiples, où tu peux jouer un jour un agent secret, un jour un mec avec une épée à deux mains et un jour un mec avec des sabres laser. Je voulais un univers qui mixe tout ça.

CB : Et donc, tu as imaginé quoi pour rencontrer tous ces univers ?

MP : J'ai lu une BD il y a vingt ans, qui s'appelait *Raoul Fulgurex*. Les trois volumes étaient signés par Tronchet au scénario et Gelli au dessin. Ce qui est rigolo, c'est que personne ne connaît ces trois BD, mais que tout le monde connaît quelques expressions qui en sont tirées. Par exemple, si je te dis « *la mort qui tue* », tu connais ! Et bien c'est le titre du deuxième volume. En gros, ça raconte les aventures d'un type qui est contrôleur d'intrigues. Son boulot, c'est d'aller contrôler que, dans les œuvres de l'imaginaire, tout se passe bien. Les trois BD se passent dans l'univers de Tintin et l'idée, c'est que quand tu lis Tintin, il fait ce qui est écrit pour le scénario, puis, quand tu fermes la BD, il vit sa vie. Et Tintin, il va aux putes et il fait des conneries ! En gros, le contrôleur d'intrigue est là pour empêcher Tintin de se bourrer la gueule avant la BD. Il y a évidemment des méchants qui viennent foutre la merde et un mec qui essaie de tuer Tintin - un méchant qui n'apparaît pas dans Tintin. Le contrôleur est là pour faire en sorte que Tintin ne se fasse pas tuer. Il va d'épisode en épisode. Or, au début de cette BD, il y a une salle de briefing pour tous les agents. Par exemple, le choucho du chef de service se voit confier en permanence la surveillance des films pornos, pour s'assurer que tout se passe bien ! Raoul, lui, c'est Tintin. Quand j'ai lu ça, ça a fait tilt. J'avais écrit une mécanique à l'époque, basée sur *James Bond*, des scénarios et une campagne dans l'univers de *Raoul Fulgurex*. J'utilisais le principe d'une administration dont les PJ étaient les contrôleurs envoyés pour remettre dans le droit chemin des choses qui se passaient dans des scénarios un peu pourris. Comme

tu allais d'univers en univers en prenant le métro dans la BD, des types étaient arrivés à entrer dans le métro et à se rendre ailleurs clandestinement. Tu te retrouvais donc avec des sabres laser au moyen-âge. Cet univers m'a toujours plu, mais je trouvais à l'époque qu'il était assez limité. C'était toujours les mêmes genres de choses : y'a un mec qui fout la merde dans une histoire et tu vas voir pourquoi il fout la merde.

CB : Comme pas mal de « JdR à missions » en fait.

MP : Voilà. La BD est géniale, mais ça m'a toujours titillé. Je me souviens d'avoir parlé JdR il y a 4 ou 5 ans avec Croc et je lui avais parlé de *Raoul Fulgurex*. Il m'avait dit que c'était vachement bien et je l'avais gardé dans un coin de ma tête. Du coup, je me base là-dessus pour inventer un univers dans lequel les joueurs ne seront pas des contrôleurs d'intrigue, mais des « *intrigueurs* ». En gros, une administration énorme gère les œuvres de l'imaginaire, elle possède des bureaux de contrôleurs, mais comme les auteurs s'y prennent parfois à plusieurs fois pour écrire leurs œuvres, l'administration envoie des gens vivre les aventures en cours d'élaboration. Si tu veux, avant que *Game of Throne* ou le dernier *Star Wars* ne soient écrits, y'a des mecs qui sont allés les « *tester* ». Tu peux aller dans des univers que tout le monde connaît, voire dont tu connais même l'histoire et les personnages principaux, mais cela ne va pas forcément se passer comme tu l'imagines, car on joue avant que le scénario ne soit finalisé. Peut-être que, dans le scénario que tu vas tester, Bilbo va craquer, garder l'anneau et se barrer avec ! Et là-dessus, je rajoute des trucs, qui apparaîtront au fur et à mesure des vidéos. En gros, comme les intrigueurs font partie d'une grande administration, il y a des bureaux partout. Donc de la corruption. Des types qui font des couilles. Des mecs qui ne s'aiment pas. Et toi, le PJ, tu es un maillon au plus bas de la chaîne. Tu as un chef, un surchef, etc. Quand tu vas dans un univers, les gens ne doivent pas savoir que tu es intrigueur, donc tu ne dis rien et, quand tu rentres dans une auberge, par exemple, tu y rentres incognito. Parce que sinon,

les brigades de répression de l'administration vont venir. Et il paraît que certains ont disparu à tout jamais dans le bureau des archives au troisième sous-sol... Et je rends hommage à *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, car comme il y a un bureau des intrigueurs, il y a un bureau des « *intriguants* ». Les intriguants, c'est le même bureau que les intrigueurs, mais à l'opposé. Exemple. Dans le bureau 715, le bureau de vérification des scénarios, ils ont une idée. Le scénario dit qu'une bande de mecs doit aller jeter un anneau dans une espèce de montagne, le mont du destin ou je ne sais quoi. *A priori*, là, ils vont rentrer dans la Moria et il est prévu que Gandalf tombe quelque part et qu'il s'en sorte. Ça fait un peu chier : c'est trop facile ! Votre mission d'intriguant, c'est d'aller foutre le bordel. Il ne faut pas qu'ils arrivent à traverser la Moria facilement. Et donc tu peux jouer des intriguants qui sont envoyés dans des scénarios pour foutre la merde. Ce qui veut dire évidemment que quand tu vas jouer un scénario intrigueur, il y a peut-être des intriguants qui vont venir foutre la merde.

CB : Tu joues les anges et les démons !

MP : C'est l'hommage à *INS/MV*, et ce qui manquait à *Raoul Fulgurex*, un background global et général, des intrigues politiques à l'intérieur de l'univers.

CB : Et le système de jeu, tu peux nous en parler ? Vous allez jeter des dés ?

MP : On va jeter des dés ! Mais ce sera un système le moins intrusif possible, plutôt narratif. Ce seront des d100. Je veux un système simple basé sur une table de gestion universelle. Tu vas avoir des caractéristiques et des compétences. Classique. Les caractéristiques seront représentées par une couleur et un chiffre sur la feuille de personnage, mais aussi des jetons ou des petits cubes en bois. Chaque action va demander la dépense d'un certain nombre de jetons. Tu veux ouvrir une porte normale, il te faut un jeton de Dextérité et un jeton de Force, parce qu'elle est un peu lourde. Tu vas t'épuiser au fur et à mesure en dépensant tes jetons. Si tu as dépensé le nombre minimum requis de jetons, tu es sur la ligne zéro de la table, qui indiquera la

qualité de réussite ou d'échec en fonction du résultat de ton d100. Mais ces jetons peuvent être compensés par tes compétences, déclinées sur quatre niveaux de 1 à 4 : débutant, amateur, professionnel ou expert. Tu vas pouvoir utiliser cette valeur pour améliorer tes chances de réussite. Si tu as la compétence professionnelle, +3 donc, pour ma porte, soit tu dépenses tes deux jetons et tu es à la ligne +3 (ta qualité de réussite augmente), soit tu te dis, je ne dépense pas de jeton. J'ai la compétence à +3, moins les deux jetons que je ne dépense pas, je me retrouve à +1. Je compense la dépense de jetons par mes compétences. La dépense de jeton représente ta concentration. Là-dessus, je pense que je vais ajouter un système de jokers donnés en début de scénario pour toute l'équipe. Et les jokers que tu n'auras pas utilisés deviendront des points d'expérience en fin de partie. Les personnages vont évoluer et, quand tu partiras en mission, il y aura un briefing où on t'apportera un certain nombre de compétences auxquelles tu auras droit spécifiquement pour la mission. Alors que d'autres seront évidemment permanentes. La base de ma table de résolution, c'est le fait que les personnages vont se fatiguer. Je voulais que ça fonctionne à la manière dont j'utilisais *James Bond*.

CB : Il ne nous reste plus qu'à te souhaiter de réussir le crash test de ton jeu !

MP : Merci ! Dans les vidéos, je vais jouer avec le Mops et monsieur Guillaume. Je voulais deux joueurs, pas plus ! Je veux faire un divertissement, au final. Ce n'est pas tant le fait de faire du JdR : je veux que les gens viennent parce qu'ils vont trouver ça rigolo. Ce sera des épisodes courts, d'une heure, et j'espère que les gens auront envie de revenir, comme on a envie de revenir après un épisode d'une série pour voir la suite. En fait, le JdR est un support, mais je veux que les gens passent un bon moment et qu'ils s'amusent... Mais peut-être que ça va foirer complet [*rires*], on verra !

*Propos recueillis à Indianapolis par
Damien Coltice*

CB : James Bond, c'est le JdR qui t'as le plus marqué. C'était l'outil qui t'a parlé ?

MP : Oui. Et c'est le système qui m'a formé à être MJ. Le système que je t'ai expliqué, là, il est élaboré de mon expérience à James Bond. Je n'étais que MJ à James Bond, je n'y ai jamais joué. C'est le premier jeu où l'univers était connu par tout le monde. C'était un jeu où raconter une histoire était extrêmement facile, et où piéger les joueurs est extrêmement facile. En fait, ce n'est pas tant la dimension James Bond qui me plaisait, que l'époque. Je suis un grand amateur des séries télé des années 50-60, comme les Agents très spéciaux. Je suis un grand amateur de *The Avengers* (Chapeau melon et bottes de cuir, en français), *Destination danger...* J'adore ces séries-là. Il se trouve que le jeu sorti, c'était James Bond et pas *The Avengers*, mais le vrai amour que j'ai, c'est pour les scénarios des années 60. D'ailleurs, tu peux en causer avec le Mops, il te le confirmera. Quand je maîtrise du James Bond, ce n'est pas du James Bond. C'est plutôt... la Panthère rose ! Il se passait vraiment un paquet de conneries. L'intrigue est sérieuse et peut même faire flipper, mais il y a un paquet de... rebondissements, on va dire !

GENCON 2015

Do you speak français ?

Si on devait retenir quelque chose de cette Gencon, ce ne serait pas le JdR, assez peu marquant cette année, mais l'omniprésence des frenchies et le raz de marée des jeux de plateau.

Les mastodontes du JdR étaient bien là cette année, rassurez-vous, sauf *Wizards of the Coast*, et les news bien présentes, même si *Green Ronin* et *Monte Cook Games* sont les seuls éditeurs à avoir véritablement tiré leur épingle du jeu.

L'Asmoday ?

Pour se faire une idée de la puissance quasi écrasante d'*Asmodee*, en mettant les deux files d'attente du stand *Asmodee* et *FFG* bout à bout le jour de l'ouverture, on aurait aisément fait un tour complet du hall des exposants. Les nouveautés *Star Wars Armada*, *Imperial Assault*, les démos du nouveau jeu de cartes *Trône de Fer* et le nouvel opus du JdR *Star Wars Force and Destiny* étaient dévalisés tandis que sur le stand *Asmodee*, *Mysterium* faisait un carton, décors grandeur nature à l'appui pour cet upgrade de *Dixit*, dans une d'ambiance paranormale. *Iello* n'était pas en reste et donnait une belle visibilité aux produits français.

Les minis, c'est cool

Les figurines ont toujours le vent en poupe, avec le carton du Kickstarter (KS) *Zombicide* médiéval fantastique *Black Plague*, la présentation de *Rhum and Bones* et autres joyeusetés toujours magnifiques sur le stand *Cool Minis*. *Privateer* avec ses *Warmachine* / *Hordes* ne désemplassait pas, *Reaper* et ses figurines spéciales en métal ou en plastique faisaient les yeux doux aux rôlistes et *Malifaux* avec son stand

toujours aussi bien décoré ravissait les amateurs.

Du côté des figurines prépeintes, *Paizo* avait toujours la côte avec sa nouvelle gamme qui comporte des décors de salles (brasero, vierge de fer, sarcophage, etc.).

Malheureusement pour *Pulposaurus Entertainment*, son nouveau jeu de figurines prépeintes de *Conan* (de toute beauté), arrivent un peu après la bataille face à *Monolith* (en démo avec le jeu *Conan* sur le stand *Asmodee*). Le KS s'est brutalement arrêté, mais l'éditeur envisage désormais un partenariat avec *Reaper*, qui, on l'espère, permettra la sortie du jeu !

Un peu de people

Tous les éditeurs de JdR français ou presque font désormais le déplacement vers la Gencon, aussi bien *Sans-Détour*, *7^e Cercle*, *Raise Dead* ou *Agate éditions*, qui a son stand depuis quelques années déjà. La nouveauté, c'était *Black Book Editions* avec la présentation de *Polaris* en English, sur un stand voisin de celui de Wayne Reynolds (illustrateur des couvertures de *Pathfinder*), cocorico !

Vous auriez pu croiser, après de nombreuses péripéties aéroportuesques ou au détour d'une démo : Croc et son fiston pas avares de commentaires sur la nouvelle version de *Warhammer* (que nous vous ferons partager dans le prochain numéro de *Casus*) ; Fred Henry et ses nombreuses idées sur le jeu de plateau ; un certain Mr Phal, nouveau





venu dans le milieu (voir son Interview page 26) ; ou encore Summer Glau ou Will Wheaton.

Ce dernier venait faire la promotion de *Titans Grave* chez *Green Ronin*, motorisé par le même système que *Dragon Age* désormais en stand alone et intitulé *Fantasy Edge*. Autant dire que c'était l'émeute le premier jour, car Will avait fait de nombreuses démos sur sa chaîne *Geek and Sundry*. Résultat, une rupture en fin de matinée et un réapprovisionnement dans un entrepôt de Chicago à 400 km la nuit même. *Dragon Age* s'est retrouvé un peu éclipsé, même si sa nouvelle édition en un seul volume, compilation des trois boîtes précédentes, est magnifique. Le système *Fantasy Age*, qui motorise désormais ces deux univers à coups de d6 et d'illustrations exceptionnelles a beaucoup plu, et on devrait logiquement le retrouver lors de la soirée des ENnies l'année prochaine.

Chez *Monte Cook Games*, la désormais célèbre boîte *Numenéra* faisait son apparition, gavée de matos à ras bord. *The Strange* avait son « petit » supplément qui décrit 70 mondes, et comme *Green Ronin*, *MCG* propose désormais son système en stand alone. Le *Cypher system* motorisera d'éventuelles nouvelles publications et fut un gros carton de cette Gencon 2015.

Chez *Paizo* les choses étaient un peu plus calmes cette année. Pas de sortie d'un nouveau jeu de cartes, mais tout le monde se baladait quand même avec son *Occult Adventures* sous le bras. La

Pathfinder Society a encore une fois tout explosé, avec 1 500 joueurs en permanence de jeudi matin à dimanche soir dans la salle principale. Ils se sont frottés à différents types de scénarios, en jouant par exemple les gobelins lors d'une gigantesque invasion, des personnages « mauvais » dans un one-shot et évidemment la fin du plot annuel avec la même partie qui oppose les 1 500 joueurs aux MJ.

Pas de sortie JdR chez *AEG* mais le stand toujours aussi grand accueillait les démos et les championnats de différents jeux de leur catalogue, de *Doomtown* à *LSR* en passant par... la réédition de *Junta* !

Chez *Catalyst*, toujours du *Shadowrun* avec plusieurs sorties attendus (matos cyber, matrice, etc.), un nouveau jeu de kubenbois où on joue des dragons qui doivent détruire un maximum de ressources (chic !) et du *Battletech* aini que l'adaptation de la série *Vikings* pour *The Duke*.

Chez *Pinnacle*, dans des registres différents, *Lankhmar* et *Last Parsec* pour *Savage Worlds* se voyaient chacun doté de plusieurs livres, plans et tapis de jeu.

Enfin, *FFG* a sorti son nouveau *Star Wars* sur la Force et son deuxième volume de sa série sur la fin du monde (*The End of the World*), ayant pour thème le réveil des dieux (Nordiques, dieu de la nature, Grands Anciens, etc) ou « choisis ta mort pour la soirée », après le tome sur les zombies/épidémies.

David Burckle

ENnies 2015

Logiquement, *Dungeons & Dragons 5th edition* a raflé l'essentiel des trophées et remis le premier des JdR au cœur de la Gencon avant... de disparaître du fait de l'absence de stand sur la convention (une première !). Quel tristesse que *WotC* ait déclaré que dorénavant, la Gencon n'était pas digne d'intérêt pour sa marque... On notera que *The Strange*, *Orient Express* (*Call of Cthulhu*), les suppléments *Achtung Cthulhu* ! et *Pathfinder Unchained* ont résisté à la vague *D&D5*.



PORTRAIT DE FAMILLE (VO)

IRON KINGDOMS

Le JdR à poils et à vapeur

2003, en pleine période de l'OGL 3.5 dérivé de la 3^e édition de D&D, de nombreux éditeurs s'engouffrent dans la brèche pour produire toutes sortes de suppléments, de scénarios plus moins heureux sans avoir à développer de système puisque celui-ci était offert par la grande mansuétude de Wotc. Au milieu de tout ça, Iron Kingdoms, les Royaumes d'Acier.

Fiche technique

Éditeur • Privateer Press
Auteurs • Studio Privateer Press
Prix constaté • 60 €
Matériel • Livres en anglais, couverture dure, tout en couleurs (390 pages pour Iron Kingdoms, 480 pour Unleashed)

Il y avait du mauvais, du moins bon et parfois des petites perles. C'est dans ce contexte qu'un nouvel intervenant sur le marché, *Privateer Press* (PP), édite trois petits scénarios : la trilogie *Witchfire*. En France, les fascicules sont débusqués par Croc, qui les fait traduire par Siroz. L'histoire est originale, le contexte étonnant et le final épique. Dans la foulée, PP édite un catalogue de monstres sublime (aujourd'hui collector) et annonce très vite la sortie de *Warmachine*, le jeu de figurines dans l'univers des Royaumes d'Acier. Il faut dire que la direction artistique de PP est assurée par Matt Wilson et Brian Snoddy, deux des tous bons dessinateurs US de l'époque qui officiaient pour le JdR, mais aussi pour les JCC (LSR notamment).

Alors que *Warmachine*, le jeu de figurine (JdF), devient le porte-drapeau de PP, l'entreprise édite en 2005 un JdR complet dans son univers féfiche : deux énormes volumes en *d20 system*, l'un comportant les règles, le second, le contexte ; tous les deux traduits par Ubik en 2008 avec un succès d'estime.

PP oublie le JdR mais continue de développer son univers au travers du jeu de

figurines. En 2006 apparaît *Hordes*, le JdF qui se consacre aux factions moins civilisées. Aux US, *Warmachines/Hordes* devient le second jeu de figurines le plus joué, devant *Warhammer Battle* et derrière *Warhammer 40K*. La gamme est soutenue par des suppléments réguliers, des livres d'armées pour toutes les factions. L'histoire des Iron Kingdoms progresse surtout au travers de longues nouvelles dans les suppléments et dans *No Quarter*, le magazine maison de l'éditeur.

Dix ans après, la boucle est bouclée, PP édite un nouveau JdR : *Iron Kingdoms, Full Metal Fantasy Roleplaying Game* est né, se calquant sur le jeu de figurines. Deux ans après, c'est au tour de *Unleashed* de sortir. À chaque fois, il s'agit de gros grimoires remplis de belles illustrations et, cette fois-ci, avec un système de jeu entièrement maison.

Ma digression historico-ludique terminée, voyons de quoi il retourne.

Les Royaumes d'Acier pour les nuls

Esquissé dans les premières versions du JdF, complété par le premier JdR, l'univers est aujourd'hui bien développé, et on en connaît tous les tenants et aboutissants.

Sur un continent de type Europe Occidentale, coïncé entre 1400 et 1900 au





niveau technologique, plusieurs nations, les Royaumes d'Acier, se déchirent dans des conflits frontaliers. Les trois plus grosses nations sont le Cygnar, une monarchie éclairée bienveillante, le Khador, un immense empire nordique qui rappelle la Russie Impériale dans son look et ses structures politiques, et le protectorat de Menoth, une théocratie monothéiste agressive. Le continent Immoren compte quelques nations mineures (Ord, Laell) menacées par les puissants, des nations non humaines (Rhul, les nains et los, les elfes), ainsi que les grands méchants de l'histoire, le royaume mort-vivant Cryx au large d'Immoren, dirigé par un dragon liche hors d'âge : Toruk, qui est considéré comme étant le père de tous les dragons.

Dans *Unleashed*, ce sont les minorités ethniques, les races et peuples qui ne sont pas organisés en nations qui sont décrits. Il y a beaucoup plus d'exotisme : les éco-terroristes du cercle d'Orboros (une organisation secrète druidique), les clans trollkins (mélange heureux de trolls, de gobelins et de tartans écossais), les gatomen, (des hommes crocodiles), les farrow (des tribus d'hommes sangliers), les Nyss (des drows sauvages), etc.

Là où le background de *Iron Kingdoms* va se concentrer sur les nations civilisés,

les conflits frontaliers et la vie quotidienne des marchands et des citoyens de cet univers steampunk, le background de *Unleashed* va nous plonger dans les terribles mystères des sombres forêts d'Immoren et dans les zones vides de toute occupation humaine.

L'originalité des Royaumes d'Acier, c'est le niveau technologique. S'il y a toujours des chevaliers en armure et des elfes avec des arcs, la poudre et la vapeur sont maîtrisées. Il y a des armes à feu, des chemins de fer qui traversent le continent, mais il y a surtout des « jacks ». Emblématique du jeu de figurines, ce sont d'énormes golems de métal alimentés par la vapeur. Le jeu de figurines présente leur version martiale, les « warjacks », destinés à trucher l'adversaire, mais la société civile s'est aussi dotée de jacks pour les tâches pénibles comme le levage de charges lourdes.

Doués d'une autonomie de décision limitée, les jacks peuvent devenir surpuissants quand ils sont dirigés magiquement par des Warcasters, les sorciers combattants du jeu *Warmachine*. Pendant animal des warjacks, les sorciers de Hordes, les Warlocks, utilisent leurs pouvoirs magiques pour commander de très grosses bestioles : les warbeasts. Dans cette catégorie, on retrouve pêle- ➔

La gamme en dur

Iron Kingdoms est sortie en 2012. Il y a déjà des suppléments :

Urbans adventures : archétype du supplément d'ouverture de gamme : nouvelles règles, carrières et un gros scénario.

Monsternomicon : héritier du bestiaire mythique de la première mouture du jeu, 40 monstres illustrés et détaillés.

Kings, Nations and Gods : gros supplément de contexte. Les principales nations d'Immoren (sauf Cryx) sont décrites avec luxe de détail.

Unleashed Adventure Kit : Une grosse boîte avec des règles abrégées, un scénario, des figurines et des PJs prêtés. C'est le produit d'initiation pour faire le lien entre JdF et JdR.

Unleashed – Skorne Empire : Ce supplément, à venir, propose de découvrir un historique complet de cette faction d'envahisseurs agressifs venus de l'Est, et des règles pour les jouer.



Les autres ressources pour approfondir le sujet

Fools rush in : un scénario gratuit d'initiation pour *Iron Kingdoms* dans la section download du site PP avec des PJ prêtirés et des silhouettes en carton qui font office de figurines

Full Metal Friday : le blog de PP avec du JdR dedans. Les articles sont maquetés et mis en ligne.

Bitter Medecine/Bad Moon Rising : 2 scénarios officiels payants pour *Iron Kingdoms*, en pdf uniquement sur drivethrurpg.com

No Quarter : Le magazine de PP contient parfois des articles de JdR. Nécessite de bien décortiquer le sommaire.

Skull Island Expedition : PP s'est doté d'une section éditoriale pour « novelist » son univers. Mais le dématérialisé est la norme.

Les figurines *Privateer Press* : source d'inspiration à elles seules, surtout la gamme des sections *Hordes* et *Iron Kingdoms*.

mêle des golems de pierre, des loups géants, d'énormes trolls, etc.

Comme tout univers med-fan, il est question d'un passé mythique. Les deux volumes décrivent en détail la préhistoire du continent, lorsque les dieux marchaient sur Immoren, la création de la magie, l'ascension au statut de divinités de personnages héroïques comme Morrow et Thamar, ou encore l'invasion et la soumission du continent face à un peuple venu de l'ouest en navire : les Orgoths. Bref, tout le terreau indispensable à un MJ pour justifier des ruines anciennes prétextes à l'exploration ou de terribles prophéties venue du fond des âges propices aux aventures épiques. C'est la force du JdR *Iron Kingdoms* (depuis la version d20), que de décrire la profondeur de cet univers alors que le jeu de figurines aborde tous ces thèmes historiques plus succinctement. L'Histoire Moderne de Immoren (ainsi que son calendrier, puisque l'an 0 est celui du début de la rébellion) commence avec la rébellion face à la domination Orgoth. C'est de cette révolte que naîtront les nations actuelles d'Immoren.

600 ans après, les alliances d'antan ont disparu. Le Khador, en bonne puissance impérialiste, veut s'étendre et envahit en 604 AR le Laell, un état tampon allié de Cygnar. C'est le début de l'histoire de *Warmachine*, le jeu de figurines, et d'une grande période de conflits en Immoren. Aujourd'hui, nous sommes en 609. La guerre continue entre les différents belligérants. Les pouvoirs en place sont instables et le terrain est propice à toutes sortes d'aventures.

Quels héros pour quel type de jeu ?

Le processus de création de personnages est commun aux deux jeux : Le joueur choisit d'abord une race, qui fixe les valeurs de base des 3 caractéristiques primaires (Physique, Agilité, Intellect), subdivisées en 2 caractéristiques secondaires. De ces caractéristiques, on

va déduire des scores de défense, d'initiative, d'armure (auquel s'ajoute des équipements), de volonté, mais aussi le score de base de tir et de mêlée (la MAT et la RAT, chères aux joueurs *Warma/Hordes*). À cela s'ajoutent les langues parlées et entre 2 et 4 caractéristiques raciales

Ensuite, il faut choisir un archétype parmi les 4 possibles : Les « *Skilled* » représentent plutôt les profils de voleurs/éclaireurs/discrets en tout genre. Les « *Mighty* », représentent les guerriers puissants, les « *Gifted* », sont ceux qui peuvent accéder aux pouvoirs magiques. Le 4^e archétype n'a pas le même nom dans les deux jeux, mais la description est sensiblement identique. Dans *Iron Kingdoms*, il y a les « *Intellectual* », qui ne sont pas forcément les savants, mais ceux qui ont une grande capacité d'adaptation sur le terrain. À *Unleashed*, ce sont les « *Cunning* » (les rusés). Chaque archétype fournit une liste de bénéfices, et l'un d'eux est choisi à la création. Les autres pourront être acquis avec l'expérience.

Une fois la race et l'archétype choisis, on rentre dans le vif du sujet avec le choix, non pas d'une carrière, mais de deux. Il y a un côté boîte à outils pas désagréable. Là où la version d20 proposait les carrières emblématiques (comme celle de *warcaster*) en classe de prestige, ici, tout est accessible dès le départ. Il y a bien sûr des conditions (en fonction de la race, de la nationalité, du sexe, de l'archétype, choix de carrière de départ ou non), mais c'est près de 30 carrières qui sont décrites dans chaque livre. Comme chaque carrière rajoute de nouvelles capacités (*abilities*), des compétences (*skill*), des cercles de relations et l'équipement de départ, c'est un plaisir de personnaliser le PJ aussi bien techniquement que dans son background, quand on essaie de clarifier les liens entre les deux carrières. Si les carrières de *Iron Kingdoms* sont très classiques (aristocrate, prêtre, soldat etc.), dans *Unleashed*, c'est beaucoup plus exotique, car nombre de choix sont spé-



cifiques à une race (en particulier tous les types de shamans/magiciens, car chaque race a une approche bien différente).

Le plus étant parfois l'ennemi du bien, cette variété de choix rend compliquée la création d'un groupe cohérent. Car il est impossible, dans le background, de faire se côtoyer certains types de personnages. Pour encourager une certaine cohérence, la règle propose de jouer des « *compagnies d'aventuriers* » avec des prérequis, mais aussi des avantages. Dans *Iron Kingdoms*, il y a un ordre arcanique, un groupe d'espions, des pirates... 7 possibilités en tout. Dans *Unleashed*, on propose un conclave d'Orboros, une tribu gator, un clan trollkin du nord... 12 options au total démontrant le caractère plus intransigeant et sauvage des personnages de *Unleashed*. C'est clairement la bonne idée pour une création de groupe cohérente, dommage que ce ne soit pas plus développé, car ce choix va aussi impacter le travail de préparation du MJ. Ce questionnement sur le « *que jouet-on ?* » est d'autant plus prégnant qu'aucun des deux livres ne propose un scénario d'introduction.

Jeu de rôles ou jeu de figurines ?

Le système de jeu est calqué sur celui du jeu de figurines. Un jet de compétence, de combat, c'est toujours 2d6+ la caractéristique (plus le niveau de compétences et les modificateurs contextuels), comparé à un niveau de difficulté. Les héros ont en plus des « *feat points* » qui leur permettent d'accomplir des choses extraordinaires en boostant un jet de dés, par exemple (lancer 3 dés au lieu de 2), mécanique qui rappelle le focus du jeu de figurines.

Il y a une totale transversalité entre les deux jeux. Le codage entre le JdF et le JdR est entièrement compatible. Les sorts, les caractéristiques, tout est exprimé sur le même format. À tel point que lorsqu'un combat s'engage, nombre de capacités sont complètement obsolètes si vous ne jouez pas avec un plateau de

jeu et des figurines, un peu comme D&D4 en son temps. Les règles proposent des gabarits, tous directement issus du JdF. Il faut mesurer les distances pour utiliser toutes les options de jeu. Bref, le temps d'une rencontre virile, le jeu de rôle devient jeu de figurines.

La progression des personnages est assez rapide. Un scénario rapporte entre 2 et 6 points d'expérience. Les premières améliorations tombent tous les 2/3 points d'expérience selon un tableau de progression unique. À 50 xp, un personnage change de statut (de héros, il devient vétéran) et les augmentations sont tous les 5 xp. Il y a un dernier statut : l'épique. Chaque statut conditionne les stats maximales du personnage.

Embarquement immédiat pour Immøren !

Joueur du JdF, mais rôliste avant tout, je suis fan de l'univers des *Iron Kingdoms*. On y trouve une *fantasy* décalée des poncifs habituels qui séduit, et un univers moins manichéen. Les deux JdR sont un remarquable travail de compilation sur l'histoire et le background. On ne peut que souligner l'effort de rendre compatible le JdF et le JdR (même si certains regretteront le côté accessible du *System d20*), dans la technique et jusque dans la présentation des ouvrages. L'ensemble profite du savoir-faire graphique (dessin, mise en page) de *Privateer*.

Le contexte de *Iron Kingdoms* reste facile à s'approprier, car c'est une *fantasy* finalement très occidental-centrée. Malgré les particularités (le mélange magie/science), on définit facilement le contexte, les nations en se référant à des choses connues de tous. Les amateurs de dépaysement peuvent se jeter sur *Unleashed*, car la proposition de jeu est autrement plus étonnante suivant le thème retenu. Mais ce côté bac à sable nécessite un gros travail pour le MJ, ce n'est pas du clef-en-main.

Nicolas Fuseau

Découvrir les Royaumes d'Acier en VF ?

Hormis sur le marché de l'occasion où vous pourrez trouver l'ancienne version d20 ou encore la trilogie *Witchfire* (à jouer sans modération), point de VF prévue pour cette nouvelle mouture de l'univers des Royaumes d'Acier. Le jeu n'est d'ailleurs pas fiché chez nos amis du GROG.

Depuis deux ans, *Victoria Games*, une société française, traduit et diffuse le JdF. Mais le JdR n'est pas au planning. Il y a eu des rumeurs sur la possibilité d'une VF de *Unleashed*, le kit d'initiation, mais rien de confirmé à ce jour.

J'aime :

- + L'univers des Royaumes d'Acier
- + Le souci du détail quasi encyclopédique apporté à la description du contexte
- + La qualité graphique des ouvrages
- + Jouer un conclave de fanatiques Orboros à *Unleashed*

J'aime moins :

- L'absence de scénario prêt à jouer dans les gros bouquins
- Jouer avec des figurines pour profiter de toutes les options



PATHFINDER | MODULE (VF)

LA TOUR D'ÉMERAUDE

Et mon donjon, tu l'aimes,
mon donjon ?

Pathfinder multiplie les supports de diffusion. Après le JdR, on a vu débarquer des romans, des comics, mais aussi un MMORPG : Pathfinder Online. Dans le cadre du financement participatif ayant permis sa sortie, un projet est né : créer un module (un super donjon) en lien avec le jeu vidéo. Voici donc la Tour d'Émeraude. Lecteur, sois averti, cette critique comporte des spoilers.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Prix constaté • 34,90 €

Matériel • Livre couverture rigide, 160 pages couleur

J'aime :

- + Un environnement développé
- + Une véritable campagne
- + Un super-donjon qui crée avant tout de l'histoire

J'aime moins :

- Certains niveaux un peu moins réussis...
- ... Et qui sentent parfois le remplissage

La Tour d'Émeraude réunit seize auteurs autour d'un projet de super-donjon gigantesque, dont des noms prestigieux comme Keith Baker (créateur d'*Éberron*), Ed Greenwood (créateur des *Royaumes Oubliés*) ou encore Frank Mentzer (co-auteur du célèbre *Temple du Mal Élémentaire*). De quoi faire frissonner de joie les amateurs du genre. Cependant, le concept de super-donjon pourrait aussi en rebuter plus d'un. Petit tour d'horizon d'un énorme module rempli à ras-bord de matériel.

Un donjon et sa région

L'ouvrage commence par 21 pages détaillant l'histoire de la tour, la région entourant la fameuse tour d'Émeraude (qui est en réalité un pic d'Émeraude jaillissant du sol, au milieu d'anciennes ruines au cœur des bois) et la petite ville de Fort Inévitable. Cette dernière, située sur la route menant les troupes de croisés jusqu'à la Plaie du Monde (souvenez-vous, *La Colère des Justes...*), est fortifiée et tenue depuis des années par une garnison de Chevaliers Infernaux. Celle-ci sécurise la route, empêchant désormais la ville d'être la proie de bandits. Mais leurs méthodes dures ne font pas l'unanimité et, déjà, une

rébellion se met en place. Et, pendant ce temps, d'étranges choses sortent du bois, liées d'une manière ou d'une autre à cette fameuse tour.

La tour en elle-même n'est, au départ, qu'un « simple » pic géant d'Émeraude. Une protubérance jaillissant au cœur d'un ancien fort de pierre verte en ruine, désormais occupé par une bande de gobelinoïdes aux ordres d'un gobelours ambitieux. Ce dernier garde l'entrée de la tour, engagé par l'un de ses habitants. Une fois que l'on s'aventure à l'intérieur, on passe de strate en strate (ainsi nomme-t-on les niveaux). Chaque strate est indépendante des autres, souvent liée par un simple accès. Certaines interagissent, d'autres disposent d'un accès à l'extérieur, et d'autres encore ont une bonne raison de devenir actives une fois que les PJ seront passés par certaines strates.

16 niveaux, bon sang!

Eh oui, *La Tour d'Émeraude* est un super-donjon. Elle est donc composée de 16 niveaux différents que les personnages pourront explorer, parcourant pas moins de 212 salles ! Ce simple chiffre vous fait frémir ? Attendez, ne tournez pas la page, lisez cette critique jusqu'au bout...



Ce module est, en effet, un immense donjon. Mais, quand on regarde un peu plus en détail, il s'agit avant tout d'un immense bac à sable capable de mener des personnages du niveau 1 au niveau 10/11, voire plus. Il ne s'agit pas simplement pour les PJ de rentrer dans les souterrains de la tour et de n'en ressortir qu'une fois le dernier niveau nettoyé. Chaque strate possède sa propre histoire, sa propre raison d'être, et les clés pour survivre à chaque niveau sont de natures différentes. Chaque strate est donc un scénario à part entière et porte ses propres enjeux. La tour est habitée de manière logique et les strates n'interagissent entre elles que lorsqu'elles ont une véritable raison de le faire. Si les premières strates abritent des habitants dont les buts sont dirigés vers la surface et la région de Fort Inévitable (comme les gobelins de la première, un terrible prêtre mort-vivant ou encore un invocateur prêt à se constituer une armée mécanique), d'autres ne sont concentrées que sur leurs propres querelles. Certaines strates sont de longs obstacles. Certaines, enfin, scellées ou difficiles d'accès, sont le terrain d'affrontements millénaires issus d'autres plans d'existence. Sans parler de ces strates où, finalement, tout peut être résolu sans tirer les armes...

Toutes sont liées à des factions et PNJ en surface, et un maître de jeu imaginaire pourra faire vivre Fort Inévitable, mais aussi les PJ en son sein. Si la tour concentre une grande partie de l'attention, l'environnement cimente le tout et confère au module toute sa dimension. Il y a autant d'aventures possibles en ville que dans les profondeurs du donjon. Autant de PNJ intéressants, de liens à nouer que de combats à mener.

Fantasy et Science Fiction

Si, en France, on a l'habitude de considérer le médiéval fantastique comme un genre ressemblant au *Seigneur des An-*

neaux, outre-Atlantique, le genre se mélange allègrement, et depuis longtemps, avec la science-fiction. *La Tour d'Émeraude* est de ce genre. On y trouve tous les poncifs de la fantasy médiévale, à côté d'aspects plus steampunk (rappelant, pour les amateurs de Golarion, l'Alkens-tar). Mais, dans les profondeurs de la tour, ce sont des intrigues impliquant les plans du Grand Au-Delà, et même d'étranges créatures aliens et leurs technologies bizarres, liées aux origines de la Tour. *Pathfinder* et, avant lui *AD&D*, est coutumier de ces mélanges pouvant paraître improbables, mais force est de constater que cela fonctionne. Et pas de fusil laser ici, ni de vaisseau extra-terrestre.

Jouera, jouera pas ?

Je ne suis pas de ces joueurs accrocs aux super-donjons. Pourtant, celui-ci possède des qualités indéniables. Certaines strates sont plus faibles que d'autres, il est vrai, mais *La Tour d'Émeraude* propose un décor de jeu réellement intéressant. Soyons clairs : à moins d'aimer passer son temps à nettoyer des souterrains en éliminant les monstres à grands coups de hache à deux mains et de boules de feu, ce module n'est pas clef en main. Il faudra s'approprier l'environnement, ses personnages, ses méchants, ses factions et leurs motivations. Le MJ aura un peu de travail, mais, s'il s'en donne la peine, la campagne qui en découlera pourrait bien être mémorable. Si vous êtes un grand détructeur des poncifs de *Dungeons & Dragons* ou de *Pathfinder*, ne vous attendez pas à apprécier. Mais, si vous appréciez cette fantasy enlevée et haute en couleur mettant en scène des grands finaux aux combats titanesques, laissez-vous tenter. En un unique et court volume, vous aurez assez de matériel de jeu pour de longues séances. Et ce, même si les mots « *super-donjon* » vous ont toujours donné des sueurs froides.

Julien Dutel

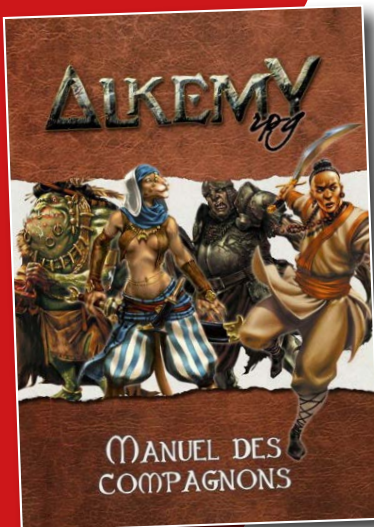
Second avis

Impossible de ne pas penser à Castle Zagyg de Gygax, et à ses multiples niveaux en coupes.

L'aspect « bac à sable » évoque le module AD&D B3 - La Cité perdue.

Très diversifié il n'est pas répétitif et les possibilités d'interaction et de roleplay n'en font pas un simple PMT. Toutefois, il n'est pas évident de coordonner le travail de seize auteurs. Les différences d'ambiances donnent un aspect patchwork avec un manque de cohésion. Les joueurs devront trouver une réelle motivation. Beau projet avec de grands noms (Mentzer et Greenwood, quand même !), ce megadonjon ravira les amateurs du genre, mais il donne l'impression d'une succession de niveaux sans lien, et certains joueurs oublieront vite l'histoire. Un bon MJ saura compenser cela en ajoutant quelques détails, des quêtes annexes. Chaque strate peut être jouée en une session, un bon point pour changer d'ambiance à chaque partie.

Pierre Balandier



LIVRE DE BASE (VF)

alkemy – manuel des compagnons

Vous avez perdu votre shaal ?

Les passerelles entre JdR et jeux de figurines sont assez courantes. Alkemy, le jeu d'escarmouches tactique, n'en est d'ailleurs pas à son premier essai. Après une version D&D4 qui a su laisser un bon souvenir dans l'esprit des fans, le voilà de retour dans une version débarrassée du vénérable ancêtre.

Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes
Prix constaté • 45 €
Matériel • Livre A5, 240 pages couleur, couverture dure

Mornéa au bord de la guerre

Le continent de Mornéa (ressemblant physiquement à un conglomérat entre l'Europe, l'Afrique et une partie de l'orient) n'est pas en guerre, mais sur le point d'y basculer. Quatre nations le peuplent, dont seules deux sont humaines. L'Empire de la Triade de Jade, des humains d'inspiration clairement chinoise, semblent dominer le continent. Mais ils doivent faire avec la nation isolée et isolationniste d'Avalon, nation médiévale au look européen vénérant le Béathacrann, l'Arbre Vie. On trouve également les pacifiques Aurloks, au physique atypique, parfois batraciens anthropomorphes, parfois corbeaux sans aile ni plume ou loups puissants. Enfin, on trouve les Khalimans et leurs républiques démocratiques, peuple félin anthropomorphe à la culture arabisante, fervents défenseurs de la paix et casques bleus de cet univers violent.

Tous ces peuples sont marqués par une ancienne guerre : la guerre alchimique. Alors qu'ils découvraient l'existence des pierres alchimiques (seule magie présente dans cet univers), ils s'entre-déchirèrent. Mais, aujourd'hui, le monde de Mornéa est surtout menacé par un mal ignoré de tous : le Shaal, qui corrompt les cœurs et les âmes, et mène le monde à sa perte. Inconnu de tous ? Non : une société secrète, la Loge, se charge de le trouver et

de le combattre. Et cela tombe bien, les personnages font tous partie de la Loge.

Agir et se battre

La base du système de jeu est assez simple. Les personnages sont définis par quatre caractéristiques (Combat, Défense, Réflexes et Esprit), et quelques compétences. Quand on fait un jeu, on jette 2d6, que l'on rajoute ensuite à la caractéristique correspondante. Si le jet est supérieur ou égal à la difficulté déterminée par le MJ, alors l'action est réussie, sinon c'est un échec. Selon les circonstances, un joueur peut être amené à lancer un ou deux dés supplémentaires, bonus ou malus. Un personnage est défini par sa race et sa vocation. Les vocations sont divisées en trois catégories : la Guerre, la Négociation et l'Alchimie (la magie).

Si le système se joue à l'aide de d6 et que l'on peut utiliser des d6 normaux (chaque fiche de personnage contenant un tableau de conversion), il sera plus simple d'utiliser des dés issus du jeu de figurines : par exemple, on jette des dés d'une couleur correspondant à l'état de santé du personnage. S'il est indemne, ce sont des d6 normaux (blancs). Mais, s'il est blessé, les dés jaunes et rouges n'affichent plus de résultat au-dessus de 5 ou 4 (respectivement). La partie dédiée au combat est très

tactique. Les règles sont tirées du jeu de figurines et les facteurs à prendre en compte sont multiples. Les personnages ont à la disposition une vaste liste de mouvements, de manœuvres et d'actions coûtant chacune un certain nombre de points d'action. Chaque personnage possède un pool de points d'action et, une fois ce dernier épuisé, ils doivent attendre le tour suivant.

Des compétences

Contrairement à bien des jeux, elles ne sont pas un simple chiffre que l'on rajoute au résultat des dés pour augmenter les chances de réussir. Dans *Alkemy*, chaque compétence propose soit une augmentation de caractéristique conditionnelle, soit un ou plusieurs dés bonus pour certaines actions, soit enfin une mini règle pour refléter la compétence. Les personnages ne possèdent pas énormément de compétences et n'auront donc jamais à retenir une multitude de données, mais ce fonctionnement complexifie légèrement l'utilisation du personnage en jeu.

Les Alchimistes ont à leur disposition des formules qu'ils peuvent activer en utilisant des composants : de l'énergie élémentaire qu'ils puisent dans les objets autour d'eux. Cette énergie doit être prélevée régulièrement, ce qui demande une action et draine les objets et lieux de leur énergie élémentaire. Ils peuvent ensuite utiliser ces composants (ou, sinon, des Pierres Alchimiques, des pierres stockant de grandes quantités d'énergie élémentaire) pour lancer leurs formules.

Cependant, il leur faudra aussi se concentrer. Cela prend du temps et grille des points d'action, mais le niveau de concentration permet de déterminer la puissance des formules qu'un alchimiste peut lancer. Ainsi, certaines formules

requièrent une haute concentration, sans quoi elles ne fonctionneront pas. Alchimiste est donc un jeu très tactique : il faudra savoir se concentrer tout en gardant des points d'action afin de conserver son niveau de concentration (réagir face à l'imprévu en conservant sa concentration demande un point d'action) et en évitant les dommages qui, eux, font inexorablement baisser la concentration.

Conclusion

Alkemy s'adresse en premier lieu aux amateurs du jeu de figurine, mais pas que. Il faudra cependant aimer les systèmes où le combat est tactique et développé. Sans être spécialement touffu (les bases du système sont simples), la multiplication des petites mécaniques et des choix tactiques en fait un système de jeu complexe, et destiné aux amateurs du genre. Si vous aimez gérer les choses au feeling, vous risquez d'être un peu déçu. Mais si vous appréciez les systèmes de combat complets, *Alkemy* est fait pour vous. N'allez cependant pas croire que le jeu ne se concentre que sur les affrontements : il laisse aussi la part belle à la négociation et à l'action, et possède même un petit système pour gérer contacts et alliés.

Cependant, cet ouvrage est clairement un livre du joueur : presque pas d'univers, pas de scénario, mais tout ce qu'il faut pour créer et gérer les personnages. Il faudra donc attendre l'écran et le livre d'univers pour en savoir plus sur Mornéa. Si l'univers vous tente, si le jeu de figurines vous plaît, si acheter un second ouvrage pour en savoir plus sur l'univers ne vous dérange pas, si vous aimez les combats tactiques mais que vous voulez aussi vivre de vraies aventures, alors n'hésitez pas à vous lancer !

Julien Dutel

Où est le nom des caractéristiques ?

C'est certainement l'un des plus gros problèmes du jeu. La fiche de personnage est assez classique. Tout y est présent sauf... le nom des caractéristiques. Chaque caractéristique est affiliée à un élément (eau, feu, air et terre), et la fiche de perso contient une roue comprenant les symboles alchimiques de ces éléments, accompagnés de mots clés n'ayant que peu à voir avec les caractéristiques en soi. Il va donc être nécessaire de noter le nom de la caractéristique ou de mémoriser le symbole associé.

J'aime :

- + L'univers de base, à la fois simple et facile à comprendre
- + La compatibilité totale avec le jeu de figurines
- + La possibilité d'utiliser les cartes du jeu de figurines comme fiches de PNJ
- + On n'est pas obligés de jouer avec des figurines, mais on le peut

J'aime moins :

- Le besoin de dés spéciaux
- Le système de détermination des dégâts
- Le besoin d'un prochain ouvrage pour en savoir plus sur l'univers

Comme le jeu de figurines

Le système du JdR est directement tiré du jeu de figurines. Cela signifie que les deux jeux sont compatibles. Quand on achète une figurine, on peut utiliser la carte livrée avec, reprenant ses caractéristiques, comme fiche de PNJ. De même, on peut gérer les escarmouches dans le JdR en sortant ses figurines, ses décors et ses réglettes. Une hybridation bien pensée mais pas obligatoire ! Oui, on peut jouer sans figurines !



Fiche technique

Éditeur • Éditions Icare
Prix constaté • 49,95 €
Matériel • Livre couverture rigide, 300 pages dont 30 couleur

LIVRE DE BASE (VF)

STELLA NOVA

Captivité, partialité, inimitié

Ou bien est-ce Liberté, Égalité, Fraternité ? Bienvenue dans un monde où la population est heureuse et ne manque de rien. Bienvenue sur Liberté. La Convention Nationale pense à tout pour vous.

Stella Nova fait partie de ces jeux avec un univers présentant de si nombreuses facettes qu'il est difficile de trouver par quel bout le présenter. Bien que ses 300 pages en fassent un pavé impressionnant, l'ambiance est saisissante une fois la lecture commencée. Politique, social, enquête, action, ou exploration, des salons cosy de la station-monde aux confins d'une planète inconnue, tout est envisageable.

Liberté totalitaire

Stella Nova est une étoile lumineuse autour de laquelle gravite Liberté, une station-monde abritant plusieurs centaines de milliers d'habitants. Ces derniers seraient les descendants d'une alliance Franco-Russe qui, en des temps immémoriaux, aurait quitté notre Terre alors dévastée, partant pour une longue errance dans l'espace. Les rumeurs prétendent que d'autres hommes seraient également partis (Américains, Anglais...).

La société librienne est fortement inspirée par l'esprit de la Révolution Française et les écrits de Robespierre et de Pascal, seuls livres sauvés lors de l'exode. Elle en a hérité un mélange suranné de traditions antiques et de lois libertaires. Car, même si elle a établi les Droits de l'Homme et du Citoyen, c'est une interprétation bien liberticide de nos chères valeurs qui présida à la mise en place de la Respublica, le système politique. Contrôle, répression, propagande, surveillance du citoyen, voilà

ce que subissent les Libriens et les PJ au quotidien, sous l'égide de la Convention Nationale. Si vous aimez les ambiances oppressantes à la Paranoïa, vous serez servi. La Convention Nationale est votre amie.

Point important, la société est véritablement séparée en classes sociales. Dans les bas-fonds se trouvent des individus sans droit, sans même la possibilité d'accéder à la lumière de Stella Nova. Ils vivent dans des ghettos nauséabonds et sombres d'où ils ne sortent presque jamais. Leur vie se résume au travail. Parfois, ils servent aussi de nourriture (le recyclage « Soleil Vert » occupe une place importante)... Au-dessus vivent les Citoyens, possédant des droits et des privilèges. Tout en haut siègent les Citoyens d'Honneur, une sorte de noblesse, d'élite sociale, parfois protectrice des valeurs républicaines, mais toujours prête à tout pour asseoir ses avantages.

De l'intérieur des coursives à l'immensité stellaire

La station-monde est ainsi secouée par les intrigues politiques et les complots visant tantôt à renverser la Respublica, tantôt à faire taire les détracteurs. Le jeu propose ce premier versant très axé politique dans lequel les PJ doivent choisir leur camp : rejoindre les déviants, dont les méthodes pour renverser le régime totalitaire sont tout aussi discutables que celles qu'ils combattent, ou bien



défendre la Respublica. Car, même si la majorité de la population reste en dehors des luttes sociales, cette position sera plus dure à tenir pour eux.

Liberté a vécu pendant longtemps en autarcie, avant ses premiers contacts avec d'autres peuples tels que le Consortium d'Ambre (puissant peuple militaire et technologique) ou l'Empire Amentarii (puissant par leur pouvoir de l'esprit). Par la force des choses, elle est devenue une zone d'échanges commerciaux, politiques et militaires avec les nombreux peuples, une zone neutre protégée par un champ de force antique. Le second aspect fort du jeu est ce versant de diplomatie extérieure.

Le jeu a également une dimension plus *Space Opera*, entre explorations et luttes spatiales. Les PJ peuvent facilement être amenés à visiter d'autres lieux, par les échanges commerciaux et diplomatiques, ou bien à la recherche de nouvelles ressources, que ce soit de la nourriture, des planètes habitables ou des artefacts antiques (type *Total Recall*). Tout ça, sur un fond de guerre sans merci et la menace des terribles étrieurs de l'espace. Le scénario de base propulse d'ailleurs les PJ dans une chasse au trésor hors de Liberté, où ils découvriront que toute action a des retombées politiques. Ce scénario est une introduction à la campagne à venir « *Un nouveau monde ?* ».

Le système

Première originalité du système, tout fonctionne avec des D8, ces dés que l'on n'a jamais l'occasion de sortir. Ici, c'est le seul dé utilisé ! Le système se prend

assez bien en main et place les habiletés (les caractéristiques) et le PJ au centre du jeu. C'est en effet le seul à jeter les dés. Pour réaliser une action, il lance un nombre de D8 correspondant à la valeur de l'habileté et il doit dépasser un seuil. Seul le meilleur score est conservé, mais, en cas de 8, il rejette et additionne les résultats (le « *big crunch* »). Ceci permet d'atteindre des seuils très élevés pour des actions flamboyantes.

L'autre élément appuyant l'ambiance voulue est l'introduction d'une jauge de concentration qui permet aux PJ d'améliorer les réussites d'une action. Elle représente le panache du personnage, sa capacité à briller lors d'une action (ceci n'est pas accessible aux PNJ). Car, dans ce micro-univers replié sur lui-même, la réputation et le « *bling bling* » sont extrêmement importants pour être reconnu et respecté. Sans panache, l'individu n'est rien.

Les combats ont été conçus pour être rapides et s'appuient sur un principe de mises et de paris. Les PJ possèdent une « *pool* » de dés qu'il va miser à chacune des actions (attaque ou défense, se déplacer, dégainer...). Il y a une intéressante gestion psychologique du combat. Les combats traditionnels se faisant parfois à l'arme blanche, parfois avec des armes énergétiques, les duels donnent un mélange de genre particulièrement réussi.

En définitive, le système souligne parfaitement l'atmosphère désuète attendue et rend le tout cohérent. *Stella Nova* est une très bonne surprise, en particulier sur un thème fortement sous-exploité en JdR, l'ambiance Révolution Française.

Géraud « myvyrrian » G.



De l'horreur dans les coursives

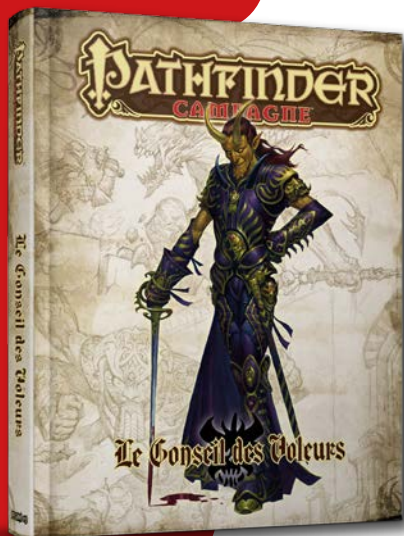
Au sein de Liberté, ce sont des aventures aussi bien politique, sociale, d'enquête ou même d'action qui attendent les PJ. La structure de la station offre un environnement à la fois oppressant et inconnu, flamboyant et luxueux. Il est même possible d'imaginer des scénarios à la *Alien* dans les coursives des bas-fonds. Le genre horreur pourrait donc parfaitement trouver sa place dans cet environnement. Car qui sait ce que les intrigants sont capables d'inventer !

J'aime :

- + Les innombrables possibilités d'aventures
- + L'ambiance Révolution française à la sauce SF
- + Le panache qui donne de l'éclat aux PJ

J'aime moins :

- Le côté un peu fouillis de la maquette
- Un style parfois trop léger
- Un seul scénario dans le livre de base



PATHFINDER | CAMPAGNE (VF)

LE CONSEIL DES VOLEURS

El diablo !

Après La Colère des Justes, c'est au Conseil des Voleurs de faire son arrivée sur nos étagères en français, à l'aide d'un crowdfunding à succès. Promise et attendue depuis longtemps, cette campagne est-elle à la hauteur de nos attentes ? Futurs joueurs attention, cet article contient des spoilers.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Prix constaté • 74,90€

Matériel • Livre de 518 pages couleur, couverture rigide

Les campagnes urbaines sont rares dans *Pathfinder*. La plupart du temps, les personnages voyagent et explorent, changeant même parfois de plan. *Le Conseil des Voleurs* est la seconde campagne urbaine de *Paizo* après *La Malédiction du Trône Écarlate*. Mais, surtout, elle semble atypique à bien des égards.

Bienvenue à Couronne d'Ouest

Couronne d'Ouest est l'une des cités majeures du Chéliax, cet empire diaboliste et expansionniste. Dirigée par la maison de Thrune, c'est une cité où règnent l'ordre et la loi, mais aussi le mal. Mais tout cela est sur le point de changer.

De valeureux héros sont prêts à entrer dans la danse, poussés par un mouvement de résistance tentant de mettre à mal les maisons diabolistes (et diaboliques) qui dirige l'Empire Chéliaxien. La méthode de ces rebelles : gagner le cœur des opprimés de la cité en défaisant les dangers qui les menacent dans et hors les murs. Rapidement, ils partent à la recherche d'un ancien artefact caché dans une ancienne loge des Éclaireurs, au cœur de la cité.

Seulement voilà, comme toujours avec les plans, tout cela ne se déroule pas

sans accroc. Nos héros vont se retrouver au cœur d'une véritable lutte d'influence, découvrant une société secrète prête à s'emparer du pouvoir en contrôlant d'abord la pègre, puis la cité tout entière. Comme la tradition le veut, ce seront les PJ et eux seuls qui se retrouveront en position de vaincre le terrible Conseil des Voleurs donnant son nom à cette campagne et de rétablir le calme dans la cité.

Il est où mon niveau 15 ?

Le Conseil des Voleurs est la première campagne publiée par *Paizo* à ne pas dépasser le niveau 13. Atypique, dans une gamme où toutes les campagnes lorgnent vers un niveau final plus proche des 15 à 17, cette montée en puissance plus lente et plus resserrée est cependant un véritable atout.

Pour beaucoup, l'une des problématiques des campagnes *Pathfinder* est, justement, la rapidité avec laquelle les personnages montent en puissance. En quelques parties, ils passent du niveau 1 au niveau 17. Si on joue la campagne sans l'aménager et l'allonger un peu (en se permettant des digressions en jeu pour s'accorder aux envies des joueurs), on compte souvent presque un niveau pris par partie jouée, ou peu s'en faut.



Même si le changement n'est pas drastique, il est bon de le souligner. D'autant que cela s'accompagne d'une intrigue elle aussi plus resserrée. Tout se passe dans une unique cité au cœur de laquelle les choses vont aller de mal en pis.

C'est d'ailleurs certainement l'une des grandes qualités de cette campagne : toujours aussi grandiloquente, remplie de monstres à tuer et de lieux étranges à explorer, on sent que les personnages sont fortement impliqués dans le destin d'une cité dont les habitants n'ont pas la vie facile. Ils peuvent devenir des hors-la-loi au grand cœur, des justiciers de l'ombre. Une ambiance sombre qui confère un cachet tout particulier.

Justement, le cachet...

Parlons-en un peu, de ce fameux cachet. Il y a en effet quelque chose de presque shakespearien dans le *Conseil des Voleurs*. L'un de ses scénarios, le *Procès en six actes* (qui perd à la traduction son double sens, l'anglais « *Trial* » signifiant aussi « *épreuve* », un mot tout à fait approprié à ce que les personnages y vivent), met en scène une véritable pièce de théâtre. Pour l'occasion, joueurs autant que personnages sont invités à la jouer, le tout appuyé par une aide de jeu précieuse : le texte de la pièce en question.

Certains rechigneront, d'autres trouveront l'exercice appréciable et l'idée bien trouvée. Dans tous les cas, cette petite partie de la campagne ne laissera pas indifférent. Peu importe que le texte de la pièce ne soit pas digne de ce bon Will (mais bien plus digne que les traductions traditionnelles de ses pièces en français), on prend plaisir à mettre tout le monde en scène dans une œuvre qui s'avérera mortelle.

Ce genre de petits détails donne une identité propre à la campagne. Beaucoup avaient eu peur d'un trop plein de similarité avec *La Malédiction du Trône Écarlate* (prenant place dans une cité autrefois Chéliaxienne), mais *Paizo* a

su se renouveler et proposer une expérience totalement différente.

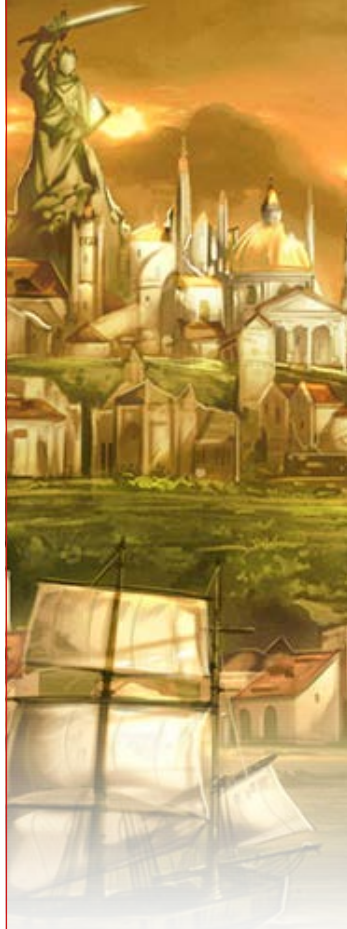
Frapperons-nous les douze coups ?

La question reste entière : que vaut la campagne ? Elle fait assurément partie des réussites de *Paizo*. Certes, comme toujours, certains épisodes sont plus faibles que d'autres. Et l'on peut toujours regretter une profusion d'affrontements et de monstres parfois clairement placés là pour engranger des points d'expérience. Cependant, elle possède assez de qualités pour que l'on veuille s'y lancer sans se poser de questions. Certains épisodes sont simplement savoureux et l'escalade des enjeux, épisode après épisode, offre une véritable montée en tension.

Allergiques aux univers donjonnesques, ne comptez pas y trouver une révolution. La campagne colle aux codes du genre, offre des monstres à abattre, des demeures et souterrains à explorer... *Le Conseil des Voleurs* ne révolutionne pas *Pathfinder* ! Cependant, si vous aimez les codes du genre ou que vous n'avez pas peur de mettre les mains dans le cambouis pour tirer la substantifique moelle des situations et PNJ proposés, vous aurez à votre disposition assez de matériel pour vous approprier totalement les scénarios. Avec un peu d'efforts, donjons et combats peuvent être réduits et, comme à l'accoutumée avec *Paizo*, les PNJ sont décrits avec tant de détails que l'on peut en tirer une profusion de pistes scénaristiques.

Un détail cependant : il serait dommage de faire des personnages le groupe classique d'aventuriers venus de tous horizons. Pour profiter pleinement de la campagne, il faudra faire l'effort de tous les relier à la cité afin qu'ils aient aussi une raison de la protéger. Et, là, vous pourriez bien offrir à vos joueurs une sacrée expérience de jeu !

Julien Dutel

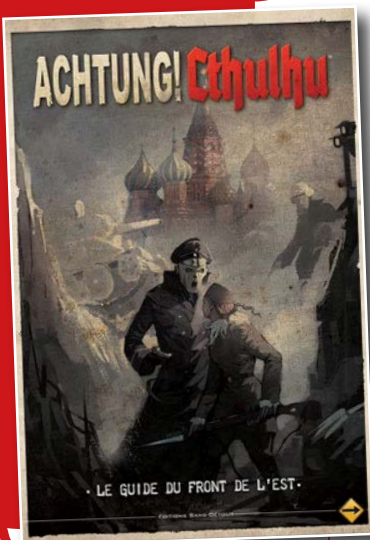


J'aime :

- + Une vraie campagne urbaine
- + Un niveau final moins élevé pour une intrigue plus resserrée
- + La pièce de théâtre !

J'aime moins :

- Certains scénarios sont un peu faibles
- Des rencontres ne sont là que pour l'XP



ACHTUNG ! CTHULHU | SUPPLÉMENT DE BACKGROUND
ET DE RÈGLES (VF)

LE GUIDE DU FRONT DE L'EST

Cthulhu au pays des Soviets

S'inscrivant dans la lignée des guides précédents, ce nouveau supplément s'adresse aussi bien aux joueurs qu'aux Gardiens des arcanes, et leur permet de se lancer dans le conflit soviéto-germanique.

La première moitié de l'ouvrage est ouverte à tous. Elle complète les deux ouvrages de base de la gamme en apportant essentiellement des éléments sur l'URSS, mais aussi sur les pays « de l'Est » : une chronologie des événements impliquant la Russie entre 1830 et 1945, une description de la vie en URSS ainsi que de ses grandes villes, sans oublier les autres pays de l'Est et la place qu'y occupe l'Allemagne. Plusieurs chapitres sont consacrés à l'Armée rouge, son organisation et son matériel, et permettent de créer des personnages soviétiques avec les règles de l'AdC et de *Savage Worlds*. Tout cela est très complet (de nombreux véhicules et armes sont décrits et plusieurs pages de tableaux résument leurs caractéristiques techniques pour les deux jeux) et fera le bonheur des joueurs. Cette seule partie justifie l'achat du supplément, car elle permet d'aborder une partie importante de la guerre que nous autres français ne connaissons

pas très bien. Seul défaut : bien qu'elle s'adresse aussi aux joueurs, on peut y trouver ici ou là des éléments plutôt « réservés ».

[spoiler inside] Les MJ ne sont pas en reste, puisque la seconde moitié aborde les affrontements occultes entre l'Allemagne et la Russie. On découvre ainsi que, même si Staline n'était pas attiré par l'occultisme, les soviétiques se sont donné les moyens de lutter contre les *Nachtwölfe* de Hitler. Au cœur de l'URSS, deux organisations composées d'occultistes et de sorciers ont pour tâche de lutter contre les nazis. D'autres factions secrètes n'appartenant à aucun des deux camps, qui vénèrent des puissances du Mythe, sont également décrites et permettent au Gardien d'introduire des trouble-fêtes intéressants capables d'invoquer des goules, des Profonds, ou encore des Horreurs chasseresses. Du Mythe à gogo... ou à Mi-Go, dont la technologie a permis la survie de Lénine. Des livres secrets et des créatures horribles viennent compléter le tableau. Le livre se termine sur la description de PNJ importants et, surtout, sur trois sympathiques synopsis. En résumé : un supplément riche qui permet à la Guerre Secrète de s'exprimer !

Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans-Détour

Prix constaté • 30 €

Matériel • livre de 128 pages
A4 couleur

J'aime :

- + La description de l'URSS et de l'Armée Rouge
- + Du matériel pour jouer des soviétiques
- + L'exploitation du Mythe

J'aime moins :

- Une séparation pas assez marquée entre la partie PJ/MJ et la partie MJ Only

Marc Sautriot



GATECRASHING

Vers l'infini et au-delà

→ **E**n phase avec la découverte de lointaines planètes possiblement habitables, *Gatecrashing* est un supplément très attendu pour *Eclipse Phase*, qui a trait à l'exploration d'exoplanètes via les mystérieuses portes de Pandore.

L'ouvrage de 200 pages est bien écrit et les amateurs de *hard science* ne seront pas déçus à sa lecture. Les illustrations de qualité laissent toujours place à l'imaginaire, et on se voit déjà en train de franchir les fameuses portes des étoiles. L'ouvrage se consacre au fonctionnement de ces portes et aux voyages vers d'autres mondes en proposant un catalogue fourni de destinations remarquables, et même un petit guide pour créer ses propres mondes.

Chevron un... enclenché !

Gatecrashing débute avec « *Tout ce que vous devez savoir pour devenir un gatecrasheur professionnel* » : les règles qu'il est préférable de respecter, les types de missions, l'équipement de base, les différents environnements et lieux insolites, etc. Il s'attarde ensuite d'avantage sur les cinq portes de Pandore répertoriées dans notre système solaire et fait état de millions d'autres portes extrasolaires.

Les merveilles de l'univers

Et c'est ainsi que l'on découvre un véritable catalogue de systèmes extrasolaires, qu'il s'agisse des splendeurs naturelles de l'univers, telles les formations de cristal de Krypton, de lieux sous la surveillance de Firewall, de co-

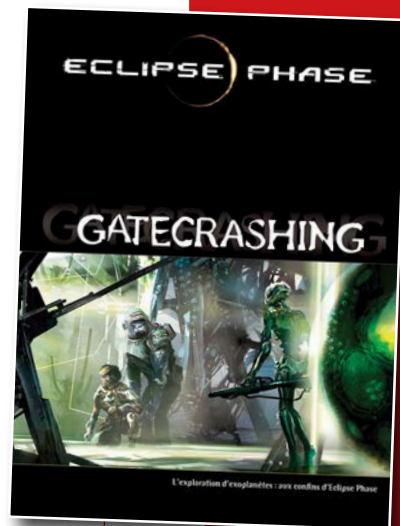
lonies transhumaines, comme l'Arche Céleste ressuscitant les espèces terrestres disparues, ou, enfin, de sites archéologiques d'anciennes civilisations E.T., à l'instar de Babylone et de l'étrange vaisseau en orbite autour de son soleil...

Rules the world

Après avoir dévoré ces 140 pages, tout MJ sera pressé d'envoyer ses victimes *gatecrasheurs* « de l'autre côté », et le dernier chapitre tombe à point nommé en donnant tous les éléments pour lancer une expédition : les règles de jeu liées aux portes, la xénofaune, des accroches d'aventures pour faciliter la vie du MJ, des règles simples pour créer vos propres planètes (on est loin des considérations techniques de jeux tels que *Traveller* ou *GURPS Espace*) et, bien entendu, tous les jouets et gadgets pour passer une porte et, surtout, en revenir : nouveaux *morphes*, compagnons robots, véhicules et même quelques reliques E.T.

Gatecrashing est à mon sens un excellent ouvrage de SF, incontournable pour ouvrir de nouveaux horizons au jeu. On retrouve l'ambiance paranoïaque propre à EP avec la menace des TITAN et les traces de leur passage sur des mondes lointains, les étranges cultures E.T. disparues, et bien sûr les mystères et dangers qui entourent toujours les fameuses portes. Bref, franchissez le seuil sans hésiter.

Pierre Balandier



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Prix constaté • 49,90 €

Matériel • Livre de 200 pages en couleur

J'aime :

- + Les divers textes pleins d'infos et d'idées
- + Le côté *hard science*
- + Le champ des possibilités

J'aime moins :

- Rien qui me ne vienne à l'esprit



SUPPLÉMENTS | FIREFLY (VO)

FIREFLY

Things don't go smooth Smugglers' Guide to the Rim Ghosts in the Black

Après un départ relativement lent, *Firefly* s'enrichit de trois suppléments qui donneront de la matière au MJ comme aux PJ.

Variété

Avec ces trois suppléments, le jeu s'enrichit considérablement. Tout d'abord, *Things don't go smooth* fourmille de conseils à propos des adversaires, afin de leur donner corps et de les rendre mémorables. Plusieurs exemples sont fournis, dans trois catégories : les individus type espions ou seigneurs du crime, les gangs ou équipages rivaux et, enfin, des adversaires plus mystérieux. Le chapitre de conseils est bien fait et vaut le détour. *Smuggler's Guide to the Rim* fournit quant à lui un système relativement élémentaire de faction et de gestion de la réputation, qui sera un prétexte afin d'ajouter plus de dés aux pools du MJ ou de l'équipage. Cela dit, le cœur du supplément n'est pas du tout technique, avec la présentation plus détaillée de dix planètes des systèmes Blue Sun et Kalidasa, le long de la *Good Shepherd's Run*. Alliés et ennemis potentiels, pistes de scénarios et descriptions sont disséminés, avec des ambiances multiples. Enfin, *Ghosts in the Black* est une campagne en cinq épisodes qui mettra l'équipage sur la trace d'un vaisseau disparu pendant la guerre.

Des scénars

Outre les cinq épisodes de *Ghosts in the Black*, il est bon de noter que les deux autres suppléments proposent eux aussi deux épisodes chacun. Après la série de scénarios disponibles dans *Echoes of War*, le jeu compte donc une dizaine de scénarios et une campagne prêts à l'emploi. Les scénarios sont souvent stéréotypés, et proposent parfois des trames moins faciles à adapter à n'importe quel équipage : par exemple, *Circling the Wagons*, dans le *Smugglers' Guide*, est particulièrement dépendant de relations entre certains membres d'équipage (prévus pour être ceux du Serenity) et les PNJ, et le rendre aussi intéressant pour un équipage créé de toute pièce risque de demander beaucoup de travail. Cela dit, ils ont au moins le mérite d'exister et, ajoutés aux conseils (utiles) et à la description de zones inexplorées dans la série, ils établissent une base de travail et d'inspiration intéressante pour le MJ.

Thomas Robert

Fiche technique

Éditeur • Margaret Weis Publishing

Prix constaté • 40-45 €

Matériel • Livres à couverture souple de 240 pages (Things...), 296 pages (Smugglers...) et 240 pages (Ghosts...)

J'aime :

- + La part accordée aux scénarios
- + L'envie apparente d'étendre le jeu au-delà des limites de la série

J'aime moins :

- Certaines parties de « remplissage »



au cœur des PYRAMIDES

Pièges, Momie, Trésor

➔ **A**nnoncé en pré-commande dans CB#15, ce module *Pathfinder* sorti en avril a dormi tout l'été sous une collection de papyrus. Aujourd'hui, j'ai pris la décision de l'ouvrir, faisant fi des malédictions pour découvrir avec vous les secrets qu'il renferme.

Reprenant la couverture du premier scénario, *Au cœur des pyramides* est la compilation de deux aventures de niveau 6 et 8 publiées à l'origine en OGL3.5 mais adaptées ici à *Pathfinder* JdR. Ces deux aventures se déroulent en Osirion, dont l'ambiance reprend les thématiques de l'ancienne Égypte. L'ouvrage de 64 pages est comme toujours abondamment illustré et dispose d'une couverture rigide.

Ensevelis avec les Pharaons (J1)

Tout débute par une vente aux enchères d'antiquités provenant d'une pyramide que les PJ vont tenter de retrouver dans une course contre une équipe adverse ayant le même objectif. Cette compétition et les interactions entre les deux groupes apportent un réel intérêt, et cela en fait presque l'élément principal de l'aventure. On retrouve sinon les éléments classiques liés aux pyramides. L'ensemble est bien équilibré, avec des pièges intelligents et des énigmes, mais aussi des interactions sociales et des combats. Bref, tous les ingrédients nécessaires, ce qui en fait un très bon scénario de ce genre.

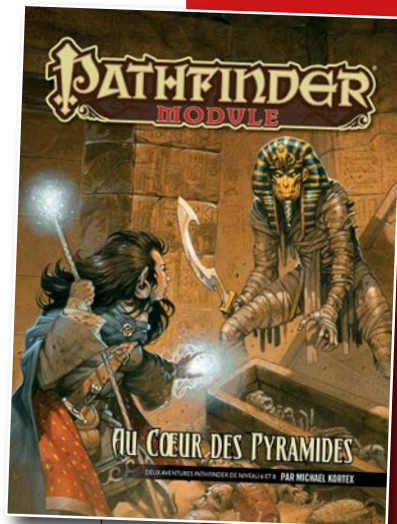
La pyramide du pacte de pierre (J4)

Scénario faisant quasiment suite au précédent, il garde une structure proche. Une noble a découvert le lieu où se cache la pierre magique scellant un pacte entre quatre anciens pharaons et elle souhaite s'emparer de ce pouvoir. Les aventuriers vont devoir l'arrêter en sabotant son chantier de fouille, puis, étonnamment (et c'est là la faiblesse dirigiste du scénario), elle propose une trêve et leur demande de rapporter la pierre. Le complexe à explorer, sans être très grand, est truffé de pièges et d'énigmes, et l'incursion dans la pyramide apportera de plus un twist à l'histoire...

En bref

Si vous aimez l'ambiance de l'ancienne Égypte, les explorations de tombeaux avec leurs lots de pièges et d'énigmes, alors ce module vous apportera totale satisfaction. La première aventure est plutôt réussie sur ce point, la seconde, certes un cran en dessous, reste tout de même une suite tout à fait honorable. On retrouve dans chacune le mystère spécifique à cette ambiance, et on ne pourra que remercier les hommes en noir d'avoir adapté ces deux aventures à *Pathfinder* JdR !

Pierre Balandier



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Prix constaté • 25 €

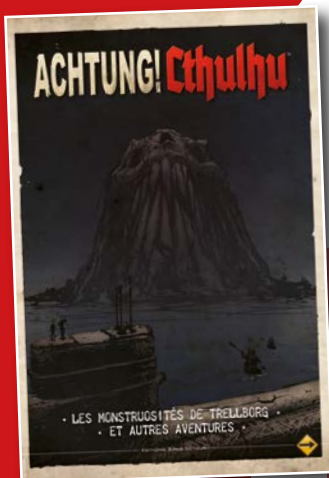
Matériel • Livret de 64 pages en couleur

J'aime :

- L'ambiance de la première aventure
- Le chantier de fouille fantastique dans la seconde
- L'adaptation à *Pathfinder* !

J'aime moins :

- La transition dirigiste dans la deuxième aventure



ACHTUNG ! CTHULHU | SCÉNARIO (VF)

LES MONSTRUOSITÉS DE TRELLBORG...

Sur les terres des vikings

Lancée il y a près d'un an, la gamme *Achtung ! Cthulhu* voit arriver son quatrième ouvrage. Après le *Guide du front Pacifique*, ce recueil de scénarios nous ramène en Europe.

Les Monstruosités de Trellborg... contiennent deux scénarios et une nouvelle, sur 128 pages. On pourrait penser qu'ils sont fouillés et « prêts à jouer »... et on aurait plutôt raison !

Les monstruosités

Le scénario qui donne son titre au recueil se déroule en 1943. Hitler bascule de plus en plus dans la folie et l'ésotérisme, et fait rechercher des objets magiques pour pouvoir emporter la guerre. Ce *one-shot* rappelle certains films de guerre hollywoodiens des années 60-70 dans lesquels une équipe est chargée d'une mission impossible et perd ses membres un à un, jusqu'à un final apocalyptique. Cette sensation est renforcée par la longue nouvelle (25 pages) présentée en préambule, qui s'inscrit dans cette veine.

L'intrigue est simple et linéaire : les PJ prétirés sont chargés d'escorter M. Seraph, un mystérieux spécialiste, pour une mission secrète au fin fond de la

Norvège. Cependant, pour peu que le Gardien veille à ne pas faire des PJ les simples faire-valoir de Seraph, il y a là matière à jouer une belle partie tragique dans une ambiance mêlant froid polaire, mythes nordiques et horreur lovecraftienne.

Kontamination

L'autre scénario du recueil n'est pas en reste et contient une belle originalité : il propose aux joueurs d'incarner des soldats allemands de la Wehrmacht (PJ prétirés), chargés d'enquêter sur les actions d'une unité spéciale nazie dont la mission est de retourner la situation face aux alliés, fin 1944. Découpé en plusieurs épisodes, ce scénario est une vraie réussite et propose des situations intéressantes à jouer en termes de *role-play* et de positionnement intellectuel. Bien entendu, l'intrigue inclut des apprentis sorciers et des expériences qui tournent mal !

En 45 à 50 pages, fournissant PJ prétirés et tout ce qui est nécessaire au Gardien, chacun de ces scénarios pourra être joué après une (bonne) lecture et un minimum de préparation. On en redemande !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans-Détour

Prix constaté • 30 €

Matériel • Livre à couverture rigide, format A4, 128 pages couleur

J'aime :

- + La possibilité de jouer des « bad guys »
- + L'ambiance du second scénario
- + La nouvelle d'ambiance

J'aime moins :

- Peut-être le côté « calqué à la nouvelle » du second scénario, mais rien de grave !
- Les illustrations du 2^e scénario



SHOOTER | LIVRE DE BASE (VF)

RUSHMORE

Freaks & geeks

À peine quelques semaines après *Outer Space*, son premier shooter, Anthony « Yno » Combrexelle récidive avec un deuxième opus dans cette collection, nettement plus ancré dans son univers.

Il y a une réelle cohérence qui traverse de nombreuses œuvres de cet auteur. Entre l'hôpital psychiatrique surréaliste de *Patient 13*, le Paris souterrain de *Notre Tombeau*, l'Amérique fantastique d'*Americana*, et même les aventures occultes dépeintes dans les scénarios *Black Trinity* (publiés dans la version antérieure de *Casus Belli*), un véritable goût pour un cadre contemporain décalé se devine – à la croisée de nombreuses inspirations, entre Gaiman, Lynch, Tarrantino, Barker et bien d'autres.

Et *Rushmore* appartient lui aussi à cette espèce de multivers déjanté et inquiétant, motorisé par le *Corpus Mechanica*, système récurrent des derniers jeux d'Yno.

Un shoot pour la route ?

Rushmore propose le quotidien d'une famille presque ordinaire d'un trou perdu du Texas – la petite ville de Desolation. Bon, presque ordinaire, parce que la mère de cette fratrie est morte en accouchant d'un fœtus télépathe après que ses dernières volontés aient été formalisées sur plusieurs post-it. Les joueurs sont donc amenés à incarner les membres de cette famille – fossoyeurs de profession – par l'intermédiaire de personnages prêtirés.

Rushmore est une sorte de bac-à-sable : l'unité de lieu assure une certaine cohérence dans les aventures à vivre. Le meneur de jeu a à sa disposition une description de la famille, de

la ville de Desolation et de ses habitants marquants, et l'auteur fournit toute une liste d'intrigues et de pistes permettant de toujours disposer d'une amorce de scénario. D'autant que le cadre de jeu ne se limite pas au pitch de départ : un bon gros secret se cache derrière la naissance du fœtus et les post-it laissés par sa mère... Et, même sans cela, le background verse allègrement dans l'étrange le plus barré qui soit, avec ses *rednecks* amoureux, ses hippies transgressifs, ses tueurs en série mystiques, ses survivalistes fanatiques...

On retrouve dans ce shooter le meilleur de l'ambiance de nombreuses séries américaines, de *True Detective* à *Justified*, de *Banshee* à *American Horror Story*. Un décor de jeu poisseux dont l'humour (absurde, bien sûr) n'est pas absent pour autant. Comme un mélange de malsain et de ridicule, dont on est obligé de rire pour prendre du recul face aux horreurs – parfois tristement banales – mises en scène.

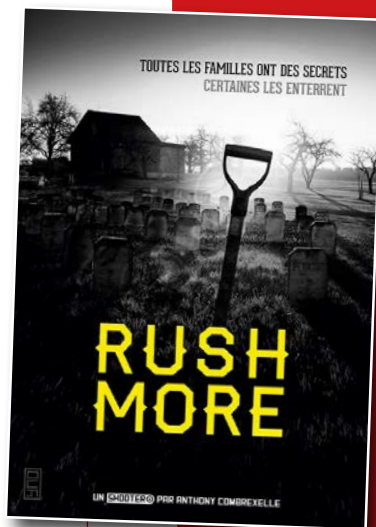
On aime pas trop les étrangers, ici

Ce jeu est une pure réussite. Là où *Outer Space* préparait le terrain pour ce nouveau format, *Rushmore* transforme l'essai en proposant une véritable campagne en kit sous la forme d'un bac-à-sable dont un meneur de jeu (ayant quand même une sacrée bouteille) saura tirer des parties mémorables.

En bref : une perle ludique à ne surtout pas rater – surtout au vu du prix.

À commander sur bit.ly/shooterjdr !

Romain d'Huissier



Fiche technique

Éditeur • autoédition

Prix constaté • 7,50 €

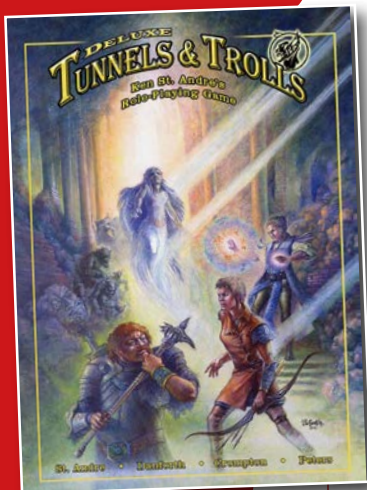
Matériel • Livret de 52 pages, à commander sur bit.ly/shooterjdr

J'aime :

- + Le format shooter, efficace !
- + Un cadre bien barré
- + Une imagination débordante

J'aime moins :

- Pour meneurs de jeu vraiment expérimentés



LIVRE DE BASE (VO)

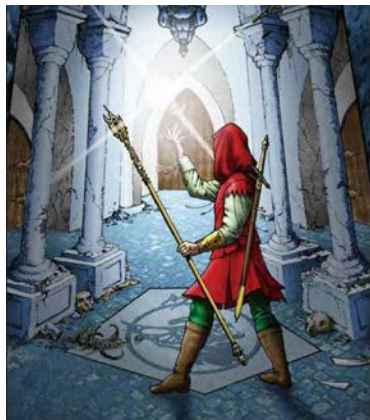
DELUXE TUNNELS & TROLLS

L'édition la plus complète ?

Motivé et inspiré par la sortie de la VF publiée en 2012 (voir *CB#4*), un financement participatif a été lancé outre manche pour sortir cette nouvelle édition du jeu en version *deluxe*, pour laquelle la communauté des joueurs a joué un rôle non négligeable. Petit aperçu de ce pavé fraîchement sorti.

Un troll mature et massif

Première surprise, on est face à un tome de plus de 360 pages, ce à quoi le jeu ne nous avait pas habitué, agrément d'une nouvelle couverture en couleur signée Liz Danforth. L'intérieur en noir et blanc conserve une maquette plutôt *old school*, mais abondamment illustrée et, surtout, beaucoup mieux structurée que celle des précédentes éditions. Le tome est divisé en deux grandes parties : le jeu de base, sur 165 pages, et le jeu élaboré, totalement inédit et très riche.



Version 9

Les règles de base sont clarifiées et plus didactiques qu'auparavant. Parmi les améliorations, on notera une meilleure définition des filous et spécialistes, la déclinaison d'une multitude d'armes à partir de modèles simples, une magie plus étoffée et diversifiée (écoles de magie), des tactiques de combat et une meilleure exploitation des talents des personnages. Cette base en fait déjà une excellente 9^e édition, mais la seconde moitié ravira encore plus les amateurs.

Le jeu élaboré comporte des détails, variantes et approfondissements issus de sources diverses, permettant de personnaliser le jeu en conservant le système de base. Cette compilation d'éléments donne un air de *director's cut* à cette édition. À cela s'ajoute une généreuse section sur l'univers de Trollworld, avec des cartes en couleur et un long scénario en trois parties pour s'immerger dans ce monde. L'ouvrage se termine par un glossaire des armes et un index très complet.

Le bout du tunnel

Cette version deluxe est certainement la plus complète, regroupant à la fois l'ensemble des règles connues et un univers complet. Plus claire, mieux structurée, dotée d'un monde éveillant l'imaginaire, elle aurait très bien pu s'appeler *Ultimate édition*. Il ne manque qu'un écran pour le MJ. Et une traduction française...

Fiche technique

Éditeur • Flying Buffalo

Prix constaté • 40\$ en dur et 20\$ en PDF

Matériel • Livre de 368 pages ou PDF de 385 pages

J'aime :

- + La présentation plus structurée
- + Le jeu élaboré
- + L'univers de Trollworld

J'aime moins :

- Certaines illustrations
- La maquette volontairement *old school*

Pierre Balandier

Remerciement à Grimtooth

LES FILLES DE LA FUREUR

La menace infernale

Chaque année, Paizo lance un grand concours de scénarios, le *RPG Superstar*. En 2014, c'est Victoria Jaczko qui avait remporté la compétition en signant ce *Module Pathfinder* de 64 pages, publié en novembre dernier, et que *Black Book Éditions* s'est empressé de traduire.

Les Filles de la fureur est une aventure de niveau 3 dans laquelle les personnages devront protéger la ville d'Arwyll contre des diables et découvrir l'origine de leurs attaques. Leur quête va les conduire sous la ville, mais aussi à la frontière du Belkzen et au sommet d'un précipice vertigineux où ils devraient atteindre le niveau 6 s'ils survivent aux assauts d'orques corrompus.

Une histoire dynamique

La qualité de l'ouvrage est toujours au rendez-vous, avec en prime un poster recto-verso des deux lieux principaux de l'aventure. L'histoire, bien qu'assez complexe, est enga-

gente et dynamique, mais serait plutôt destinée à des MJ expérimentés pour son côté parfois ouvert, façon « *bac à sable* ». Elle nécessite de plus une bonne gestion des interactions de Vegazi, le PNJ principal, avec les PJ.

Des lecteurs avertis ou critiques décèleront des petites contradictions ou des invraisemblances (une furie qui patiente vingt ans ?), mais, si on en fait abstraction, l'intrigue fonctionne plutôt bien. Le module propose par ailleurs de nombreux développements concernant le *roleplay*, ce qui permet de mieux appréhender certains PNJ plus élaborés et les rend plus intéressants. Victoria Jaczko affirme beaucoup aimer l'œuvre de Gygas et souhaitait, à sa manière, offrir des rencontres variées où la réflexion et le *roleplay* auraient autant d'importance que le combat, afin que les affrontements aient du sens. Sur ce point, c'est une réussite.

Annexes

On pourra regretter que la cité d'Arwyll décrite en annexe ne soit pas plus développée, mais l'aventure apporte quelques détails complémentaires. Conformément au *RPG Superstar*, l'aventure propose de nouveaux monstres et objets magiques, qu'on retrouve en annexe sur une douzaine de pages. Plusieurs de ces objets pourront s'avérer très utiles pour l'aventure.

Pour conclure

Un bel ouvrage, une histoire originale, des PNJ hauts en couleurs, du *roleplay* et de l'action, que demander de plus ? Vos joueurs ne devraient pas être déçus.

Pierre Balandier



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 25 €
Matériel • Livret de 64 pages en couleur + carte A3

J'aime :

- + Le déroulement de l'histoire
- + Les PNJ
- + Le poster

J'aime moins :

- Quelques invraisemblances
- La ville peu développée





LIVRE DE BASE (VF)

PSI * RUN

Attrape-moi si tu peux !

*Psi*Run* est un *storygame* sans préparation : règles simples et didactiques lues en trente minutes, création de PJ en cinq, et jeu ! Les PJ sont des amnésiques dotés de pouvoir psi, juste après un crash. Ils sont poursuivis et vont devoir échapper à leurs poursuivants tout en essayant de découvrir qui ils sont et pourquoi on les poursuit. Tous les contextes sont possibles, du complot mondial à une expérience E.T., renouvelant le jeu à chaque partie.

Le système de résolution des actions est original, et c'est par lui que l'histoire se crée. Plusieurs dés sont placés sur une fiche de Risques représentant les résultats de l'action à divers niveaux : le PJ a-t-il atteint l'objectif ? l'action a-t-elle éveillé des souvenirs ? y a-t-il des blessés ? etc. En fonction du résultat, le MJ, le PJ ou ses amis décriront l'effet. Un jeu collaboratif particulièrement adapté à l'initiation.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Electric Goat

Matériel • Livre A5, 76 p.

Prix constaté • 15 € (PDF 10 €)



SPIRIT OF 77 | LIVRE DE BASE (VO)

SPIRIT OF 77

Le jeu de rôle funky-série des années 70

Vous êtes fan de films et séries des années 70-80 ? Ce JdR est fait pour vous. Ce bijou, propulsé par le système *Apocalypse*, permet d'incarner des personnages sortis de la pop-culture des années disco, où pointe déjà la subversion punk.

La spécificité de *Spirit of 77* consiste à ne donner qu'un archétype à chacun, avec un rôle (Justicier, Allumeuse, Limier...) ET un passé (ex-sportif, flic retiré, vétéran du Viêt-nam...), assortis de Coups spéciaux produisant des résultats particuliers selon la situation. On obtient ainsi une galerie de beautiful losers, en lutte avec des méchants sortis de l'inconscient collectif des 70's. Ce jeu donne envie de ré-explore de vieilles séries (policier, fantastique, avec action et cascades) et de tout mixer. Écrit dans un argot savoureux, *Spirit of 77* fourmille d'idées aussi drôles que géniales. Où comment *Paranoïa* rencontre *Starsky & Hutch...* sur l'air de *Shaft* !

Jeff

Éditeur • Monkeyfun Studios

Matériel • Livre de règles de 312 pages

Prix constaté • 30 \$



PENDRAGON | SCÉNARIOS (VF)

CHRONIQUES, S2

La suite...

Proposé conjointement en souscription au supplément la *Rose & l'Épée*, ce supplément de sept scénarios est la compilation papier de la seconde saison des aventures vendues mensuellement sous forme PDF par Icare. Rappelons que l'objectif est de proposer des aventures inédites de conception française se déroulant au cœur des événements de la Grande Campagne. Toujours écrit par le même prolifique auteur, Mahyar Shakeri, l'ensemble couvre cette fois les années 494 à 507 (Période d'Anarchie) et offre de très belles opportunités de jeu, tant dans la densité et la maturité des intrigues que dans leur intensité épique, qui raviront jusqu'aux « vieux de la vieille ». Attention cependant, plusieurs aventures ne peuvent être jouées séparément, les intrigues formant parfois un arc de mini-campagne qu'il serait dommage de zapper. De même, un effort certain de préparation sera parfois nécessaire malgré une volonté affichée de bien faire et une écriture de qualité. Reste une question en suspens : y aura-t-il une saison 3 ? On espère que oui, on en veut encore !

Philippe Rat

Éditeur • Icare

Matériel • Livre N&B de 76 pages à couverture souple couleur

Prix constaté • Environ 20 €



PENDRAGON | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

la ROSE & l'ÉPÉE

Du tout bon, mais...

Contrairement à son « cousin » *Chevaliers Aventureux d'Oriflam*, *La Rose & l'Épée* n'est pas un supplément d'univers, mais un pur supplément de règles ouvrant les origines ethniques, culturelles, sociales ou géographiques des chevaliers-personnages (et uniquement les chevaliers). Et ce, aussi bien dans « l'espace traditionnel » de *Pendragon* que sur le Continent (Byzantins, Danois, Francs, Germains, Italiens, Occitan, Huns et Zazamanques). Si le fond est bon, il n'en est hélas pas de même pour la forme, de trop nombreuses coquilles et quelques erreurs de traduction gâchant quelque peu le plaisir de la lecture. Et puis il y a le fameux bug de maquette des pages 19 à 21 ayant obligé Icare à proposer un errata disponible sur le site officiel. Mais basta ! En affinant et en facilitant grandement le processus de création des personnages et en proposant une aventure inédite de bonne facture, ce supplément s'est désormais rendu indispensable aux purs et durs, qui sauront pardonner les errances d'une réalisation moyenne.

Philippe Rat

Éditeur • Icare

Matériel • Livre N&B de 110 pages à couverture couleur rigide

Prix constaté • Environ 35 €



TERRA INCOGNITA | AVENTURE (VF)

MERCURE CÉLESTE 3

Quelques arpents de neige

Après un net ralentissement dans la gamme (perte du fouet ?), l'aventure *Terra Incognita* reprend de plus belle avec ce nouveau *Mercure Céleste* qui se passe, cette fois, en Amérique du Nord, version Pays-d'en-Haut. Rappelons que les *Mercure* sont de petits fascicules présentant à la fois un environnement de jeu, des personnages, des situations, des objets, etc. ainsi qu'un ou plusieurs scénarios permettant d'utiliser le tout. Bonne surprise pour celui-ci, la pagination a augmenté et cela s'apprécie en constatant une nette amélioration de l'ensemble, qui gagne en densité de jeu et en matériel exploitable (personnages et lieux réutilisables, superbes plans « façon XVIII^e » du talentueux Maxime Plasse et aides de jeu). Pour le reste, pas de surprise, c'est du tout bon, tout à fait ce que l'on espère en achetant un *Mercure*. Aux dernières nouvelles, deux autres numéros seraient dans les tuyaux. De quoi attendre sagement le prochain gros morceau de la gamme : Paris.

Philippe Rat

Éditeur • XII Singes

Matériel • Livret souple N&B de 48 pages à couverture couleur.

Prix constaté • 12,50 €



COLLECTION CHIBI | AIDE DE JEU (VF)

DES PLANS SUR la TOMETTE

« Vous êtes dans une auberge... »

D'accord, mais elle ressemble à quoi, cette auberge ? Des plans sur la tomette vous aidera à répondre à cette question ! Ce petit livre générique très malin présente une quarantaine de plans de bâtiments communs, adaptés aux univers d'ambiance médiévale ou Renaissance. Vous y trouverez des auberges, mais aussi des tavernes, des boutiques, des demeures (de la simple ferme au riche manoir), un hôtel militaire, une tour de magicien, etc., présentés avec tous leurs étages. Fini, le temps des plans de tavernes tracés à la va-vite en cas de bagarre, lorsque débarquent les gardes du roi/cardinal ! L'ouvrage couvre la plupart des bâtiments courants que l'on peut rencontrer dans nos univers de jeu habituels. Un index permet de trouver rapidement et simplement le plan adapté à la situation. À ce prix-là, ce serait dommage de passer à côté !

Raphaël Bombayl

Éditeur • Chibi (chez Lulu.com)

Matériel • Livre au format poche de 40 pages (ou fichier PDF)

Prix constaté • Livre : 6 € ; PDF : 3 €



JEU DE PLATEAU (VO)

WH40K : FORBIDDEN STARS

Starcraft, vous avez dit Starcraft ?

FFG réutilise les bonnes idées développées dans son jeu de plateau Starcraft dans une version simplifiée et améliorée, en plus d'être adaptée à l'univers de 40K. Waaagh !

À la lecture des premières pages de règles, tous les joueurs qui connaissent déjà *Starcraft* : the Boardgame se retrouveront en terrain connu. Les autres auront la chance de découvrir cet excellent système, avec une version considérablement simplifiée et accélérée, comme en atteste le volume du livre des règles (16 pages pour *Forbidden Stars*, contre 48 pour son prédécesseur). Cela dit, l'essence reste la même : un jeu de conquête spatiale et d'affrontements entre plusieurs factions asymétriques.

Ordres et chaos

La mécanique de base est un système d'ordres à placer sur le plateau, afin de construire ou déplacer des troupes, améliorer les capacités de sa faction ou récolter des ressources. Le sel du jeu est que le placement de ces ordres se fait à l'aveugle dans une première phase. Or, pour un système planétaire donné, les ordres de tous les joueurs sont empilés, et résolus en sens inverse (le premier ordre placé sera le dernier résolu). Il est donc possible de considérablement gêner ses adversaires, et il faut souvent prévoir un plan de secours. Une fois la planification terminée, chaque joueur résout à son tour l'un de ses ordres visibles, jusqu'à ce que tous les ordres soient résolus. Les

joueurs s'emparent alors des objectifs sur les planètes qu'ils contrôlent, et certains événements aléatoires peuvent se produire. Enfin, les orages Warp (*Warp Storms*), infranchissables, sont déplacés et modifient la configuration du plateau.

Au début de la partie, chaque faction dispose d'un certain nombre d'objectifs disséminés sur le plateau. Le but est d'obtenir le plus rapidement possible autant d'objectifs que le nombre de joueurs, avant le huitième et dernier tour. Immanquablement, les affrontements seront nombreux, tant dans l'espace que sur les planètes. Vient alors le temps pour chaque joueur d'utiliser ses cartes de combat (voir encart page suivante) et la puissance de feu des différentes unités impliquées. Trois jauges sont gérées pendant ces batailles : l'attaque, la défense et le moral. En fin de combat, c'est le moral qui décide du vainqueur, mais éliminer toutes les unités ennemies reste aussi un bon moyen de l'emporter (ce n'est toutefois pas toujours possible).

Jeu des comparaisons

Les changements par rapport à *Starcraft* sont nombreux et, pour la plupart, très bien vus. Globalement, *Forbidden Stars* s'est débarrassé de tous les aspects hérités de l'adaptation du jeu vidéo : upgrades des unités et des bâtiments, les

Fiche technique

Éditeur • Fantasy Flight Games

Matériel • Plateau modulaire à base de tuiles carrées, figurines, cartes et jetons pour quatre factions (Eldars, Orks, Ultramarines et Chaos Space Marines), livre de règles et livret de référence.

Prix constaté • 100 €

Durée constatée • Compter au moins 1 h par joueur





« *workers* », une ressource à gérer au lieu de deux, etc. De plus, le système de combat a été à la fois considérablement simplifié (les unités s'affrontent en bloc au lieu d'escarmouches en parallèle, disparition des notions de « *splash damage* », d'unités terrestres et volantes, etc.) et rendu plus hasardeux, avec l'ajout d'un lancer de dés en début de combat.

Un autre changement important concerne les objectifs et la victoire. Là où les objectifs étaient communs à toutes les factions dans *Starcraft*, ils sont maintenant spécifiques à chaque faction. Avec deux conséquences : tout d'abord, il y a peu de chance qu'une planète qui contient votre objectif intéresse qui que ce soit d'autre, et, deuxièmement, une fois un objectif obtenu (ce qui se fait en fin de tour), il n'y a aucune raison de vouloir défendre la planète plus longtemps. Là où *Starcraft* proposait une guerre de tranchée sur certains points névralgiques, *Forbidden Stars* ressemble plus à une vague de conquête, où chaque fac-

tion essaie le plus rapidement possible de traverser le plateau, ce qui colle très bien à l'ambiance de WH40k.

Bilan

Au final, *Forbidden Stars* est une amélioration considérable sur bien des points, et l'adaptation est particulièrement pertinente. Le jeu s'est débarrassé de plusieurs aspects qui, même s'ils n'étaient pas à proprement parler complexes, rallongeaient inutilement les parties. Le livre des règles a connu un soin particulier pour rendre le jeu rapidement accessible, surtout aux vétérans de *Starcraft*. Toutefois, cela reste un « *gros* » jeu qui, malgré les durées de partie annoncées (2-3 heures sur le site FFG), a tendance à traîner en longueur. De plus, on pourra regretter un prix élevé, facilement explicable vu la qualité du matériel, mais qui reste au-dessus de la gamme de prix habituelle pour un jeu à quatre joueurs.

Thomas Robert

J'aime :

- ✦ Le matériel, magnifique
- ✦ Le nouveau système de combat
- ✦ Le livre des règles, bien écrit

J'aime moins :

- ✦ Le plateau modulaire, moins dynamique que dans *Starcraft*
- ✦ 4 joueurs maximum
- ✦ Des parties encore un peu longues

Cartes de combat

Chaque faction dispose de dix cartes – cinq paires – de combat. Avant chaque affrontement, le joueur tire cinq cartes au hasard et pourra en utiliser jusqu'à trois. Ces cartes peuvent fournir un bonus d'attaque, de défense ou de moral, et certains effets spéciaux supplémentaires, selon la présence d'unités spécifiques. En plus du paquet de base, chaque faction dispose de plusieurs cartes supplémentaires qui peuvent orienter la faction en privilégiant l'offensive ou la défensive, ou bien en rendant certaines unités plus efficaces. Pendant la partie, le joueur peut choisir de remplacer l'une des cinq paires de son paquet par l'une des paires « *avancées* » disponibles. Bien connaître et manipuler les capacités de combat de sa faction fera souvent la différence entre la victoire et la défaite.

MIRACLEMAN

Kimota !

Si Alan Moore est principalement connu pour Watchmen, un œuvre qui marqua durablement l'histoire des comics au milieu des années 1980, il ne s'agit pourtant pas de son coup d'essai en matière de déconstruction du mythe du super-héros.

Miraclemen

On ne présente plus Alan Moore, bien sûr. Toutefois, il ne fut pas le seul à se faire les dents sur *Miracleman*.

Le génie du dessin Alan Davis (*Excalibur*, *The Nail...*) fut l'un des artistes majeurs qui illustra les premiers numéros de la nouvelle série. Steve Dillon (*Preacher*, *Hellblazer...*) fut lui aussi de l'aventure, ainsi que John Totelben (*Swamp Thing*, *Sandman...*).

C'est ainsi que l'avant-garde des artistes britanniques – celle qui allait changer les comics américains pour le meilleur à partir des années 1980 – officia sur *Miracleman*, une série véritablement fondatrice.

Si *Miracleman* est bien moins connu que son successeur – mais tout aussi passionnant – c'est principalement à cause d'une histoire de droits inutilement complexe. En effet, à l'origine, le personnage se nommait Marvelman, ce qui ne fut pas du goût de *Marvel Comics*. De plus, suite à diverses brouilles éditoriales, Alan Moore jura de ne plus jamais retravailler avec les *Big Two* de l'industrie (*Marvel* et *DC*). D'autres soucis juridiques s'ajoutèrent à tout cela et les aventures de *Miracleman* ne purent pas être republiées... jusqu'à présent ! *Marvel* parvint à racheter tous les droits nécessaires et Alan Moore consentit à une réédition à condition que son nom n'y soit pas associé (il est ainsi crédité comme étant « le scénariste originel »).

Une aubaine pour nous autres lecteurs, *Panini* ayant sorti les trois tomes

récemment, qui pouvons enfin découvrir cette œuvre précieuse.

Shaz... ! Euh non, pardon...

À l'origine de *Miracleman*, il y a le *Captain Marvel* de *Fawcett Comics*. Publié en Angleterre dans les années 1950, ses aventures connaissaient un grand succès. Perdant les droits de publication, l'éditeur britannique demanda à l'un de ses artistes de créer un personnage qui en serait une copie à peine voilée : *Marvelman* (qui sera donc rebaptisé bien plus tard *Miracleman*) ! Pour devenir un surhomme, le journaliste Mike Moran n'a qu'à crier le mot magique *Kimota* (au lieu de *Shazam...*) et il peut alors combattre savants fous, extra-terrestres et super-vilains grâce à ses deux acolytes *Young Miracleman* et *Kid Miracleman*. Ce *comic-book* naïf typique du *golden age* connut le succès durant neuf ans avant de s'arrêter au milieu des années 1960.

L'histoire aurait pu en rester là, mais le magazine *Warrior*, fer de lance de l'édition des comics anglais, décida de relancer ce personnage, mais de manière plus moderne. C'est donc à un tout jeune Alan Moore qu'échut la tâche de redéfinir *Miracleman*. Mike Moran ne se souvient plus avoir été un super-héros. Alors qu'il couvre un événement en tant que journaliste, le voilà pris à parti par des activistes et, dans un réflexe de survie, il prononce le mot *Kimota*,



resté gravé dans son inconscient. Miracleman est alors de retour ! Mais est-il réellement ce surhomme solaire que ses souvenirs lui présentent ? Son passé fictionnel est-il vrai ou n'est-il qu'un mensonge ? Et que sont devenus Young Miracleman et Kid Miracleman ?

Post-modernisme

Miracleman est une des premières et plus importantes pierres du traitement post-moderne du super-héros, qui se poursuivra avec *Watchmen* et *Dark Knight Returns*, et dans la veine duquel s'inscriront de nombreux scénaristes au cours des dernières décennies (Millar, Morrison, Ellis, Waid...). Cette saga est pourtant marquante à plus d'un titre.

Alan Moore n'hésite pas à y questionner la nature du super-héros. Si Miracleman se voit à la base comme un surhomme destiné à sauver le monde, il découvre bien vite que ses aventures classiques (celles publiées dans les années 1950) ne sont que de faux souvenirs destinés à le garder sous contrôle. Lui et ses jeunes acolytes sont en effet des produits militaires, des armes vivantes que l'armée, dans sa crainte d'échouer à les contrôler, tenta de détruire. Mike Moran parvint à survivre, au prix de sa mémoire, mais il n'est pas le seul surhomme à fouler notre monde. Kid Miracleman est lui aussi rescapé, mais n'a rien oublié...

À partir de tout le matériau dont il dispose, Alan Moore construit un récit jusqu'au-boutiste, montrant l'impact de l'existence de tels êtres sur notre monde (car Miracleman est comparable à Superman : invulnérable, surpuissant, etc.). Les combats entre eux laissent des villes ravagées et font des millions de victimes collatérales, leur exemple en fait des dieux ou des abominations aux yeux de l'homme ordinaire, etc. Mais, au final, ces héros ne sont-ils pas l'avatar moderne d'un panthéon destiné à diriger l'humanité, à la guider

vers son futur ? Sans concession dans son scénario (sexualité explicite, critique sociale) comme dans ses dessins (mutilations, tortures, combats sanglants), *Miracleman* est une œuvre à lire et relire pour quiconque se pique d'être fan de bande-dessinée de super-héros. Un *must-have*, au même titre que le *Watchmen* du même auteur.

Inspiration

Il peut être intéressant de transposer les questionnements au cœur de *Miracleman* dans une campagne de super-héros. Même si, de nos jours, le traitement post-moderne des *comics* est bien intégré par le lectorat, il est rare de le voir utilisé dans des jeux de rôle de façon frontale.

Un meneur de jeu pourrait ainsi, après que les personnages de ses joueurs aient vécu quelques aventures très *silver age* dans l'esprit (à la façon d'*Hexagon Universe* ou de *Superclique*), leur révéler leurs véritables origines – ils ne seraient que des armes conçues par une officine secrète de l'armée. Et toutes leurs missions jusqu'ici, qu'ils pensaient dédiées au bien de l'humanité, s'avèrent n'avoir servi que les intérêts de cette faction. Comment réagiront-ils ? Que se passera-t-il si, après leur rébellion légitime, le gouvernement leur envoie d'autres êtres semblables à eux pour les détruire ? Se lanceront-ils dans des combats pouvant anéantir des villes entières, faire des milliers de morts innocentes ?

Avec un système générique comme *ICONS* ou avec le pendant « *mutants* » des *Chroniques Oubliées Contemporaines* sous la main, un meneur de jeu peut créer toute une campagne recyclant les événements et intrigues de *Miracleman*. Gageons que ses joueurs apprécieront de voir leur vision des aventures super-héroïques bouleversée aussi violemment !

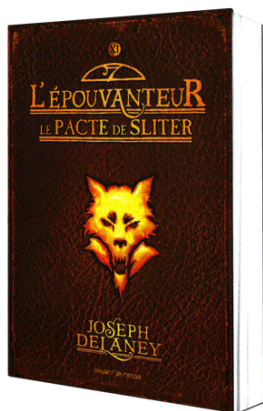
Romain d'Huissier





Fiche technique

Éditeur • Bayard Presse
Auteur • Joseph Delaney
Matériel • 11 tomes et
 2 « sourcebooks »
Prix constaté • 12,90 € à
 14,90 €



ROMANS (VF)

L'ÉPOUVANTEUR

Histoires de sorcières et de fantômes

Forte de onze tomes à ce jour, la saga de L'Épouvanteur cartonne chez les adolescents qui aiment les histoires « à ne pas lire la nuit ». À tel point que Hollywood en a tiré un film. Retour sur une série qui ferait un chouette JdR.

Publiée par Bayard Presse, et s'adressant donc a priori aux « jeunes », la série L'Épouvanteur fait également le bonheur des adultes appréciant la *fantasy*. Elle raconte les aventures de Thomas Ward, le septième fils d'un septième fils, que ses parents ont envoyé en apprentissage auprès de l'épouvanteur du Comté. La tâche de ce dernier est de lutter contre les forces de l'Obscur, à savoir les fantômes, les esprits – tels que les gobelins – et les sorcières. Une partie de plaisir !

L'apprenti

Avant d'aller plus loin, précisons que l'action se déroule vers la fin du Moyen-Âge, dans une Angleterre « *fantastique* » où les créatures de l'Obscur sont bien réelles. La population craint les sorcières et les fantômes et se repose sur l'Église pour la protéger. Mais le fait est que les prêtres ne parviennent pas à grand-chose, armés de leurs Bibles. Les gens de la campagne se tournent donc souvent vers les épouvanteurs, qu'ils craignent pourtant presque autant, que les créatures qui les hantent. Ne devient pas épouvanteur qui veut : pour cela, il faut être le septième fils d'un septième fils. Cette particularité per-

met en effet de percevoir l'Obscur : voir les fantômes et autres esprits, sentir la présence d'une sorcière... Cela n'est cependant pas suffisant, et il faut subir un long apprentissage pour connaître les différentes techniques permettant de les capturer, les neutraliser, les emprisonner et, si nécessaire, les détruire.

Cet apprentissage, le lecteur le découvre à partir du tome 1 en même temps que le héros, Thomas Ward, un fils de fermier âgé de 13 ans lorsqu'il est confié à son maître. Au fil des aventures, il va découvrir les créatures de l'Obscur et apprendre les techniques pour les combattre : l'utilisation du sel, de la limaille de fer et de chaînes en argent pour affronter les sorcières et les gobelins (sortes d'esprits, et non les créatures que l'on connaît dans *D&D* ou *Pathfinder* !), les fosses de six pieds de profondeur pour les emprisonner...

Lutter contre l'Obscur

Si vous avez vu le film *Le Septième fils*, adapté de la saga, oubliez-le immédiatement ! Dans les romans, il n'est pas question de *high fantasy*, d'ordres de chevaliers et de combats à l'épée et aux sortilèges façon *D&D* ; la série repose plus sur une ambiance pesante, des sortilèges moins *flashy* et des combats

moins impressionnants. Et pourtant, l'intrigue est passionnante et plus on avance dans la série, plus on découvre à quel point l'Obscur est présent dans notre monde et à quel point les épouvanteurs sont nécessaires pour l'empêcher de basculer. Et il y a bel et bien des affrontements, des incantations et autres effets magiques !

Assez vite, l'envie de jouer dans ce monde vient à l'esprit, d'incarner un épouvanteur – en commençant peut-être par jouer un apprenti ! – pour remplir ses poches de limaille de fer et de sel, s'enrouler une chaîne d'argent autour de la taille et parcourir les routes avec un bâton de sorbier et une lame en argent rétractable. Même si *L'Épouvanteur* est plutôt une histoire de *low fantasy*, *Chroniques Oubliées* est le jeu tout désigné pour en faire une adaptation en JdR. Il faudra bien évidemment modifier les habituelles classes de personnage, qui ne sont pas adaptées à cet univers, et revoir quelques peu les Voies pour coller aux capacités des épouvanteurs et aux pouvoirs des sorcières. Mais les romans sont suffisamment explicites pour que l'on puisse en tirer toutes les informations nécessaires.

Sourcebooks

Mieux ! Joseph Delaney, l'auteur de la saga, a également écrit deux *sourcebooks* illustrés : *Les Sorcières de l'Épouvanteur* et *Le Bestiaire de l'Épouvanteur*, qui résument et complètent les informations disséminées au fil des dix premiers tomes de la série. Il n'y a quasiment plus qu'à chiffrer les caractéristiques décrites dans ces deux ouvrages (ce que vous ferez aisément avec le chapitre 11 – Rencontres de *CO Fantasy*, le HS 1 de *Casus Belli*) pour pouvoir commencer une partie. Ainsi, les gobelins sont « vulnérables à la limaille de fer et au sel » et subissent d'importants dégâts si on leur en lance une pleine poignée, au point de pouvoir être détruits.

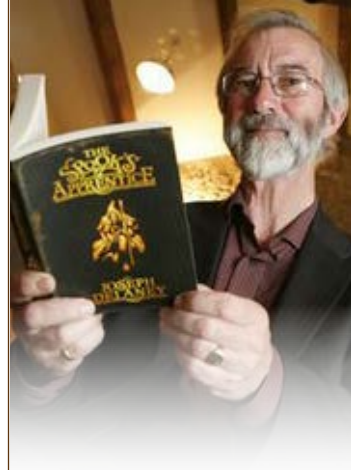
Les romans, quant à eux, peuvent constituer la base d'une formidable campagne, pour peu que vos joueurs ne les aient pas lus. Car, outre Tom Ward, on y rencontre plusieurs personnages importants et récurrents : l'Épouvanteur, bien sûr, mais aussi Alice, son amie qui provient d'une famille de sorcières, et Billy Arkwright, un autre épouvanteur... Autant d'ingrédients à utiliser pour construire des scénarios passionnants.

Moi, j' préfère la High Fantasy !

Et pour ceux qui ont une préférence pour les combats flamboyants et la magie qui dépote, ne désespérez pas ! Dans le tome 11 de la série, l'auteur réinvente son monde et le livre au lecteur sous un jour nouveau : point de Tom Ward cette fois, nous nous retrouvons au nord de l'Europe, aux frontières du cercle Arctique, à suivre l'histoire d'un mage Kobalos – une créature bipède à l'apparence de loup – nommé Sliter. Redoutable sorcier et combattant de premier ordre, ce dernier se retrouve à lutter pour sa vie, alors qu'il essaie de tenir la promesse qu'il a faite à l'un des humains qui le servaient : emmener ses deux plus jeunes filles chez son frère, tandis que l'aînée devient la propriété du Kobalos !

Si *L'Épouvanteur* est une série tout en retenue, avec une atmosphère forte et des scènes d'action plutôt « réalistes », *Le Pacte de Sliter* nous emmène aux frontières de la *high fantasy* et vous montrera que cet univers n'est finalement pas si éloigné que ça des repères habituels de la *fantasy*, tout en ayant son originalité, sa façon de réinterpréter les mythes (la sorcellerie, les créatures du folklore celtique, les divinités grecques...). À lire impérativement ! Et à tester en JdR...

Marc Sautriot



J'aime :

- ✦ La découverture progressive de l'univers
- ✦ L'univers des sorcières
- ✦ L'intrigue générale, les personnages
- ✦ Les illustrations des *sourcebooks*

J'aime moins :

- Le film tiré des bouquins



STAR WARS

En attendant Rogue one

En attendant la sortie du spin-off sur l'unité de chasseurs X-Wing, vous avez de quoi patienter. Je ne vous parle pas de la prochaine trilogie, mais d'une bande-dessinée en quatre tomes parue chez Delcourt. Pas besoin de se lancer sur une série sans fin, l'histoire est ici concentrée et donne tout ce qu'il y a de meilleur dans l'univers de Star Wars. Aventure, action et contrebandiers sont au rendez-vous, mais c'est surtout la Princesse Leia qui mène la barque et nous plonge dans des péripéties d'espionnage.

DANS L'OMBRE DE YAVIN

Mission de pilotage

L'Étoile Noire vient d'exploser, la Rébellion n'a pourtant gagné qu'une bataille et non la guerre. La princesse Leia Organa est aux commandes. Elle espère trouver un lieu pour y installer la nouvelle base. Mais, plus que ça, Leia constitue un groupe secret de pilotes d'élite et espère bien dénicher un espion chez les Rebelles. Parallèlement, Han Solo et Chewie sont envoyés en mission par Mon Mothma. Le milieu de la contrebande à Coruscant étant ce qu'il est, ça tourne mal.

On retrouve tous les ingrédients d'un très bon épisode de *Star Wars*, sous un dessin de qualité. Ce premier tome est tellement bon qu'on n'a pas de mal à l'imaginer non seulement sur grand écran, mais surtout autour d'une table de *Star Wars* : *L'Ère de la Rébellion*. En effet, il est facile d'imaginer introduire ses joueurs dans l'équipe de Leia ou dans un projet équivalent.

Rien n'empêche non plus Mon Mothma d'envoyer votre équipe de PJ fricoter avec des contacts sur des planètes contrôlées par l'Empire afin d'y récolter de l'argent et des armes. Voir de vous servir de ces idées pour faire glisser vos PJ de *Aux confins de l'Empire* à *L'Ère de la Rébellion*.

Auteur • Brian Wood, Carlos D'Anda et Ryan Odagawa

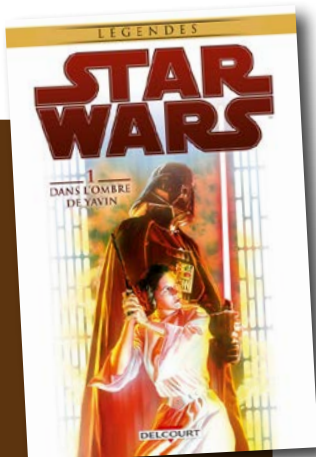
HAUTE TRAHISON

Perdue dans l'espace

Suite directe de *Dans l'ombre de Yavin*, on retrouve tous les personnages, dont les pilotes héroïques Skywalker et Antilles. Comment le Colonel Bircher arrive-t-il à tracer les mouvements Rebelles ? C'est la question que tout le monde se pose. Leia part seule dans son X-Wing et retrouve des vestiges du passé d'Alderaan. Luke et Wedge infiltrer un croiseur de l'Empire pour y voler des informations et Han tente de se tirer du piège où il est tombé à Coruscant avec pour équipière Perla, une femme au caractère bien trempé qui à des liens avec la pègre.

Encore un tome bien rythmé, introduit par une scène avec l'Empereur en personne. La qualité de dessin baisse légèrement, mais on se laisse vite persuader par la force du récit (sans mauvais jeu de mots) et par le plaisir de retrouver des têtes connues : en plus des héros, Vader ou encore Bobba Fett sont de la partie. Une bonne BD où l'on peut puiser des idées pour *Aux confins de l'Empire*, notamment dans la partie se déroulant à Coruscant. Et si vos PJ croisaient Perla ?

Auteur • Brian Wood, Carlos D'Anda et Ryan Kelly





PRINCESSE ET REBELLE

Mariage en grande pompe

La princesse Leia est totalement dévouée à la cause Rebelle, au point de se marier avec le prince Arrochar. Une fois cette alliance conclue, les Rebelles pourront installer une base à l'abri de l'Empereur. Luke est en désaccord, au point de jouer aux têtes brûlées et d'être mis à pied par Wedges. Leia ne démord pas que c'est le meilleur plan et Han grogne également contre cette idée de « *se vendre contre une base militaire* ». Tout le monde est rassemblé pour la cérémonie, mais, évidemment, rien n'est ce qu'il paraît être : politique et trahison sont au rendez-vous.

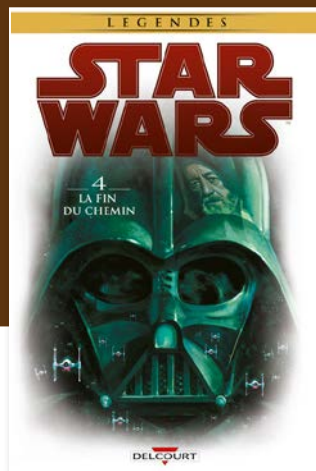
Ce tome fait suite à *Haute Trahison* et termine parfaitement bien cette trilogie. Petite pointe chauvine pour le bon niveau du duo de dessinateurs français. On plonge en pleine politique, ce qui ajoute une pierre scénaristique à l'ensemble. En termes d'inspirations, il est assez facile de s'en servir pour *L'Ère de la Rébellion*, notamment pour la grande cérémonie, les cours de pilotage à l'armée locale ou les intrigues de cour au sein même du palais. De quoi épauler Leia dans sa mission ou devenir un héros Rebelle en profitant des ellipses scénaristiques de cette série.

Auteur • Brian Wood, Stéphane Créty et Julien Hugonnard-Bert

Fiche technique

Éditeur • Delcourt

Prix constaté • Entre 14,50 € et 15,95 €



la fin du chemin

Explorez le Côté Sombre

Le Seigneur Vador se la joue solo. Ou presque. Il se glisse sous les radars de l'Empire pour mieux servir l'Empereur et en savoir plus sur l'espion qui a infiltré l'administration impériale depuis des années. Dans sa quête il élimine quelques opportuns gradés, évite une tentative d'assassinat et entraîne dans son sillage l'Enseigne Nanda, une recrue surdouée qui sera témoin de la violence exercée par Vador. De plus, le Seigneur Vador va devoir affronter ses vieux démons : Obi-wan lui apparaît pour lui parler d'Anakin... La seconde moitié de l'album est consacrée à une nouvelle mission de Leia : récupérer une amie d'enfance qui n'est autre qu'une espionne Rebelle avec des informations capitales, poursuivie par l'IG-2000. Une courte histoire de poursuite, toujours dans une veine d'espionnage et toujours avec la Princesse aux commandes. Cette fois, elle est secondée par Luke, Han et Chewbacca. Ça fait quelques étincelles ! En guise de conclusion, une très courte histoire de contrebandier avec Solo et Chewie.

Un bon album, qui peut offrir une vision depuis l'intérieur de l'administration impériale, avec sa hiérarchie implacable et son organisation ultra-cadrée. Bien qu'il ne soit pas essentiel à cette tétralogie, il peut offrir quelques idées de PNJ aux MJ de *Aux confins de l'Empire*, notamment avec l'espionne Seren Song, le chasseur de prime IG-2000 ou encore le trafiquant Verhandle. Bien que l'on passe un bon moment de lecture, si vous avez le porte-monnaie qui rétrécit, cet ouvrage est assez dispensable.

Auteur • Brian Wood, Zack Whedon, Facundo Precio, Carlos D'Anda et Christian Dalla Vecchia

Fabien Fernandez



ROMAN

SEPPUKU

Samurai gore !

Les romans de la collection *Trash* s'adressent à un public très (et j'insiste sur le « très ») averti, notamment à cause de leur contenu ouvertement déviant et gore. Pourquoi en parler dans *Casus* ? Tout simplement parce que l'un des titres de la dernière fournée en date, *Seppuku*, peut par son thème japonisant extrême intéresser aussi bien les rôlistes fans de *LSA* et du futur *Shayo* que, plus largement, les incondtionnels de *japanime* énervée comme *Ninja Scroll*, *Basilisk* et la pléthore de références assimilées.

Écrit par un auteur bien connu du milieu du JdR, collaborateur de *Casus*, *Seppuku* nous plonge au cœur d'un récit de vengeance, survolté et décomplexé, dans lequel un homme - qui n'en est peut-être plus un - cherche à éradiquer cinq démons dotés de tentacules fousseurs, plus dangereux les uns que les autres. Véritable tourbillon de violence, l'ouvrage se lit d'une traite !

Cyril Rolland

Auteur • Romain D'HUISSIER
Éditeur • Trash Éditions
Prix • 7,00 €



BD

ELFES, T11

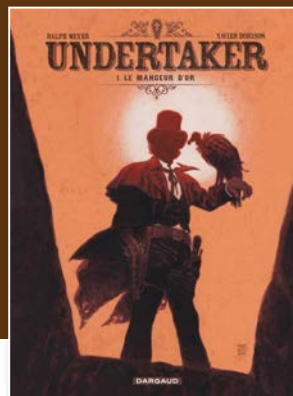
Crossover zombi

La série des *Elfes* continue son développement exponentiel. Alors que vient de sortir sa série connexe, *Nains* - dont le premier tome est sans doute meilleur que le meilleur de la série des *Elfes* - le tome 11 nous propose l'apogée d'une grande bataille menée par la nécromancienne Lah'saa, dont les racines remontent à d'anciens tomes des *Elfes*.

La lecture du premier tome des *Nains* est indispensable (mais conseillée, de toutes façons), mais tous ces « crossover » ne viendront cependant pas perturber la lecture de cette épopée riche en texte et privilégiant une réelle efficacité plutôt que l'originalité. À noter, une scène d'introduction « dans l'ère du temps » (on pourrait dire « à la *Game of thrones* ») un peu trash tout de même, qui plonge tout de suite dans l'ambiance violente de ce tome charnière.

Damien Coltice

Éditeur • Soleil
Auteur • Istin et Duarte
Matériel • BD de 64 pages couleur
Prix constaté • 15,50 €



BD (VF)

UNDERTAKER - T.1 LE MANGEUR D'OR

Six feet under

Avec *Undertaker*, le duo qui a créé l'excellente série *Asgard* se lance dans l'aventure du western. Si, une fois de plus, l'album est une vraie réussite, nous retiendrons surtout l'originalité du héros, qui saura inspirer joueurs ou MJ de *Deadlands* : Jonas Crow est un croque-mort itinérant. Parcourant l'Ouest sauvage pour proposer ses services - il est à la fois embaumeur, fabricant de cercueil, fossoyeur et pourquoi pas, maître de cérémonie, il doit se montrer fin négociateur pour pouvoir survivre, sans négliger une certaine aptitude au calibre 20 qu'il a acquise par le passé. En effet, le monsieur a eu une autre carrière auparavant, qui est dévoilée à la fin de l'album.

L'intrigue elle-même fera un excellent scénario : Joe Cusco convoque un croque-mort pour être enterré dans la mine qui a fait sa fortune. Léger détail : il n'est pas encore mort ! Mais tout le monde convoite sa fortune...

Marc Sautriot

Éditeur • Dargaud
Scénariste • Xavier Dorison
Dessinateur • Ralph Meyer
Prix constaté • 13,90 € (version électronique à 9,99 €)



ROMANS(VF)

LASSER, DÉTECTIVE DES DIEUX

Futur setting CO ?

La série *Lasser, détective des Dieux* (3 tomes à ce jour) est typiquement le genre de lecture pour déconnecter après le boulot tout en se disant que les tribulations de ce nouveau Marlowe dans l'Égypte des années 30 feraient un très amusant background pour du CO Pulpo-Mythologie avec les gamins. Car notre Jean-Philippe de héros (c'est vraiment son prénom !) ne bosse pas pour n'importe qui. Ses clients sont les Dieux antiques. Par exemple, pour retrouver un manuscrit (de Thot, évidemment), sauver un mariage devant sceller la paix entre les panthéons grec et égyptien ou localiser... l'Atlantide !

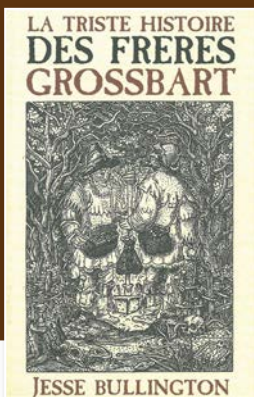
On l'aura compris, tout ceci n'est pas très sérieux et les plus exigeants seront frustrés, à juste titre, par l'emploi de grosses ficelles ou de rebondissements téléphonés et improbables. Mais c'est frais, sautillant, haut en couleur avec des personnages attachants et l'on sent bien le travail préparatoire sur les mythologies qu'il y a derrière tout ça.

Philippe Rat

Éditeur • Éditions Critic

Auteur • Sylvie Miller et Philippe Ward

Prix • Environ 17 €



ROMAN (VF)

LA TRISTE HISTOIRE DES FRÈRES GROSSBART

Road Movie & Serial Killers

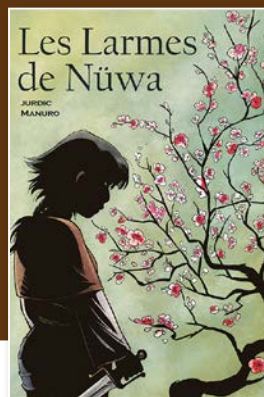
1364, dans une Europe à la Grimm. Les Jumeaux Hegel et Manfred Grossbarts sont barbus, sales, puants, méchants, cruels, sans scrupules, increvables, amateurs de chevaux (crus ou cuits) et pieux Marieologues autodidactes. Ils ont leur propre logique et un credo imparable : « *On n'est pas des voleurs, on n'est pas des assassins. On est juste des gens de bien à qui l'on veut du mal...* » Leur but ? Aller d'Allemagne jusqu'en *Cypte* dans l'espoir de récupérer les richesses de leur bâtard de pillleur de tombes de père. Leurs adversaires ? Du paysan qui leur a botté le cul étant gamins pour une histoire de navets à la sorcière en mal de maternité (*je sème au début du printemps afin d'être sûre de passer l'hiver avec du lait et un peu de viande...*), en passant par des prêtres défroqués, une fausse « *manticore* » et, pour tout dire, à peu près toute l'Humanité. En résumé, un roman façon *road movie* jubilatoire bien qu'assez inégal, mais débordant de situations scabreuses (euphémisme !) et d'horreurs que l'on a hâte de mettre en scène en JdR.

PR

Auteur • Jesse Bullington

Éditeur • Eclipse

Prix constaté • Environ 15 €



BD DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

LES LARMES DE NÜWA

Qualité confirmée

Après avoir découvert les *BD dont on est le héros* pour adultes de Makaka Éditions (voir *Captive*, critiqué dans CB#13) et avoir été séduit, il fallait que l'éditeur confirme l'intérêt pour ce nouveau support. C'est chose faite avec *les Larmes de Nüwa*, histoire pas très morale d'un assassin dans un monde japonisant urbain évoquant la BD *Okko* et le JdR du *Livre des 5 anneaux*. Plus facile que *Captive*, cette histoire est néanmoins agréable, fluide et, surtout, jouable avec différentes capacités du personnage. Un moment agréable et un support qui, on l'espère, va encore évoluer pour exploiter les très bonnes idées testées au gré des différents volumes avec un peu de parcimonie jusqu'à présent.

DC

Éditeur • Makaka Éditions

Auteur • Jurdic et Manuro

Matériel • 200 pages couleur petit format

Prix constaté • 17 €



En quelques mots...

Une fête chez un vieil ami d'Aldour, l'employeur des personnages, tourne au cauchemar quand, le lendemain, l'ami en question est retrouvé mort, sans doute assassiné. L'enquête mène les personnages dans les bas-fonds de la cité et les force à retourner dans les sous-sols infestés de créatures cauchemardesques. Tout cela pour découvrir qu'ils n'ont peut-être pas laissé leurs ennemis dans le demi-plan où ils étaient enfermés, la dernière fois.

Fiche technique

TYPE • Scénario d'enquête semi-ouvert

PJ • 4 PJ de niveau 3 à 4

MJ • Expérimenté et à l'aise avec l'improvisation

Joueurs • Proactifs

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

LE CYCLE DE SANGREPIERRE, ÉPISODE 2

quelque chose de POURRI...

Ce scénario fait suite à Ce brave Titus, publié dans CB#12. Il est destiné à des personnages de niveau 3 à 5 et met les personnages face aux conséquences de leur découverte et des actions de leur commanditaire, Aldour. Il peut être joué indépendamment du premier, mais nécessite alors de retravailler l'intrigue. De plus, la lecture de l'épisode précédent est tout de même très fortement conseillée. Pour plus de détail sur la cité de Sangrepierre, rendez-vous page 194.

Résumé de l'épisode précédent. Engagés par l'excentrique (et collectionneur) nobliau **Aldour d'Hurlain**, les personnages sont arrivés en ville alors que ce dernier avait disparu. Mis sur sa piste par son assistant, **Agralain**, les PJ ont découvert qu'il avait mandaté une expédition dans les sous-sols de la ville, qui avait mal tourné. Et le dernier mercenaire qui en avait réchappé avait promis de se venger. Mais, alors que les PJ remontaient la piste du noble, ils se sont retrouvés projetés sur un demi-plan abritant la cité antique qui avait précédé à la création de Sangrepierre, leur cité. Cette dernière, prise dans une stase temporelle, s'est réveillée seule au milieu d'un vide infini, dépourvue de possibilité de ravitaillement et de source d'eau. Les PJ ont navigué dans une affaire politique, forcés d'enquêter sur l'agression sanglante de la fille du gouverneur de la cité et ils ont fini par retrouver Aldour. Le gouverneur a finalement été renversé par son propre neveu, **Lucius**, qui a également découvert le moyen de rouvrir un portail pour Sangrepierre. Alors qu'il s'apprêtait à envoyer ses légions, les personnages ont interrompu la cérémonie et en ont profité pour rentrer chez eux, sains et saufs. Tout aurait dû s'arrêter là...

Les personnages sont rentrés depuis quelques semaines. Tout semble aller pour le mieux et, pourtant, leurs actions n'ont pas été sans conséquence. Alors que le pilier du **Temple de Pluton** s'est effondré, la partie du plafond de l'ancienne mine qu'il soutenait a suivi, laissant un trou béant de deux mètres de diamètre dans le patio du manoir de la famille **Norval**. Ces derniers l'ont rebouché (avec des planches) en attendant de savoir quoi faire, et la maison a été abandonnée par ses occupants puis scellée, jugée trop instable. Il y a peu de chances pour que les gens

soient au fait de la responsabilité des PJ dans cette affaire, et ces derniers ont simplement entendu parler de l'événement.

Introduction : péril en la demeure

Les PJ se reposent tant bien que mal, se remettent de leurs émotions. S'ils l'ont sauvé, **Aldour d'Hurlain** leur est reconnaissant d'être encore en vie et les accueille chez lui, leur fournissant gîte et couvert, en plus de leur paie pour leur travail en Sangrepierre et au-delà. La cité est calme. Pourtant,



cela ne va pas durer. (Note : ce scénario part du principe qu'Aldour a été sauvé et ramené en Sangrepierre. Si cela n'est pas le cas, se référer à la marge page suivante.)

Une soirée tranquille

En pleine journée, **Aldour** invite les PJ à l'accompagner. L'un de ses vieux amis est en ville et donne une petite fête pour célébrer son retour. Il compte bien pouvoir parler avec lui toute la nuit durant, mais il est certain que les personnages y trouveront leur compte : il y aura à boire et à manger pour tous ! La soirée est informelle et, à moins de s'habiller en haillons, personne ne risque de s'en voir interdire l'accès (les animaux, eux, sont cependant interdits).

Aldour les mène jusqu'au cœur de Sangrepierre, dans une petite maison à deux niveaux au centre du Passage. Cette dernière appartient

à **Egfrid Dortelan**, un explorateur d'une quarantaine d'années, jouissant désormais d'un certain renom. Connu pour ses excursions sur les terres du Nord, par-delà les montagnes connues sous le nom du Mur, il revient régulièrement en ville et rapporte toujours quelques artefacts à Aldour, en remerciement d'une aide passée. Les deux hommes se connaissent bien et, malgré une apparence de baroudeur (grand, costaud, le visage taillé dans un bloc de pierre et couturé de cicatrices, les mains puissantes et la poigne écrasante, sans compter sur son humour potache, son rire sonore et sa voix de stentor), Egfrid possède une érudition sans faille. Sa maison est composée d'une pièce centrale au rez-de-chaussée où la petite réception a lieu, d'une cuisine et d'un cellier attenant, et de deux pièces à l'étage : la chambre et le bureau. →

Encore un meurtre dans l'entourage d'Aldour...

Et si Aldour n'est plus ?

Il existe deux options : soit Aldour a péri, soit il n'a pas pu être ramené en Sangrepierre.

S'il a péri, c'est alors Agralain qui prendra sa place pour lancer l'aventure. Cependant, **L'Exilé** (le grand méchant de ce scénario) a besoin d'un cœur issu d'une personne ayant voyagé entre les deux mondes. Il demandera donc à Agralain, à la fin de l'Acte 2, d'enlever l'un des personnages ou de les attirer dans les Mille Veines en simulant son propre enlèvement.

Si Aldour n'est pas rentré, mettez en scène sa réapparition. Il ne sait pas comment, mais il a réussi à s'extirper de Lapisanguis et s'est réveillé dans les Mille Veines. De là, il a faiblement réussi à regagner la surface grâce à l'aide d'une famille pauvre des Mille Veines et a été retrouvé par la garde qui informe alors les personnages de sa présence dans un hospice de la cité. Évidemment, c'est Pluton qui l'a ramené afin de permettre à l'Exilé de compléter son rituel. (cf. Acte 2)

La soirée passe tranquillement et Aldour et Egfried finissent pas s'enfermer dans le bureau de ce dernier et parlent des heures durant. Il y a une quinzaine d'invités en tout : hommes et femmes, tous érudits ou aventuriers. La plupart d'entre eux vivent à Sangrepierre, mais certains sont simplement de passage en ville (cf. marge). Laissez les personnages s'imprégner de l'ambiance, discuter, faire des rencontres intéressantes et tisser des liens. La plupart des PNJ présents n'ont aucune importance pour ce scénario, mais laissez-vous porter par les idées de vos joueurs et leurs descriptions. La soirée est censée se passer dans le calme et la joie. Fendez-vous, tout du moins, de décrire et faire remarquer la présence de deux PNJ particuliers : la jolie **Alide Sandrelin** et **Symmaque Talondre**. Tous rentrent chez eux au milieu de la nuit et Aldour semble enchanté : Egfried devrait lui faire parvenir un artefact rare sous peu, et il trépigne d'impatience ! Egfried ne lui a pas dit de quoi il s'agissait, mais il semblerait que cela viennent des terres désolées du Nord, par-delà le Mur !

Gueule de bois

Le réveil au petit matin est difficile. Laissez aux personnages un peu de temps pour émerger, se remettre, vaquer à leurs occupations. Aldour demande à ce que l'on prépare le repas de midi. Il profite que certains personnages soient présents au repas pour leur demander un service. Il voudrait qu'ils se rendent chez Egfried afin de récupérer un colis qui l'y attend. Rien de sensible, mais Aldour est très excité.

Le retour à la maison d'Egfried devrait être une ballade de santé, sans aucun problème à l'horizon. Mais, quand les PJ arrivent, la porte semble fermée. Il suffit cependant de toquer pour qu'elle s'entrouvre. Au rez-de-chaussée, personne. La maison est encore remplie d'un peu de bazar : les

verres qui n'étaient pas vidés à la fin de la soirée sont encore à moitié remplis, les fauteuils n'ont pas été remis en place, les bouteilles n'ont pas été jetées ni rangées... tout est resté en l'état. À l'étage, la chambre est vide, mais il n'en est pas de même pour le bureau. Ce dernier est ouvert. Quand les personnages y entrent, ils sont tout d'abord frappés par la vision du corps d'Egfried baignant dans son sang, face contre terre. Le bureau a été le lieu d'un affrontement et les meubles sont renversés. Une observation attentive du corps (et un jet de **Premiers soins DD15** – pour *Pathfinder* (PF) - ou de **Medecine DD12** – pour *D&D5*) permettent de remarquer que sa cage thoracique a été ouverte par une lame au tranchant irréprochable, et son cœur retiré. De plus, un jet de **Perception DD17** (PRPG) ou de **Wisdom (Perception) DD15** (D&D5) permet à un personnage de remarquer une odeur étrange qui flotte dans l'air, comme une odeur d'opium refroidi.

Soudain, les personnages entendent des voix résonner à l'extérieur de la pièce, lointaines. Des bruits de pas se font entendre dans les escaliers et plusieurs gardes pénètrent dans le bureau d'Egfried. Ils sont une dizaine en tout, mais seuls quatre entrent dans la pièce, suivis par un homme à la stature impressionnante : **Sébert Norval**, fils d'**Archibald Norval** (un PNJ mineur de *Ce Brave Titus*, CB#12) et capitaine des gardes de la Terrasse. Si les PJ sont toujours là, ils sont arrêtés *manu militari* et emmenés à la caserne de la Terrasse pour interrogatoire.

Acte 1 : Sur les traces d'un tueur

Le premier acte de ce scénario consiste en une enquête qui va mener les personnages dans les bas-fonds de la cité. Même si l'introduction pose certains PJ comme les suspects principaux de

l'affaire, l'idée n'est pas de les maintenir prisonniers. À moins qu'ils n'aient combattu les gardes ou fui en étant aperçus, ils devraient rapidement ne plus être soupçonnés par **Sébert**. Et Aldour compte bien leur demander d'enquêter sur la mort de son ami.

Interrogés

Sébert suit le protocole à la lettre. C'est un homme droit, trop parfois. Il est aussi déterminé et têtu, mais il veut que justice soit faite et ne cherche pas un bouc émissaire à tout prix. Il veut savoir ce qu'il s'est passé et trouver le véritable coupable. Il passera donc quelques heures à interroger les personnages. À moins que ces derniers n'aient commis quelque délit qui soit revenu à ses oreilles, il finira assez rapidement par les laisser sortir. Cela sera d'autant plus rapide si **Aldour** ou une autre figure noble se porte garant.

Cette scène n'a pas pour but de durer. Ne fatiguez pas vos joueurs avec un interrogatoire trop poussé, mais mettez un peu la pression sur les personnages. Même si Sébert voit bien qu'il n'a rien contre eux, il a l'intention de les avoir à l'œil. S'ils n'ont pas joué franc jeu et qu'il l'a réalisé, il pourrait même mettre quelques hommes sur leurs talons. Ces derniers seront alors de véritables épines dans le pied des personnages, d'autant plus s'ils devaient commencer à aller fouiner dans les bas-fonds de la cité.

Démarrer l'enquête

Les personnages se retrouvent donc au milieu d'une affaire de meurtre qui les touche directement, puisqu'ils font partie des suspects. Cependant, cela n'est peut-être pas suffisant pour lancer vos joueurs sur la piste du tueur.

Aldour et **Egfried** étaient très amis. Aldour n'entend pas en rester là, mais il n'a pas l'étoffe d'un investigateur et ses mésaventures en Lapisanguis (cf.

Les invités d'Egfried

Alide Sandrelin. Jeune femme d'une trentaine d'année, sympathique et avenante. Elle est aussi sûre d'elle et prête à en découdre avec quiconque la traiterait comme un membre du « sexe faible ». C'est une combattante émérite, à la force impressionnante pour sa petite taille et son corps apparemment chétif (Force 19). C'est aussi une femme libre détestant les conventions, pouvant se laisser séduire autant par un homme que par une femme.

Symmaque Talondre. Cet homme à la peau blanche vient des terres du Nord. Il est dur, fort et cassant. Mais c'est quelqu'un à l'humour pince-sans-rire. Il travaille souvent avec Egfried et Alide. D'ailleurs, lors de leur dernière aventure... Il ne peut pas en dire plus par égard pour le commanditaire, mais ils ont bien failli devenir des repas pour les orques du Nord.

Fara Dambrain. Amie d'Egfried depuis longtemps, c'est une marchande bien installée en ville. Elle revend épices rares et parfums exotiques venus du Sud lointain et Egfried a déjà escorté nombre de ses caravanes. Elle est veuve depuis peu et a repris le commerce de feu son mari (même si elle a toujours, en réalité, été à la tête de ce dernier). Elle est avenante et souriante, mais que l'on ne s'y trompe pas : tout cela n'est qu'une façade sociale et elle ne cherche pas à refaire sa vie.

Ithier Fondrant. Il est l'un des meilleurs amis d'Egfried. Souriant, rieur, plaisantin, c'est un homme agréable. Il est aussi passé maître dans le marchandage d'informations et on dit qu'il sait tout ce qui se passe en ville. Mais il ne révèle ses secrets que contre de la monnaie sonnante et rébuchante.

Ce Brave Titus, CB#12) l'ont définitivement convaincu de ne pas se lancer seul à l'aventure, même dans sa propre cité. C'est pourquoi il se permet de demander aux PJ de l'aider. Il sait qu'il leur en demande beaucoup, et qu'ils l'ont déjà plus qu'aidé auparavant. Mais, s'il le faut, il est prêt à y mettre l'argent nécessaire et peut-être même l'un des artefacts de sa collection (c'est peut-être le moment de fournir un objet magique aux personnages).

Cependant, il existe une seconde option : être mandaté par **Sébert**. Ce dernier manque d'effectif et, surtout, d'agents compétents pour ce type d'affaire. Les soldats qui l'accompagnent sont des militaires avant tout, par- ➔

faits pour rosser les ivrognes et les importuns, mais il manque cruellement de personnes capables de mener une enquête. Ça n'est pas la solution la plus évidente, mais si les personnages font vraiment bonne impression lors des interrogatoires et qu'ils montrent un réel désir de résoudre l'enquête, Sébert pourrait leur proposer de les mandater. Ils n'obtiendraient aucun pouvoir officiel, si ce n'est l'accès direct au corps et au lieu du crime. De plus, Sébert exigera alors des rapports réguliers et en personne, ainsi qu'un comportement irréprochable dans les murs de la cité. Si les personnages ne respectaient pas cet accord et se mettaient à mettre le bazar et à éliminer, torturer ou à commettre quelques exactions que ce soit, non seulement ne bénéficieraient-ils d'aucun traitement de faveur, mais en plus de cela, Sébert serait particulièrement sévère à leur égard. Il s'agit cependant d'un bon moyen de les mettre sur la piste du tueur.

Examiner le corps

À moins qu'ils ne travaillent pour **Sébert**, il n'est pas simple d'accéder au corps d'**Egfrid**. Cependant, avec un peu d'astuce, de bagout et l'appui d'**Aldour**, qui peut venir rendre hommage à son vieil ami (prétexte parfait pour obtenir un peu d'intimité avec le défunt), le cadavre peut être examiné. Le vieux prêtre qui prépare le corps sera cependant difficile à convaincre. Il faudra réussir un jet de **Bluff DD18** (PRPG) ou de **Charisma (Persuasion) DD15** (D&D5). L'aide d'Aldour donnera l'avantage au jet (D&D5) ou un bonus de +3 (PRPG).

Il n'y a pas grand-chose de plus à découvrir sur Egfrid, si ce n'est l'étrange odeur d'opium qui a imprégné une partie de ses vêtements. Ses mains écorchées montrent qu'il semble avoir lutté féroce. De plus, ils peuvent découvrir sur son dos une entaille effectuée par une lame au tranchant

redoutable, presque surnaturel. Cependant, en y regardant de plus près, un PJ possédant la compétence **Premiers soins** (PRPG) ou **Heal** (D&D5) se rend compte que la blessure au thorax n'est pas aussi nette. Bien que la lame paraisse posséder un tranchant parfait, de petites entailles ça et là montrent des ratés dans la découpe, comme si le meurtrier avait tremblé ou hésité.

Si les personnages ont accès à un sort leur permettant de communiquer avec les défunts, alors Egfrid se retrouve dans l'incapacité de parler précisément de son assaillant : tout s'est passé trop vite et le malandrin était cagoulé. Ce dernier était cependant agile, même si ses gestes étaient parfois peu assurés. Mais, plus important, le tueur s'est emparé d'un artefact, une dague cérémonielle des tribus du Nord, par-delà les montagnes du Mur, qu'Egfrid réservait à un commanditaire anonyme (il s'agit d'**Ernestine Brassevin**). C'est un certain **Viatre** qui servait d'intermédiaire dans cette transaction. C'est d'ailleurs cette dague qui a servi d'arme du crime.

La demeure d'Egfrid

La demeure d'Egfrid est désormais gardée et, à moins de travailler pour Sébert, il faudra ruser pour y accéder. Cette fois, même Aldour ne pourra aider des PJ qui devraient se débrouiller seuls pour baratiner les deux gardes en faction ou pour entrer de manière discrète en passant par l'une des fenêtres (fermées). Dans la première journée, les personnages ont une chance sur deux que Sébert ou l'un de ses questeurs ne soient également présents dans la maison afin de récolter quelques indices supplémentaires.

La maison est, à l'intérieur, toujours dans le même état. Pour peu qu'ils aient réussi à devancer les enquêteurs, les PJ seront tranquilles et pourront fouiller la demeure à loisir. Si les enquêteurs sont

partis, jetez 1d6 pour chaque indice : sur un 5 ou un 6, l'indice a été trouvé et emmené à la caserne, pour ceux que l'on peut déplacer. Les indices à trouver sont les suivants :

Les traces dans la salle principale. La soirée de la veille a laissé ses marques et la maison n'a pas été rangée. Cependant, un observateur attentif pourra remarquer des traces de boue séchée. La boue possède une odeur distinctive qu'un personnage au sens de l'odorat particulièrement développé (comme un druide sous forme animale) pourrait facilement reconnaître. La boue vient des bottes de l'assassin et d'un quartier précis de la ville : le Précipice (et, plus précisément, non-loin de l'endroit où les PJ ont retrouvé Karst Vaughn (cf. *Ce Brave Titus CB#12*). Non loin de là se trouve le **Glaive Affamé** : la taverne et fumerie d'opium d'**Ernestine Brassevin**, la commanditaire du meurtre.

Le bureau. Le bureau a été le lieu d'un affrontement court mais intense. Le cadavre a été retiré, mais on aperçoit encore les traces de sang désormais séché sur le sol. Une fouille minutieuse de la pièce, ainsi qu'un jet de **Perception DD18** (PRPG) ou de **Wisdom (Perception) DD15** (D&D5), permettent de découvrir une petite bourse ayant roulé sous un meuble. Elle contient une somme conséquente en gemmes et opium (l'équivalent de 500 po) et un petit passereau brodé. La bourse n'est pas d'une excellente facture, mais le passereau, lui, a été brodé avec soin en fil d'argent. Cela pourrait permettre aux PJ de remonter jusqu'à **Léodegar Ciseron**, dit **Main-leste**, le meurtrier d'Egfrid.

Dehors. Léodegar sait qu'il a perdu sa bourse et qu'elle pourrait l'incriminer. Il guette donc la maison et le moment où il pourra de nouveau y pénétrer. Il tente de ne pas être aperçu, mais un personnage

sur ses gardes pourrait remarquer cet étrange individu jetant des coups d'œil depuis le coin d'une ruelle adjacente. Si les PJ récupèrent sa bourse, il les suivra le plus discrètement possible et tentera de la récupérer sans user de violence. S'il devait être repéré et interpellé, il tentera de fuir. En cas de capture, il ne faudra pas grand-chose pour le convaincre de parler : Léodegar n'est pas un brave.

Léodegar la main leste

Léodegar n'a jamais été un tueur. Ce cambrioleur doué a toujours vécu de petits larcins, parfois pour le compte d'**Ernestine Brassevin**, parfois pour son rival, **Lagramort Urgal**, mais le plus souvent pour son propre compte. Malheureusement, son dernier contrat pour le compte de Lagramort concernait un bien appartenant à Ernestine. Et quand cette dernière découvrit le pot-aux-roses...

Elle enleva le pauvre homme et l'enferma plusieurs jours durant avant que ce dernier ne soit visité par un homme mystérieux, emmitoufflé dans un épais manteau. Il n'a pas pu voir son visage mais son odeur, par contre, l'a marqué. Il sentait comme une cave renfermée et trop humide : une odeur de moisissure et de champignon particulièrement forte. L'homme prononça quelques mots d'une voix grave dans une langue gutturale avant de lui enfoncer une sorte de scarabée dans la bouche. L'insecte se fraya un chemin jusqu'au-dessus du cœur de Léodegar, lui infligeant, ce faisant, une douleur extrême. (Pour plus d'information sur ce mystérieux commanditaire, rendez-vous dans l'Acte 2. Mais, pour le moment, nous l'appellerons l'**Exilé**).

Ernestine lui expliqua ensuite succinctement qu'il n'avait plus d'autre choix que de faire, désormais, ce qu'elle lui ordonnerait. S'il devait lui désobéir ou lui mentir, le scarabée s'occuperait alors le lui dévorer le cœur immé- ➔



diatement, mettant fin à ses jours de manière prématurée et insoutenable. Elle lui ordonna de se rendre chez Egfried, de voler une dague cérémonielle en os puis de le tuer. Il devait ensuite découper le cadavre à l'aide de la dague et prélever le cœur. L'organe devait être enfermé dans une boîte de bois précieux qu'elle lui remit alors, puis lui être ramené. Ernestine joua agréments son bâton d'un carotte en lui promettant une paie conséquente pour la mission, de quoi quitter la ville une fois l'histoire terminée.

Léodegar s'exécuta, difficilement. Il trembla de tout son saoul au moment d'extraire le cœur d'Egfried, mais il le rapporta à Ernestine. Cette dernière lui fit croire qu'elle avait retiré l'insecte par un tour de passe-passe, mais le scarabée est encore là, logé dans le corps du cambrioleur. S'il parle aux personnages et en dit trop (à l'appréciation du MJ), l'insecte le tue instantanément en sectionnant l'aorte et les artères coronaires. Léodegar meurt en vomissant du sang.

Une fois son office fait, l'insecte reprend sa forme originale : une simple pierre gravée d'un symbole étrange : un trident. Cette dernière est fichée derrière le cœur, dans le corps de l'infortuné. Au moment de la mort de Léodegar, l'Exilé est magiquement mis au courant de ce fait, sans savoir exactement ce qui a provoqué la mort du cambrioleur. Il ne manquera pas d'en informer Ernestine qui mettra quelques espions sur la piste des PJ.

Ernestine Brassevin

Si les personnages ont joué l'aventure précédente, alors ils ont déjà croisé la route (directement ou non) d'**Ernestine Brassevin**. Si cela n'est pas le cas, n'hésitez pas à la remplacer par un PNJ approprié et équivalent issu des précédentes péripéties des aventuriers.

Ernestine est une femme de poigne. C'est une femme dans un monde

d'hommes qui a su faire sa place grâce à sa ruse, son intelligence et sa volonté. Elle tient une petite taverne, faisant aussi office de fumerie d'opium, nommée le **Glaive Affamé**. Mais elle a fait de cette gargote, située dans le Précipice face à une faille dans le mur de la cité donnant sur le vide (et utilisée par les criminels locaux pour faire disparaître les corps), une plaque tournante des malandrins de la cité. Elle s'est spécialisée dans le recel de tous types d'objets, dont les plus rares et les plus précieux.

C'est justement pour cela qu'elle a été contactée par celui qu'elle connaît sous le nom de l'**Exilé**. Ce dernier s'est toujours présenté à elle emmitouflé dans un épais manteau, le visage caché par une capuche. Jusqu'à aujourd'hui, elle ne connaît de lui que des lèvres et un menton ridés, une peau grisâtre, des mains décharnées aux ongles jaunies. Mais peu lui importe : l'homme paie bien. Il semble, en effet, avoir accès à des ressources importantes en or, en gemmes et en véritables ressources magiques. Elle a vite compris l'intérêt de travailler avec lui, d'autant qu'il a commencé à lui fournir régulièrement des objets anciens qu'elle revend à de très bons prix aux collectionneurs fortunés et férus d'histoire. À la demande de son nouvel allié, elle a commandité l'assassinat d'**Egfried** afin de récupérer d'anciens artefacts orques dont l'Exilé avait besoin : quatre dague d'os magiques au tranchant inaltérable.

Elle compte bien satisfaire la poule aux œufs d'or. Elle ne sait absolument pas où l'homme se terre. Elle peut le contacter en laissant un tissu rouge attaché à une pierre brisée, dans la faille des murs de la cité donnant sur le vide, face à son établissement. Elle fera tout pour ne pas perdre le filon et elle n'hésite pas à se plier aux caprices de son fournisseur, et tentera d'éliminer tous ceux qui se mettront en travers de son chemin.

L'ennemi de mon ennemi

Lagramort Urgal est aussi l'un des pontes du recel de la cité, et le concurrent direct d'**Ernestine**. Ce dernier observe depuis quelques temps sa concurrente, via ses **petit yeux**, des orphelins des rues qu'il paie pour lui raconter tout ce qu'ils voient et entendent. Il est au courant de la présence de l'**Exilé** (mais il ne connaît pas son nom), du nouveau trafic d'**Ernestine** et c'est lui qui a engagé **Léodegar** pour voler une partie de l'une des cargaisons que l'**Exilé** avait remis à la receleuse. Il compte bien arriver à éliminer rapidement la concurrence afin de récupérer ce juteux marché.

On peut le trouver dans une maison de jeu, plus loin du précipice : la **Reine de Cœur**. Ce petit homme rondouillard et dégarni n'en sort que rarement et il préfère gérer ses affaires depuis son petit bureau, derrière les cuisines de la maison. Ses petits yeux le préviendront que les PJ enquêtent sur l'affaire dès qu'ils mettront les pieds dans le Précipice. Il voit les PJ comme des pions qu'il pourrait utiliser afin de faire tomber Ernestine. S'il le faut, il les mettra sur sa piste et arrangera une rencontre. Si vous sentez que les joueurs ont besoin d'un petit coup de pouce, qu'ils patinent ou qu'ils ont besoin de quelques renseignements (ou de retrouver Léodegar), Lagramort est là pour cela. Ceci dit, il ne le fait pas par bonté d'âme : tous ses services ont un prix et les personnages pourraient rapidement se retrouver à mener des actions contre Ernestine. Si cette dernière devait périr, alors Lagramort prendrait sa place et les personnages, eux, seraient dans les ennuis jusqu'au cou : il ne compte pas laisser de témoin et, s'il récupère le business avec l'**Exilé**, ce dernier se montrera très intéressé par les aventuriers. Mais tout cela sera développé dans l'Acte 2.

Une morte de plus

Laissez l'acte 1 se dérouler et l'enquête commencer, mais ne la laissez pas aller jusqu'au bout. Quelle que soit la situation, les personnages ne devraient pas encore être arrivés jusqu'à **Ernestine** et certainement pas avoir réussi à remonter jusqu'à l'**Exilé**. Cependant, il est bon que les personnages aient déjà commencé à fourrer leur nez là où ils ne devraient pas. L'**Exilé** devrait avoir eu l'opportunité de s'apercevoir que les PJ sont sur sa piste, ainsi qu'**Ernestine**, surtout si **Léodegar** est mort tué par le scarabée de pierre. Quoi qu'il en soit, utilisez cet événement dans un moment où les personnages sont clairement sur le bon chemin et où il serait logique qu'**Ernestine** réagisse.

Au petit matin, cinq gardes se présentent à la porte accompagnés de **Sébert**. Il leur annonce qu'une nouvelle mort a eu lieu : **Alide Sandrelin**, l'une des invitées de la fête d'**Egfried**.

Acte 2 : Un mort en exil

L'acte 2 plonge les personnages plus avant dans l'enquête. Mais surtout, c'est le moment où les adversaires des PJ se mettent à réagir. Cet acte est assez libre et, s'il contient une chronologie des événements, ces derniers ne sont fixés que si les personnages ne font rien, ou pas grand-chose, pour en modifier le cours. Ils sont donc un indicateur des intentions et des comportements des PNJ de ce scénario plus qu'un déroulement fixe, et vous ne devriez pas hésiter à la modifier en fonction des actions des PJ. Cet acte se pose dans la continuité du premier. Ainsi, tous les éléments évoqués dans l'acte précédent sont plus que jamais valables : laissez les personnages mener l'enquête et cette fois, arriver jusqu'au bout. ➔

Mener les Actes 1&2

Les deux premiers actes sont les deux moitiés d'une même enquête. Prenez votre temps, laissez les joueurs chercher, contacter, enquêter, et n'hésitez pas à les mettre sur la piste. L'idée n'est pas de les voir se retrouver bloqués s'ils n'ont pas découvert le bon indice au bon endroit ou s'ils n'ont pas émis la bonne hypothèse. Reprenez les indices qu'ils ont manqués, utilisez les PNJ (comme **Lagramort** et ses séides) afin de les remettre sur la piste. Mais ne leur donnez pas l'impression de leur mâcher le travail. Ils peuvent prendre leur temps, élaborer, réfléchir, organiser... Tant que le dernier événement de la chronologie n'a pas eu lieu, le temps ne devrait pas les presser. Cependant, n'hésitez pas à leur mettre la pression en utilisant **Sébert** et ses hommes, surtout s'ils devaient commencer à mettre la pagaille en ville.

Technique Pathfinder

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

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

Agralain contrôlé. Utilisez le profil du Blême (*Bestiaire 1* p.173). Rajoutez les caractéristiques mentales d'Agralain, ses compétences, et la compétence Discrétion +8. Retirez-lui le type « mort-vivant »

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

L'Exilé/Sagatio. Utilisez le profil de la Guenaude Noire (*Bestiaire 1*, p.177). Retirez-lui son pouvoir « invasion des rêves » et rajoutez-lui le type mort-vivant.

Lagramort Urgal. Profil du *Maire* (GdM p.309)

Le second meurtre

À moins que les personnages ne se soient particulièrement mal comportés ou qu'ils aient donné des raisons à **Sébert** de les soupçonner, ils seront mis au courant et interrogés rapidement par l'inquisiteur, avant d'être laissés tranquilles.

Le corps d'Alide. De la même manière que pour **Egfrid**, il n'est pas évident d'accéder au corps. Ce dernier a subit le même traitement que le précédent : thorax ouvert, cœur retiré, le tout par une lame au tranchant surnaturel. Cette fois, cependant, la main était sûre et n'a pas tremblé. Si un sort devait permettre de parler à l'esprit de la défunte, elle pourrait révéler que l'assassin a utilisé une dague en os et qu'il s'agirait d'une connaissance. Mais elle est incapable de mettre un nom sur son visage.

La maison d'Alide. La porte de la maison n'a pas été forcée, ni aucune de ses fenêtres. La maison ne contient qu'un rez-de-chaussée composé d'une pièce principale et d'une chambre à l'arrière, faisant office de bureau. La pièce principale est parfaitement rangée, mais le bureau, lui, montre clairement des signes de lutte. Plusieurs marques de dague sont visibles sur les meubles et le mobilier est renversé. On peut également apercevoir, près du secrétaire, une trace de sang montrant que c'est là qu'**Alide** a été tuée. Le corps a ensuite été traîné jusqu'à la salle principale, comme en témoignent les traces de sang se dirigeant vers la porte. C'est dans la salle principale, sur la table, que le corps a été ouvert et le cœur retiré. Dans le bureau, un jet de **Perception DD15** (PRPG) ou d'**Intelligence (Investigation) DD12** (D&D5) permet de découvrir un petit journal appartenant à Alide dissimulé sous le secrétaire. Il raconte comment, accompagnée d'**Egfrid** et **Symmaque**, ils ont été engagés par un commanditaire connu d'Egfrid seul afin de se rendre dans les terres du Nord, par-delà les

montagnes du Mur. Elle y explique comment ils se sont introduits dans un ancien mausolée millénaire dédié à une ancienne reine guerrière demi-orque du nom de **Tamora** (cf. *Ce Brave Titus*, CB#12) afin de dérober quatre poignards en os, enterrés avec elle. Ils ont été surpris par la tribu orque vivant non-loin et protégeant le sanctuaire, et se sont échappés de justesse avant de rentrer en Sangrepierre.

Le sauveur de Lapisanguis

Quand ils sont arrivés en Lapisanguis (cf. *Ce Brave Titus*, CB#12), les personnages ont sorti un demi-plan de sa torpeur au pire des moments. Coincée sur ce plan, privée d'eau, de ravitaillement de nourriture, la cité se voyait condamnée à périr rapidement. Les personnages ont réussi à s'enfuir alors que **Lucius**, son nouveau dirigeant auto-proclamé, s'apprêtait à lancer ses légion pour conquérir Sangrepierre et y installer son peuple. Ils détruisirent accidentellement un pilier sacré qui servait de lien mystique entre les deux cités. Mais **Lucius** n'a pas dit son dernier mot. **Sagatio**, l'érudit qui le servait, possédait assez de connaissances pour rassembler les pièces d'un ultime rituel qui permettrait de faire appel une dernière fois à Pluton, dieu de la Mort et d'ait tutélaire de la cité.

Le rituel réussit et Pluton fournit son aide, de manière inattendue. Les voies des Dieux sont impénétrables : il tua **Sagatio** et le renvoya sous Sangrepierre, au cœur des **Mille Veines**. Il lui donna de nouveau vie et **Sagatio** rencontra les **Créatures du dessous**. Il aurait dû être démembré et dévoré, mais son étrange condition lui conféra au contraire un statut tout particulier et, rapidement, il s'imposa à la tête des créatures du dessous. Pluton avait également fait don à **Sagatio** de la connaissance nécessaire pour rouvrir un portail vers Lapisanguis. Mais la procédure n'était pas si simple.

Pour réussir son rituel, Sagatio devait d'abord trouver le moyen de récupérer un artefact sacré présent dans la cité perdue sur le demi-plan. À cet effet, il a entrepris de confectionner une clef, à l'aide de cœurs d'hommes et de femmes aventureux, découpés à l'aide d'une lame sacrificielle en os d'orque (du même type que celle que les personnages avaient découvert en Lapisanguis lors de leurs aventures), avant d'en enduire le crâne d'un être ayant déjà traversé la frontière entre les deux mondes (les PJ). Une fois l'artefact récupéré, il devra ensuite entreprendre un voyage qui sort, pour le moment, du cadre de ce scénario.

Le corps ranimé et torturé par la non-vie de Sagatio ne lui permet pas de se fondre dans la masse de la cité. Bien vite, le savant a compris qu'il devrait ruser. Il aurait pu utiliser les Créatures du dessous comme de bons petits soldats, mais il lui fallait avant tout ouvrir le portail et éviter d'attirer l'attention des personnages et d'Aldour.

Il passa donc par l'intermédiaire d'**Ernestine** pour obtenir ce qu'il désirait. Son statut au sein des Créatures du dessous lui permit de récupérer d'anciens artefacts perdus depuis longtemps, sans véritable puissance mais très précieux, ainsi que des gemmes et autres trésors qu'il n'a eu qu'à agiter sous le nez d'Ernestine. Cette dernière passa par un intermédiaire pour envoyer **Egfrid** et ses deux associés (**Alide** et **Symmaque**) retrouver les dagues sacrificielles sur les terres du Nord. Elle comptait ensuite les faire tuer et récupérer leurs cœurs.

Sagatio, quant à lui, ourdit son plan et, pour le moment, tout se passe presque comme prévu. D'autant que, désormais, il a retrouvé les PJ, pièces essentielles de son rituel.

Un second meurtrier

Symmaque a été enlevé chez lui par les hommes d'**Ernestine**, puis ces

derniers lui ont également implanté un scarabée de pierre la veille du second meurtre (une visite chez lui à cette période ou après coup révèle d'ailleurs que sa maison a été mise à sac lors d'un affrontement entre lui et plusieurs hommes). L'ordre lui fut alors donné de récupérer le dernier poignard tout en s'occupant d'**Alide**. Cette partie du travail ne fut pas difficile : Alide, confiante, lui ouvrit la porte sans se douter qu'il n'était plus vraiment lui-même.

Une fois le meurtre commis et le cœur rapporté, sa tâche n'était pas terminée. Symmaque est désormais censé être la prochaine piste des personnages. Il a pour instructions de les distraire en les laissant suivre sa piste, sans jamais les agresser ni se faire attraper. Il pourra user de tous les stratagèmes nécessaires, en les suivant ou en surveillant sa demeure ou celle d'Alide de loin de manière suffisamment peu discrète pour être repéré. Ernestine sait qu'il finira pas être rattrapé et qu'il mourra. Mais cela lui laissera le temps de brouiller les pistes et de faire ce qu'elle a à faire (cf. Chronologie des événements, plus bas).

Les scarabées de pierre

Sagatio/l'Exilé n'avait rien d'un mage. Pourtant, quand il reprit vie, il connaissait plusieurs rituels magiques, dont celui permettant de contrôler ses plus fidèles agents : les scarabées de pierre. Il crée ces petites créatures en gravant une rune en forme de trident sur une pierre de petite taille. Cette dernière doit provenir de Lapisanguis et l'Exilé n'en possède qu'un stock limité.

Une fois gravée, la pierre se transforme en un petit scarabée dont la mission doit être énoncée au lancement du rituel. Il peut s'en servir pour espionner ou pour contrôler les porteurs. Ces petites créatures ne sont pas difficiles à détruire (CA 10, PV 4). Cependant, il est impos- ➔

Homme de main d'Ernestine ou de Lagramort. Profil du *Malfrat* (GdM p.267)

Chef bandit. Profil de l'*Officier* (GdM p.291)

Garde esclavagiste. Profil du *Geôlier* (GdM p.275)

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



*Celui qu'on appelle l'Exilé,
celui qui prépare l'invasion
par delà les mondes...*



sible d'annuler la magie divine qui les habite et d'en contrer les effets.

Un scarabée de pierre est un objet puissant. Il est capable d'influer sur la volonté de sa victime, de retransmettre des images à Sagatio, de prendre des décisions en fonction des instructions qui lui ont été données. Les personnes victimes de cette puissante magie ne sont plus vraiment elles-mêmes. Les volontés les plus affirmées parviennent à garder un semblant de conscience et de libre arbitre mais, pour la plupart, les victimes sont sous l'emprise de l'objet jusqu'à avoir accompli la tâche qui leur a été assignée. Ils sont cepen-

dant pleinement conscients de ce que l'on les a fait exécuter. Par la suite, afin de prévenir toute indécatesse de la part des porteurs, le scarabée reste logé derrière le cœur.

Chronologie des événements

La chronologie qui suit n'est qu'une indication des diverses étapes de cette seconde partie. N'hésitez pas à la plier aux événements et aux découvertes des PJ, voire à avancer l'événement déclencheur de l'Acte 3 : l'enlèvement d'Agralain (puis celui d'Aldour).

Étape 1. Mort d'**Alide Symmaque** fait le guet devant la maison afin de

repérer les personnages et il se laisse voir l'espace d'un instant avant de disparaître et de rentrer chez lui. Là, il récupère ses économies et quitte sa demeure. Il s'installe dans la **Pension des Sept**, dans le Précipice.

Étape 2. **Ernestine** engage une petite dizaine d'hommes afin de tendre une embuscade en pleine nuit aux PJ. Elle passe par un intermédiaire, **Loup**. Ce dernier est porteur d'un scarabée de pierre. Vaincu, sa tâche est d'avouer aux personnages qu'il travaille pour **Lagramort**. Plus tard, on retrouvera Loup mort, égorgé dans une ruelle (surtout si les personnages repartent à sa recherche). Tout cela a pour but de les mettre sur une fausse piste tout en leur faisant perdre du temps.

Étape 3. **Symmaque** continue de suivre les personnages de manière régulière et laisse quelques indices afin d'être retrouvé plus facilement dans la pension dans laquelle il s'est installé.

Étape 4. **Agralain** est absent du manoir. **Aldour** ne panique pas, mais cela l'inquiète. Il demande aux personnages de bien vouloir ouvrir l'œil. Agralain semble avoir disparu après être allé faire quelques courses pour le compte d'Aldour chez un parcheminier. Personne ne l'a vu après qu'il soit parti de la boutique, mais des PJ un peu fouineurs pourraient retrouver le papier qu'il a emporté sur le sol d'une ruelle boueuse. En réalité, Agralain a été enlevé par **Ernestine** et, au moment où les PJ le recherchent, il est en train de subir l'implantation d'un scarabée de pierre tout à fait particulier, capable de lui octroyer les capacités nécessaires à sa future mission.

Étape 5. On retrouve un nouveau cadavre, le cœur prélevé. Il s'agit, en fonction des actions des PJ, soit de **Symmaque**, soit de **Madame Rictrude**, la propriétaire de la **Pension des Sept**. L'un des orphelins travaillant pour **Lagramort** a vu le coupable et sa description pourrait

ressembler à **Agralain** (à moins que Symmaque soit encore en vie et c'est alors lui que l'enfant aura vu).

Étape 6. **Agralain**, contrôlé par le scarabée, enlève **Aldour** et l'emmène dans les **Mille Veines**. Le scarabée ne lui permet pas de laisser une note à l'attention des personnages, mais il laisse un indice leurs permettant de le retrouver. Il commence par monter dans le bureau d'Aldour. Il y saisit le journal d'Aldour, contenant les comptes-rendus d'une des expéditions que ce dernier avait commandité dans les Mille Veines, celle de **Karst Vaughn**, que les PJ ont déjà croisé lors de l'aventure précédente (cf. *Ce Brave Titus*, CB#12). Il déchire la page puis la jette au sol. Le scarabée de pierre réagit alors, commençant à s'enfoncer en direction du cœur. Crachant du sang sur le sol et sur la page déchirée, Agralain s'arrête et laisse les choses en l'état. Mais un personnage un peu sagace (jet de **Perception DD10** en PRPG, ou de **Wisdom (Perception) DD8** en D&D5) remarquera la page tâchée de sang, qui n'a rien à faire là, parlant d'un lieu qu'ils ne connaissent que trop bien.

Acte 3 : Retour en enfer

L'Acte 3 replonge les personnages dans les enfers des **Mille Veines** qu'ils avaient déjà traversés à la fin du scénario précédent. Confrontés à une communauté de pauvres hères tentant de survivre, ils devront se frayer un chemin jusqu'à l'**Exilé** afin de libérer **Agralain** et **Aldour**. Cet acte conclut le scénario et est délibérément plus court que les deux actes précédents.

Trouver la piste d'Aldour

Les indices sur ce qui est advenu d'**Aldour** sont tenus mais, mis sous les yeux de personnages ayant déjà joué le scénario du *CB#12*, ils devraient faire tilt. Ce n'est cependant pas forcément le cas. →

Mener l'Acte 3

L'Acte 3 n'est pas fait pour durer autant que les précédents. Cependant, cela ne veut pas dire qu'il faille aller trop vite non plus. Les personnages vont être confrontés à une exploration des Mille Veines. S'ils ont joué le scénario précédent, et d'autant plus l'introduction allongée de ce dernier, cela leur rappellera des souvenirs, et n'hésitez pas à leur donner un bonus de +1 d'office lors des jets sur la table *Vers l'illumination*. Ne bradez pas les scènes que vous tirerez sur la table en question : mettez-les en scène, laissez l'action se dérouler jusqu'à son terme, que cela devienne un véritable moment de jeu. Un jet est redondant ? Changez de ligne ou improvisez une rencontre différente. Ce système permet avant tout de mener un « **donjon** » sans pour autant avoir à s'embarasser de plans et d'une exploration minutieuse. Quant au final, que cela soit du grand spectacle !

Si vos joueurs se sentent perdus, n'hésitez pas à mettre en place quelques témoins qui leur permettraient de remonter la piste d'**Agralain** et d'**Aldour**. Agralain a été discret mais d'innombrables yeux traînent dans le **Précipice** et ils n'attendent qu'une chose : parler en échange de quelques pièces d'or. Si les personnages se sont alliés à **Lagramort**, c'est lui, via ses **petits yeux**, qui informera les personnages. Il le fait évidemment en pointant avant tout du doigt **Ernestine Brassevin**, espérant qu'ils mettent au passage un coup à son petit commerce, voire qu'ils l'abattent. Dans tous les cas, les personnages pourront découvrir que l'on a vu Agralain emmener Aldour dans le quartier du **Précipice**, et de là, emprunter un chemin en direction des **Mille Veines**.

Le Royaume des Rats

S'ils ont joué le précédent scénario avec l'option proposant d'allonger l'introduction, les personnages ont déjà eu un avant-goût de ce que sont les **Mille Veines** et de la société qui s'y est créée. Pourtant, les choses ont bien changé depuis leur première venue.

Là où l'on trouvait, auparavant, une communauté dirigée sous l'égide du **Roi des Rats**, un malandrin auto-proclamé souverain des lieux, on ne trouve plus personne aujourd'hui. En tous cas, les entrées des Mille Veines ne sont plus bondées de pauvres hères tentant désespérément de survivre proche de l'air libre.

En s'enfonçant dans les zones périphériques des Mille Veines, les personnages découvrent rapidement une sorte d'ancien bazar souterrain. Mais les étals ont été mis à bas et remplacés par des tentures pouilleuses. Ces dernières sont remplies d'hommes et de femmes affamés et fatigués, en haillons simples et blancs, mais surtout salis par la poussière et la terre des souterrains. Autour des tentes, une quinzaine d'hommes en arme patrouillent. Parfois, cinq

hommes, guidés par ce qui semble être un chef de bande, viennent chercher certains des hommes et femmes en haillons, et en ramènent d'autres.

Les hommes en arme se sont tous vu implanter un scarabée de pierre qui les contraint désormais à jouer les gardiens et les contremaîtres. **L'Exilé** a en effet décidé d'utiliser la population des Mille Veines comme main d'œuvre afin de dégager le temple de Pluton, écroulé depuis le passage des PJ. Il s'est donc constitué un groupe d'esclaves obéissants prêts à châtier quiconque refusera de travailler. Malheureusement, ce faisant, il a presque totalement épuisé son stock de scarabées de pierre. Mais ses hommes de main ont pour instruction de ne laisser passer aucun intrus, voire de mettre tout contrevenant au travail.

Il est possible de recueillir des témoignages du passage d'**Agralain** et d'**Aldour** auprès de certains de ces esclaves des bas fonds. Les gens ne sont pas enclins à parler, surtout que les gardes patrouillent par deux au milieu des tentes. Mais, avec un peu de bagou et quelques bons arguments (d'autant plus si les PJ font miroiter l'idée qu'ils pourraient libérer les pauvres hères), ils peuvent apprendre qu'un homme correspondant à la description d'Agralain est passé par là en traînant un autre homme derrière lui qui vociférait et insultait le premier de tous les noms d'oiseau. D'après eux, l'homme vociférant était clairement « *de la haute* ».

Tout pointe vers l'une des sorties du bazar, là où, disent les esclaves, se trouvent les **Galeries de cristal**. De ce que l'on peut leur dire, ces galeries contiennent des cristaux luminescents et mènent jusqu'au lieu que les esclaves sont en train de dégager, et jusqu'à d'anciennes ruines occupées par de terribles créatures mangeuses d'hommes au service de celui qu'ils appellent le **Prophète**. Ce dernier n'est autre que l'Exilé, *a.k.a.* Sagatio.

Vers l'illumination

1d6+mod. Scène/Zone

- 1 Les PJ se retrouvent à un croisement entre trois couloirs. Cinq gardes armés les parcourent, escortant une dizaine d'esclaves qu'ils emmènent travailler. Ils vont croiser le chemin des personnages.
- 2 Les PJ arrivent dans une ancienne salle dont plusieurs entrées ont été effondrées. Face à eux, une unique et ancienne porte en métal rouillé difficile à ouvrir. La pièce, ronde, est vide, exceptés les cinq cadavres apparemment récemment dévorés par les rats et autres vermines (tout au plus quelques semaines). Une odeur nauséabonde se dégage des macchabées. Les corps sont ceux des membres d'une expédition envoyée précédemment par **Aldour** (cf. *Ce Brave Titus*, CB#12). Au cœur de la pièce, un Fantôme désire empêcher à tous prix ces nouveaux arrivants de partir : il a besoin de leur aide pour trouver le repos et désire que son corps, ainsi que ceux de ses compagnons, soit enterré dans un cimetière à la surface. Il faudra le convaincre ou alors l'affronter. (PRPG : Fantôme, avec l'archétype Jeune - 59PV ; D&D5 : un *Ghost*). [événement unique]
- 3 Une zone inondée. Les personnages se sont perdus et se retrouvent face à un bassin. On peut le traverser et passer par une ouverture dans la paroi, sous l'eau, afin de passer la zone et de continuer (jet de **Natation DD18** pour PRPG, ou de **Strength (Athletics) DD15** pour D&D5. En cas d'échec ; 1d6+2 points de dommage subis dus à la difficulté d'arriver au bout). Si les personnages décident de faire demi-tour, on considère cette scène comme une scène à vide et ils n'obtiendront pas de +1 supplémentaire sur leur d6.
- 4 La série de galeries dans laquelle les PJ débarquent est remplie d'esclaves en train de creuser. Ça et là, on peut déjà apercevoir, derrière la roche rougeâtre, le mur d'un ancien temple qui apparaît. Les esclaves sont gardés par une douzaine de gardes répartis par groupes de deux. Les galeries et leurs recoins permettent de passer inaperçus ou de prendre des gardes par surprise. Mais, si un quelconque combat éclate et dure plus d'un round (ou si un sort bruyant est lancé), le reste des gardes applique aussitôt. De plus, il faudra arriver à calmer les ardeurs des esclaves qui pourraient considérer les personnages comme le billet vers la sortie.
- 5 Les PJ arrivent dans une zone de décombres. Il est difficile d'évoluer et le sol est instable. Par endroits, le sol est écroulé, laissant entrevoir plusieurs puits sans fond. Passer la zone demande du sang froid et de l'équilibre. Si l'un des personnages rate un jet d'**Escalade DD15** (PRPG) ou de **Strength (Athletics) DD 12** (D&D5), il glisse et tombe quelques mètres plus bas dans une autre galerie. La chute lui inflige 2d6 points de dégâts. Les personnages ayant chuté devront faire un jet séparé du reste du groupe pour la prochaine scène. À moins d'obtenir le même résultat, la prochaine scène sera jouée séparément pour les deux groupes avant qu'ils ne se retrouvent.
- 6 Le couloir mène les personnages jusqu'à une caverne faiblement illuminée par des cristaux luminescents. Au sol, des ossements par dizaines, dont beaucoup sont humains. Dans la pièce, cinq **Créatures du dessous** (cf. marges techniques) sont en train de se repaître d'un cadavre d'esclave. [événement unique]
- 7 Les personnages arrivent dans un cul de sac. Le seul moyen d'avancer est de déblayer les gravats qui leur barrent la route. Ils perdent un temps précieux pour le faire. Au bout de deux pertes de temps de cet ordre, ils arriveront trop tard pour sauver Aldour (cf. Libérer Aldour et Agralain). Si les personnages décident de faire demi-tour, on considère cette scène comme une scène à vide et ils n'obtiendront pas de +1 supplémentaire sur leur d6.
- 8 La pièce carrée et vide dans laquelle les PJ pénètrent est recouverte de ce qui ressemble à une fine couche d'eau. Il s'agit en réalité d'une (ou deux, en D&D5) vase grise qui en a fait son nid. (cf. Vase Grise, p.281 du *Bestiaire* de Pathfinder ; cf. Gray Ooze, p.243 du *Monster Manual* de D&D5). La (ou les) vase attend que les personnages soient entrés dans la pièce avant de les attaquer par surprise, tentant de s'attaquer en priorité à leur équipement métallique.
- 9+ Se rendre à la section *Libérer Aldour et Agralain*

Technique D&D5

Aldour d'Hurlain. Strength -1, Constitution-1, Dexterity +0, Intelligence +5 (Arcana et Religion +8, History et Investigation +11), Wisdom+2 (Perception et Medecine +5), Charisma +3 ; HP 10 (3d8-3) ; AC 10, Attack : club +0 (1d6-1 bludgeoning damages).

Passive perception : 12.
Spécial : Expertise (comme la capacité de Rogue) pour History et Investigation.

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

Agralain contrôlé.

Utilisez le profil du Ghost (MM p.148). Rajoutez les caractéristiques mentales d'Agralain, ses compétences, et la compétence Dexterity (Stealth) +5. Retirez-lui le type « mort-vivant »

Ernestine Brassevin.

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

L'Exilé/Sagatio.

Utilisez le profil de la Night Hag (MM p.178. Retirez-lui ses pouvoirs « Nightmare Haunting » et « Change Shape », et rajoutez-lui le type « Undead ».

Lagramort Urgal. Profil du Veteran (MM p.350) avec les changements suivants :

Vers L'illumination

Avant de s'enfoncer plus avant dans le complexe souterrain que représentent les Mille Veines, il faut d'abord passer discrètement (ou en force) les gardes qui surveillent le bazar et les esclaves. Ils sont à l'affût et il faudra ruser afin de les contourner. Une fois dans la zone passée, les personnages peuvent s'enfoncer dans un véritable labyrinthe. Demandez à un joueur de lancer 1d6, au résultat duquel vous ajouterez le nombre de jets déjà effectués sur la table *Vers l'illumination*. Consultez le résultat obtenu sur la table et jouez-le. N'hésitez pas à improviser et à modifier certains résultats s'ils devaient être redondants. De plus, certains événements sont des événements uniques : une fois tirés une première fois, ils ne peuvent arriver de nouveau.

Libérer Aldour et Agralain

Note : cette section part du principe que les PJ sont ensemble quand ils arrivent au Temple de Pluton. S'ils sont séparés, n'hésitez pas à mettre en scène l'arrivée des retardataires deux ou trois rounds après le début des hostilités (si elles démarrent rapidement), tels la cavalerie qui arrive, pour une fois, à temps. S'ils ont trop perdu de temps lors de leur exploration, ils arriveront au moment où **Agralain**, sous l'emprise de **L'Exilé**, retire le cœur d'**Aldour**.

Les personnages arrivent vers l'entrée de l'ancien Temple de Pluton, désormais dégagée. Ils doivent éviter une foule d'esclaves et de gardes mais peuvent heureusement passer par une série de passerelles menant vers les anciens balcons depuis lesquels les proches des défunts pouvaient prier pour leurs morts reposant dans la nécropole, sans souiller le sol sacré.

Ils se retrouvent dans une salle qu'ils ont déjà vue : la salle centrale contenant l'ancienne colonne, désormais écroulée. Au centre de la pièce se

trouvent l'Exilé et Agralain. Aldour, lui, est attaché sur un autel improvisé et sur le point d'être sacrifié par Agralain. Un jet de **Psychologie DD15** (PRPG) ou de **Wisdom (Insight) DD12** (D&D5) permet de s'apercevoir qu'il tremble et qu'il semble contrait d'agir de la sorte. Ils sont entourés d'une masse grouillante de **Créatures du dessous** qui attendent le sacrifice d'Aldour avec une impatience non-disimulée (et une agressivité latente rendant la scène encore plus malsaine).

La situation n'est pas évidente à gérer et tout dépend de la position des personnages. S'ils sont arrivés par le bas, ils se retrouvent dans le dos d'une masse de Créatures du dessous. Ils peuvent (difficilement) apercevoir la scène, mais il leur faudra passer les créatures afin de pouvoir agir. S'ils sont passés par les passerelles, plus haut, ils se retrouvent dans une position surélevée. Elle permettra aux archers et aux utilisateurs de magie d'agir mais les personnages ne pourront fendre la foule de créatures afin de sauver Aldour. Cependant, dans ce dernier cas, ils disposent de deux chemins pour rejoindre la scène : ils peuvent tenter une escalade discrète, passant de corniches en corniche pour arriver juste en surplomb de la foule, leur permettant de s'y jeter (il leur faudra cependant réussir à ne pas se faire repérer par l'Exilé ou les Créatures), ou ils peuvent tenter d'utiliser les seaux de déblayage. En effet, suspendus par un système de poulies, un réseau de seaux de taille imposante parcourt le plafond de la pièce. Ils servent à remonter les gravats puis à les transporter vers les corniches avant de les évacuer. Les personnages peuvent, moyennant trois jets de **d'Acrobatie DD15** (PRPG) ou de **Dexterity (Acrobatics) DD12** (D&D5), se retrouver au-dessous d'Aldour. Échouer à deux de ces jets signifie une chute dans la masse des créatures du dessous et 1d6 points de dégâts. Il suffit ensuite de réussir un jet contre une CA de 14 pour trancher la corde porteuse et se retrouver en bas.



Une fois devant l'autel, ils pourront embarquer Aldour et tenter de prendre une sortie se trouvant à trois rounds de là (puis, de là, ils pourront fuir éperdument. Mais, s'ils ont aidé des esclaves, ces derniers les aideront à leur tour dans leur fuite.

Une fois le combat lancé :

- L'Exilé lance les Créatures sur les PJ. Il compte sur elles pour les ralentir le temps qu'il puisse fuir. S'il le peut, il tente d'embarquer Aldour et il ordonne à Agralain de combattre les personnages. Ce dernier ne le veut clairement pas et se bat sans conviction. Si un PJ tente de l'assommer, il se laissera presque faire.
- Les Créatures se lancent sur les PJ. Il s'agit ici de donner dans le grand spectacle. Considérez que les créatures sont éliminées si elles sont touchées, indépendamment de leur nombre de PV. Les personnages en ont entre deux et trois au contact. S'ils les éliminent, ils sont tranquilles pour un round avant que d'autres n'arrivent au contact.
- L'Exilé ne combat pas, sauf pour se défendre. Il utilise tous les sorts qu'il connaît afin de fuir, quitte à effondrer derrière lui une galerie instable avec un missile magique bien placé.
- Une fois une vingtaine de créatures tuées, elles se replient. Si jamais les

PJ ont aidé les esclaves, ces derniers entrent dans le temple et tentent de se battre à leurs côtés.

Conclusion

Si tout s'est bien passé, Aldour et Agralain ont survécu. S'ils sont morts, il y a une chance pour que l'Exilé possède le cœur d'Aldour, à moins que l'un des PJ n'ait tenté de le détruire en tirant dessus ou en le frappant d'un sort (le rendant alors inutilisable). Si les personnages ont aidé les esclaves, ces derniers se sont révoltés contre leurs maîtres et les PJ sont désormais des héros.

Les Mille Veines, en tous cas la partie habitée, deviendront un peu plus sûres alors que les anciens esclaves décident d'effondrer le temple et les galeries y menant. On ne devrait pas entendre parler des créatures avant un moment, désormais.

Mais l'Exilé est toujours en vie (et, malheureusement, s'il a été tué, il reviendra : il est désormais aidé par Pluton, le Dieu de la Mort). Il ourdit sa revanche.

Quelque part, sous terre, une brèche menant au demi-plan de Lapisanguis grandit. Ce n'est plus qu'une question de temps avant que les choses ne dégénèrent et que Lucius puisse atteindre Sangrepierre.

Julien Dutel

Illustrations David Chapoulet

Sagatio contrôle les créatures du dessous.

Charisma +4 (Deception et Persuasion +6), Wisdom +4, Passive Perception 14.

Homme de main d'Ernestine ou de Lagramort.

Profil du Thug (MM p.350) ou du Berserker (MM p.344)

Chef bandit. Profil du Bandit Captain (MM p.344)

Garde esclavagiste. Profil du Cultist (MM p.345) mais avec 4 DV (PV 18), Wisdom +3 (Perception +5)

Les créatures du dessous/les Oubliés. Prenez le profil de la Ghoule (MM p.148).

Retirez au profil de la goule son type « mort-vivant » et ajoutez-lui une peur de la lumière. Après tout sortilège émulant la lumière du jour, elles sont affectées d'un malus Désavantage pour toucher



En quelques mots...

Époque contemporaine, les personnages luttent pour leur survie face à des fanatiques qui ont l'avantage du terrain et des alliés surnaturels. Cela ne peut que mal finir...

Mise en place

Introduction des personnages

« Vous courez entre les arbres. Il fait très noir dans les bois. Demain, ce sera la nouvelle lune, mais serez-vous encore en vie ? Vous distinguez les faisceaux des lampes de vos poursuivants. Ils sont nombreux et ne font aucun effort pour être discrets. Ils ont des chiens avec eux. Des chiens, vraiment ? Leurs aboiements ont quelque chose d'anormal qui vous donne le frisson... »

Par ailleurs, nos héros sont plus ou moins abîmés et n'ont pas grand-chose pour se défendre. Distribuez les « cadeaux » suivants selon le nombre de joueurs.

Pour tous

- Ils sont habillés pour la fin d'une chaude journée d'été : sandales ou espadrilles, t-shirts, shorts ou pantalons légers, tout cela plus ou moins déchiré par leur fuite dans les sous-bois.

- Leurs montres indiquent 01 h 07, le 13 août. Leur dernier souvenir clair est de s'être installé sur la terrasse du gîte pour prendre l'apéro dans la soirée du 12.

- Avant ça, leurs vacances sont un méli-mélo d'images confuses, d'où ils extrairont des flash-back... quand ils auront cinq minutes.

- Clés, portefeuilles et téléphones brillent par leur absence.

Personnage n°1

- **Matériel** : Un couteau de cuisine, dégâts 1D3 + 1 + impact.

Fiche technique

TYPE • Bac à sable / survie

PJ • Tous niveaux

MJ • Expérimenté

Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★☆☆☆

Création de personnage sur le vif

Avant la partie, expliquez aux joueurs que leurs personnages vont passer une dizaine de jours de vacances dans un gîte rural dans un coin perdu de France.

Plutôt que de prendre le temps de créer un personnage complet, demandez-leur de vous fournir un nom, une profession, un trait de caractère et un lien avec les autres personnages.

En fonction de leurs choix, attribuez-leur des scores de Points de Vie, d'Impact et de SAN. Restez dans la moyenne haute : entre 11 et 13 PdV, 0 en Impact, 8 en Mvt et entre 50 et 60 en SAN.

Chaque joueur a un budget de 4 points à dépenser à sa guise.

- **Avant la partie**, en dépensant 1 point, il peut monter son Impact de 0 à +1D4 et/ou son Mvt de 8 à 9. Il peut aussi acheter des points de vie et de la SAN, à raison d'1 PdV ou 5 points de SAN par point dépensé.

- **Avant ou pendant la partie**, il peut acheter 25 points de compétence pour 1 point, une fois par compétence. Cela permet au personnage de se « souvenir » à chaud de quelque chose d'utile, par exemple ses week-ends d'escalade en forêt de Fontainebleau.



Chasse à l'homme
nocturne

• **État** : Une côte cassée, -4 PdV. Le personnage a du mal à respirer et souffre d'un dé de malus à toutes ses actions physiques. Un test de **premiers soins** annule cette pénalité pour 1D3 heures, ou jusqu'à ce qu'il subisse de nouveaux dégâts.

Personnage n°2

• **Matériel** : Une grosse pierre tachée de sang à laquelle adhèrent des cheveux et quelque chose qui pourrait être des fragments d'os, dégâts 1D4+2+impact.

• **État** : Il sent que « *quelque chose ne va pas* » au niveau de sa hanche droite (voir *Faisons le point*, p.86).

Personnage n°3

• **Matériel** : Un Zippo gravé d'une tête de bouc, qui ne lui appartient pas.

• **État** : À l'instant où l'action commence, le personnage sort d'une attaque de panique. Sa crise de folie temporaire est terminée, mais il a perdu 5 points de SAN.

Personnage n°4

• **Matériel** : Une lampe-torche vacillante dont les piles tiendront encore 1D10 x 5 minutes.

• **État** : Une profonde morsure à l'épaule, -4 PdV. Elle le brûlera jusqu'à ce qu'il l'ait lavée (-1 PdV/10 minutes).

Personnage n°5

• **Matériel** : Un crâne humain difforme, doté d'une troisième orbite au milieu du front et une paire de cornes spiralées. Il est vieux (environ deux cents ans, si quelqu'un est capable de faire un test de **médecine**). Il est également très fragile (3 PdV).

• **État** : Le personnage a perdu 20 % de sa SAN. Il suit docilement le groupe, obéit aux ordres, mais a l'esprit trop confus pour prendre des initiatives... Cet état ne dure que quelques minutes, avant d'évoluer vers de très handicapantes crises d'angoisse, qui durent 1D6 →



Genius Loci

Le temps passe, les saisons se succèdent. Nous sommes en été, au début du XXI^e siècle. La vallée a changé, ses maîtres aussi. Le culte du Bouc n'a plus grand-chose à voir avec celui de la Magna Mater du *Temps des loups* ou avec les « sorcières » de la *Guerre du Crapaud*. Puisant ses sources dans le versant dionysiaque de la culture classique, il y joint des influences beaucoup plus primitives. Il est aussi très efficace et bien implanté. Comme au XVI^e siècle, il est centré sur une figure féminine... à ceci près que « *Jeanne Lenfant* » n'est pas humaine. Sa nature, avatar ou rejeton de la Chèvre noire, est un mystère, y compris pour elle. Le « *bouc* » est son époux mystique. Pour l'heure, il s'agit de Jean-Marc Lenfant, mais la danse pourrait changer cela.

minutes et se déclenchent si le personnage rate un test de SAN lorsqu'il est mis en présence de chèvres ou de boucs.

Introduction du Gardien des arcanes

Jean-Marc Lenfant, propriétaire du gîte occupé par nos vacanciers, est aussi le grand prêtre du culte du Bouc blanc, l'avatar de Shub-Niggurath qui, en ce début de XXI^e siècle, règne sur Val-Marie.

Lenfant ne sacrifie pas systématiquement ses locataires, mais quelque chose en eux a séduit sa monstrueuse épouse. Elle a exigé que le culte organise une chasse rituelle, la danse du bouc. Tous les personnages sauf un sont destinés à mourir. Le dernier survivant régnera aux côtés de « *M^{me} Lenfant* ».

Survol de la vallée

Cette description est volontairement sommaire. Traqués, les personnages n'auront guère le temps d'explorer les coins et les recoins des deux vallées.

Le val Marie

Victime de l'exode rural, **Val-Marie** ne compte plus qu'une demi-douzaine de maisons, occupées par de « *sympathiques ruraux* » ou d'aimables « *bobos en plein retour à la terre* », tous membres du culte.

Variations

Et si... je n'ai pas envie de jouer à l'époque moderne ?

Moyennant quelques adaptations d'habillage, ce scénario fonctionnera dans les années 1890 ou 1920.

Et si... je n'ai pas envie de jouer en France ?

Le monde est plein de recoins isolés où d'aimables voisins s'avèrent être de dangereux sectateurs.

Et si... je préfère une investigation classique ?

La gamme ne manque pas de scénarios où un groupe de curieux débarque dans un village pour y enquêter sur des événements bizarres. Dans ce cas, les investigateurs arrivent après les faits et enquêtent sur la disparition des vacanciers.

De nombreuses familles se sont établies dans les villages alentour. Leurs représentants reviendront pour la danse. Ce n'est pas un décor lovecraftien où tout pourrit et se défait. C'est un hameau pimpant aux demeures pittoresques et fleuries. Le décor est presque trop beau – trop fertile – pour être vrai.

Oubliée par l'évêché, l'**église** est menacée de ruine. L'**oratoire Saint-Leu** a brûlé en 1725, il n'en reste que deux pans de murs envahis par la végétation.

Mise en scène

Si ce scénario était un film, il serait mis en scène par Tobe Hooper ou Wes Craven.

Ses principales difficultés sont :

- **Vous jonglez avec deux niveaux de narration.** Lorsque vous mixerez présent et passé, pensez cinéma, fondus enchaînés et *dynamisme*. Une scène qui traîne en longueur peut être raccourcie, voire interrompue. Si les personnages ont tendance à se poser, remettez-les en mouvement !
- **Vous visez l'inverse d'une partie classique de L'Appel de Cthulhu :**
 - **Allez vite** au lieu de prendre le temps d'installer l'ambiance.
 - **Privilégiez l'action, pas la réflexion !**
 - **Ne retenez pas vos coups !** Le système de L'Appel de Cthulhu est meurtrier, mais les morts conservent leur rôle par l'intermédiaire des flash-back.
 - **Une enquête ? Quelle enquête ?** Ici, pas de chaîne d'indices ou de témoin avec qui discuter, juste de l'action.



Les **gîtes ruraux**, assez spacieux à eux deux pour accueillir huit personnes, sont la seule activité économique tournée vers l'extérieur. Il faut tout acheter au **bourg**, à six kilomètres.

La **Louvade**, la petite rivière qui marque le fond de la vallée, est large d'environ trois mètres, peu profonde mais très froide. Elle n'est traversée que par un seul pont, au centre du village, et ses berges sont déboisées. La route goudronnée qui descend vers le bourg, au sud, lui est parallèle.

À l'est, les pentes de la vallée sont couvertes d'une forêt dense. Elle est plus clairsemée à l'ouest, où l'on tombe parfois sur une ferme ou une bergerie reconquise par la végétation.

La crête

Elle n'est plus reliée au val, en contrebas. Le **château** n'est plus qu'un tas de décombres éboulés et clôturé par un grillage hérissé de panneaux « *Propriété privée* » et « *Danger éboulement* ».

Rocailleuse et couverte d'herbe jaunie, la **crête** donne une étrange impression de stérilité. En la suivant vers le nord, on arrive à une départementale qui passe par les hauteurs en ignorant les deux vallées.

Le val Brûlé

Il s'appelle toujours « *val du Diable* » sur les cartes de la région, mais il a été ravagé par un incendie (pas du tout accidentel) trois ans plus tôt. Le sol y est noir, ponctué de dizaines de troncs d'arbres calcinés. L'eau du petit lac qui se trouve en son centre a la couleur du plomb. La promenade est aussi pittoresque que démoralisante.

Survivre !

Les scènes qui suivent sont divisées entre des *Actions* que peuvent entreprendre les personnages et des *Lieux* qu'ils risquent de visiter à leur →

Neiges d'antan : la crête

- La famille de Peyrevac a rejoint le culte à la fin du XVII^e siècle. Elle toujours propriétaire du château.
- Les tunnels sont complètement inaccessibles, même le puits a été muré.

Neiges d'antan : le village

- Pour des amateurs de vieilles pierres, Val-Marie n'a pas beaucoup d'intérêt, en dehors d'une **statue** de saint Michel terrassant un dragon crapaudiforme, datée du IX^e siècle et exposée à la mairie depuis que l'église a été fermée.
- Plusieurs **légendes** contradictoires sur le miracle de saint Leu circulent, mais on n'a plus vu de loups dans la région depuis 1860.
- Le chêne centenaire qui se trouve sur la place de la mairie de Val-Marie s'appelle « **l'arbre aux pendus** ». Les villageois racontent avec faconde une histoire de résistants exécutés par les Allemands. En réalité, son nom est un lointain souvenir de *La Guerre du crapaud*.

Neiges d'antan : le val du Diable

Le Crapaud ne s'éveillera pas avant des siècles. Le culte a fait sauter sa **pierre d'invocation** il y a dizaine d'années. Quant aux milliers d'œufs qui reposent au fond du lac, poursuivant une lente incubation, ils n'ont aucune importance... pour cet épisode.

corps plus ou moins défendant. Elles sont surtout là pour servir de tremplin à votre imagination et ne suivent aucun ordre défini, même s'il y a de fortes chances pour que « *Faisons le point* » soit jouée en premier et que « *Le cercle de renaissance* » le soit en dernier.

Actions

Faisons le point

Dans un premier temps, nos héros devraient avoir quatre priorités.

- **Comprendre ce qui leur arrive** attendra les flash-back.

- **Prendre du champ.** Leurs poursuivants sont tout proches. Voir l'encadré *Fuite(s)*.

- **Soigner leurs blessures** exige cinq minutes de calme, des tests réussis de **premiers soins** et le sacrifice d'un t-shirt ou des jambes d'un pantalon pour bricoler des bandages de fortune.

La brûlure du personnage n° 4 semble avoir été causée par une substance caustique et, comme il n'y a pas d'eau aux alentours, il faudra attendre pour la traiter.

Le personnage n° 2 souffre d'une « *drôle de sensation* » à la hanche, des picotements bizarres qui deviennent vite insupportables. Ils émanent d'une plaque de poils noirs de cinq centimètres de diamètre, au milieu de laquelle s'ouvre un œil jaune à la pupille horizontale (SAN 0/1 pour les autres personnages, 1/1D4 pour lui). Grâce au couteau, il est possible d'exciser tout ça, mais l'opération coûte 1D6 points de vie et prend une dizaine de minutes. De plus, s'il n'est pas bâillonné, le personnage doit réussir un test de POU pour ne pas crier.

- **S'orienter.** Sans boussole, sous le couvert des arbres, par une nuit presque sans lune, c'est difficile. Ils avançaient tout droit. Sur leur droite, le sol monte en pente raide, il descend plus doucement vers leur gauche. Que

font-ils ? Leurs poursuivants sont derrière eux. Continuent-ils dans leur direction initiale ? Optent-ils pour la montée ou pour la descente ?

Dans la nasse

- Si le groupe continue tout droit, ses poursuivants restent derrière eux, comme s'ils ne cherchaient pas réellement à les rattraper mais plutôt à les pousser dans une direction précise (si les joueurs n'y pensent pas, les personnages le comprennent grâce un test d'**idée**).

- S'ils optent pour la montée, nos héros se retrouvent vite à tâtonner dans un chaos de roches et d'arbres rabougris qui leur impose des tests de **grimper** affectés d'un dé de malus. Leurs poursuivants gardent leurs distances, mais c'est un décor idéal pour faire surgir des danseurs. Des bloqueurs prennent position sur les hauteurs, coupant l'accès à la route. Ils n'hésitent pas à aller au contact, avec l'idée de refouler le groupe vers la pente.

- Enfin, si les personnages cherchent à redescendre, ils ont la bonne surprise de découvrir un ruisseau. En revanche, ils ne tardent pas à croiser la route de deux groupes de bloqueurs, qui s'efforcent de les empêcher de continuer à descendre.

Au bout de quelques rencontres, le groupe devrait comprendre que leurs ennemis cherchent à les conduire quelque part, ce qui est une excellente raison pour ne pas y aller. Reste à contourner les sectateurs ou à les neutraliser.

Fausse sécurité : le village et les routes

Si nos héros s'échappent de la nasse, trois objectifs s'offrent à eux.

- **La route du bourg.** Elle est loin, de l'autre côté du village. S'ils y parviennent, elle est gardée par quatre groupes de bloqueurs, installés à une centaine de mètres les uns des autres.

• **Val-Marie.** Si les personnages reviennent au *gîte*, ils découvrent que leur voiture et leurs affaires ont disparu. Ils peuvent éventuellement récupérer des armes improvisées, dans la limite de ce qui se trouve dans une maison, mais le téléphone fixe est mort.

Le *hameau* est silencieux. Aucune lumière ne brille aux fenêtres, mais les personnages ont l'impression d'être surveillés. À l'abri derrière les rideaux, les épouses des sectateurs les observent. Elles sont une demi-douzaine par maison. Si les personnages sont assez imprudents pour demander de l'aide, à vous de décider de ce qui se passe, mais ce sera sans doute horrible et sanglant.

• **La crête et la départementale.** Si les personnages arrivent au sommet de l'escarpement et se débar-

raissent du groupe de bloqueurs qui y patrouille, ils ne tardent pas à voir arriver des phares. C'est une camionnette banale... conduite par un sectateur. Il peut mettre les gaz et tenter de renverser un maximum de personnages (test d'esquive ou perte de 2D6 PdV). Il peut aussi les « *recueillir* » et annoncer qu'il les conduit à la ville. Deux cents mètres plus loin, la route est barrée par un groupe de pisteurs. Leur chauffeur « *panique* » et donne un coup de volant. La camionnette part dans le décor et dévale la pente. Selon le résultat d'un test de chance, les personnages perdent 1D6/1D10 PdV. Ils sont de retour dans la vallée, et la traque reprend.

Lieux

À vous de disposer ces sites sur le chemin des personnages. →

Les visages de l'ennemi

Les sectateurs se divisent en trois **groupes** types, disponibles en autant d'exemplaires que nécessaire.

- Les *pisteurs* se composent de quatre hommes et d'une paire de limiers. Ils sont armés de gourdins sculptés où se mêlent silhouettes humaines et caprines. Leur rôle est de pousser les personnages jusqu'à l'un des sites sacrés, de préférence le cercle de renaissance.
- Les *bloqueurs* sont cinq. Leurs chefs sont armés de couteaux de chasse aux lames argentées, visiblement très anciens. Les quatre autres se contentent de gourdins. Leur objectif est de veiller à ce que les personnages ne quittent pas la vallée.
- Enfin, les *danseurs* se déplacent par trois. En dehors d'une peau de bouc et d'une ceinture de cuir où est accrochée une flûte de Pan, ils sont nus. Ils sont armés de longs bâtons souples, enduits d'une substance noirâtre. Leur fonction est de harceler les personnages sans les tuer. Ils tentent de les toucher de leurs bâtons ou de leur arracher un trophée. Ils visent en priorité le crâne cornu et le briquet, mais une mèche de cheveux ou un bout de vêtement font des trophées acceptables.

Au fil des (mauvaises) rencontres, les personnages peuvent faire les **constatations** suivantes :

- Tous leurs poursuivants sont des hommes.
- Ils en ont rencontré certains pendant leur séjour, sous l'apparence d'aimables voisins.
- Tous présentent des caractéristiques inhumaines plus ou moins prononcées, mais faciles à dissimuler sous des vêtements (pilosité anormale, oreilles légèrement pointues, yeux de bouc sur le torse, minuscules cornes caprines dissimulées sous une chevelure abondante, etc.) Leur découverte coûte 1/1D3 point de SAN (une seule fois).

En termes de **matériel**, des pisteurs ou des bloqueurs morts peuvent leur procurer des armes, des vêtements et des chaussures de randonnée. Les pisteurs sont équipés de torches électriques qu'ils n'allument que lorsqu'ils veulent effrayer leur gibier. Ils n'ont ni téléphone, ni radio : M^{me} Lenfant les coordonne par télépathie.

Fuite(s)

Si vous souhaitez formaliser la fuite du groupe, des règles de poursuite se trouvent dans *Le Manuel du gardien*.

Vous pouvez aussi gérer leur progression par des tests de **discretion**, écouter, **grimper** ou même **survie (forêt)**. Si vous utilisez des personnages créés sur le vif, souvenez-vous que, au mieux, ils ont tout ça au score de base +25 %. En clair, ils sont sans doute aussi bruyants et repérables que... des citadins dans une forêt. Chaque test réussi permet au groupe de gagner 1D3 +2 minutes de tranquillité, diminué d'1D3 si leurs poursuivants réussissent un test de **pister**. Les sectateurs ont 40 % en **pister**, leurs limiers 70 %. Ne lancez *pas* les dés derrière votre écran, mais sous les yeux des joueurs. Enfin, vous pouvez gérer tout ça d'oreille, en leur donnant « *un peu de temps* » à chaque tour de table où tout le monde annonce qu'il fuit.

Combats

Gardez les points suivants en tête :

- Se battre de nuit et en terrain difficile impose un dé de malus aux personnages.
- Les sectateurs ne sont pas gênés par l'obscurité. Ils ne souffrent pas de ce malus.
- Les personnages ne doivent pas être gaspillés bêtement. Leurs poursuivants évitent de les tuer, à moins que leur mort ne s'inscrive dans le cadre de la danse.
- Les limiers de la Déesse se battent à mort, sauf si leurs maîtres les rappellent. Un combat trop déséquilibré sera vite interrompu par un sifflement venu de sous les arbres.
- Un sectateur blessé décroche s'il perd plus de 50 % de ses points de Vie. Si elle le désire, la Déesse peut ressusciter ses fidèles, mais ceux qui reviennent ne sont plus humains, et rares sont ceux qui souhaitent tenter l'expérience.

Qu'ils se laissent rabattre par les pisteurs ou qu'ils leur échappent n'a pas beaucoup d'importance, vous décidez de leur emplacement.

Les personnages n'auront pas le loisir de les explorer en détail. Les sectateurs sont toujours sur leurs talons.

L'arbre-sentinelle

Ce grand chêne occupe le centre d'une clairière couverte d'herbe coupante et noire comme de l'encre.

À la fourche de l'arbre se trouve un crâne de bouc peint d'une spirale. De curieux fétiches de plumes et d'os pendent à ses branches. Les personnages ont l'impression d'être surveillés.

Comme ses prédécesseurs de *La Guerre du crapaud* (voir CB#15), cet arbre est enchanté et peut se transformer en sombre rejeton de Shub-Niggurath, pour peu que 6 PdV lui

soient sacrifiés en versant du sang. S'il s'anime, il traque les personnages, mais ne les tue pas : il les saisit dans ses tentacules et les emmène au cercle de renaissance.

Incendier l'arbre-sentinelle est possible, à condition de sacrifier le Zippo et assez de tissu (une paire de t-shirts) pour démarrer un feu dans son feuillage. Lorsqu'il commence à se propager, l'arbre pousse un hurlement psychique qui attire tous les sectateurs à un kilomètre à la ronde. Les personnages le ressentent aussi : s'ils ratent un test de POU, ils perdent 1D4 PdV et se mettent à saigner du nez ou des oreilles.

Le bosquet de la Déesse

Ce petit bouquet d'arbres est beaucoup plus angoissant que le reste de la forêt. L'herbe y est noire, mais douce comme de la soie. Les arbres sont



La statue de faune du bosquet

d'essences inconnues et semblent anormalement *conscients*. Cela se voit à des détails, comme ces yeux qui s'ouvrent ici et là dans l'écorce et qui suivent le groupe du regard (SAN : 1/1D3). Des parterres de fleurs rouge sang répandent un parfum lourd, sucré.

Au centre, un bassin surmonté d'une statue de faune alimente un ruisseau qui descend vers la Louvade. Le faune, ricanant et priapique, est en bronze. Il mesure 1,20 m, pèse très lourd et date du XVIII^e siècle. Lui aussi peut s'animer, mais il réagit à la sexualité, et il y a peu de chances que les personnages aient la tête à la bagatelle.

Un peu à l'écart, un enclos abrite une douzaine de chèvres blanches. En dehors de leurs cornes et de leurs sabots, que quelqu'un a passés à la peinture dorée, ce sont d'honnêtes caprins dont la principale préoccupation est de manger (elles aiment bien se faire grattouiller, aussi).

Même s'ils sont d'humeur à commettre des actes de vandalisme, les personnages n'auront sans doute pas le temps de causer beaucoup de dégâts. Renverser le faune est possible. Égorger d'innocentes petites chèvres exige beaucoup d'efforts pour finir couvert de sang, en ayant perdu 0/1 point de SAN par victime.

La grotte sacrée

Son entrée est non seulement bien visible, mais manifestement aménagée, dans un style un peu apprêté (comme le faune, elle date des années 1770). De forme ovale, elle mesure cinq mètres sur trois et est tristement dépourvue de recoins. En revanche, elle empeste la charogne, une odeur qui monte par vagues d'un trou situé à l'opposé de l'entrée.

Large d'une cinquantaine de centimètres, il débouche sur un passage en pente raide. Si les personnages sont assez imprudents pour

Interrogatoire

Il est possible que l'un des sectateurs soit capturé par les personnages. S'ils s'en rendent compte, ses camarades font de leur mieux pour venir le chercher.

Le prisonnier refuse de parler. Entre le couteau, le Zippo et une SAN déjà bousculée, nos héros vont sans doute se muer en tortionnaires, pour un coût en SAN de 1/1D4.

Convenablement stimulé, le captif mentionne « *la danse du bouc* ». Il ignore de quoi il s'agit au juste, la dernière remonte à trente ans. Le groupe doit être conduit au sanctuaire, mais il ne sait pas ce qui doit s'y passer...

Là-dessus, un autre groupe de sectateurs arrive. Les personnages fuient-ils ou achèvent-ils leur prisonnier ?

l'emprunter, ils descendent d'une dizaine de mètres et débouchent sur un tas de chèvres blanches en état de décomposition avancée (SAN 1/1D3, test de CON pour ne pas vomir). La salle inférieure est un peu plus grande et moins régulière que l'entrée. Il y fait froid et humide. Ses parois sont couvertes de peintures préhistoriques où des serpents cornus avoisinent une masse sombre qui, si le mammoth à côté d'elle est à l'échelle, était gigantesque.

Si les personnages s'imaginent qu'ils seront en sécurité ici, ils ont tort. Certes, les sectateurs ne peuvent entrer qu'un par un, mais il n'y a rien à boire et rien à manger, en dehors de morceaux de chèvre *très* avancés. De plus, ils ne sont pas seuls. Quelque chose suce le sang des chèvres et mange leur chair, quelque chose qui vit agrippé aux saillies du plafond. La lumière le dérange. Si les personnages commencent à parler de s'installer, un tentacule noir sort de l'ombre, saisit la source de lumière la plus proche et la broie (SAN : 1/1D3). Normalement, cela devrait les pousser à ressortir...

Le Cercle de renaissance

Une clairière toute simple, sans végétaux mutants, sans statue obscène ou quoi que ce soit de dérangeant, en dehors d'une douzaine de →

« Je me rends ! »

L'objectif de la danse n'est pas de capturer les personnages. S'ils se rendent, ils prouvent leur lâcheté aux yeux des sectateurs. Cela les rend indigne de participer à la suite. Selon vos envies, ils peuvent être mis à mort sur place, ou emmenés dans l'un des sites sacrés et abattus là-bas.

Comment présenter les flash-back ?

- Allez vite, ne vous dispersez pas. Ne laissez pas les investisseurs « *sortir du champ* » en se lançant dans des activités parasites.
- Limitez-vous à quelques minutes par scène, cinq à dix maximum, ou à une paire de tours de table.
- Si vous pensez que les jouer prendra trop de temps et distraira le groupe de l'action principale, remplacez-les par de rapides montages au cours desquels vous présentez leurs points-clés.

sectateurs des deux sexes exhibant fièrement leurs difformités. Jean-Marc Lenfant est là, tout comme « M^{me} Lenfant », vêtue d'une longue robe noire à capuchon.

Un cercle d'une dizaine de mètres de diamètre a été tracé à la peinture blanche sur l'herbe.

Lorsque les personnages entrent dans le cercle, *La danse s'achève* (voir p.92).

Les flash-back

Les petites scènes qui suivent permettent aux personnages de mieux comprendre ce qui leur arrive. Bien qu'elles soient présentées dans l'ordre chronologique, des plus anciennes aux plus récentes, vous n'êtes pas obligé de vous y tenir.

L'arrivée

• **Quoi ?** Les personnages arrivent au gîte. Épuisés par de longues heures de route, ils font l'état des lieux avec le propriétaire du gîte, M. Lenfant. Celui-ci vit à cinq minutes à pied.

• **Qui ?** M. Lenfant est un grand costaud souriant d'une quarantaine d'années.

• **Points clés :** Tout en leur montrant où sont les balais et comment régler la douche, Lenfant leur parle des alentours, des curiosités des villages voisins, de l'absence de commerces... Il mentionne brièvement sa femme, avec une phrase comme « *Elle est malade en ce moment, vous ne la verrez pas beaucoup* ». Si les personnages compatissent, il renchérit sur le thème « *elle n'a jamais été en très bonne santé* ».

• **Prolongements :** Un rapide montage sur le thème « *tout va bien* » serait de circonstance. Les personnages profitent de leurs vacances. Ils croisent d'autres habitants du hameau, qui les saluent gentiment (une image qui revient

les hanter lorsqu'ils aperçoivent le visage de l'un de leurs poursuivants).

Les symboles

• **Quoi ?** Les personnages rentrent d'une excursion. Le mur de la bicoque en ruine qui se trouve en face de chez eux est couvert d'inscriptions à la peinture rouge. On y retrouve un pentagramme inversé, une tête de bouc stylisée, ainsi que des caractères étranges qui pourraient aussi bien être un alphabet inconnu que des gribouillis.

• **Qui ?** L'artiste restera anonyme.

• **Point clé :** Introduire le motif récurrent du bouc.

• **Prolongement :** M. Lenfant met ça sur le compte « *des jeunes du bourg* », ou des participants à un festival de *metal* qui se tient à une trentaine de kilomètres. Il fera nettoyer les graffitis ce week-end, voilà tout.

L'inconnue

• **Quoi ?** Couche-tard ou insomniaque, l'un des personnages (le n° 2, idéalement) jette un coup d'œil par la fenêtre. De l'autre côté du portail, une inconnue regarde la maison. Que fait-il ? Le temps qu'il réveille les autres, elle aura disparu... pour cette fois. S'il descend, il a l'occasion de la voir de près. Elle a une vingtaine d'années, un beau visage, pâle et serein, et elle porte une robe ample, d'un style ancien que le personnage a du mal à définir.

• **Qui ?** C'est « M^{me} Lenfant », mais elle ne se présente pas.

• **Points clés :**

- Elle ne répond pas aux questions du personnage. Elle préfère parler de la nuit, de son amour pour la vallée, du plaisir d'errer dans la forêt... Anodines sur le moment, ses phrases prennent un sens beaucoup plus sinistre dans le présent.

- Elle observe le personnage d'un œil attentif et, à un moment donné,



Jean-Marc Lenfant, sympathique propriétaire de gîte rural, grand prêtre cultiste sur ses loisirs...

elle fait un commentaire pénétrant sur son compte – quelque chose qui a trait à son état émotionnel. Après quoi, elle s'éloigne, passe derrière le mur graffité et disparaît.

- **Prolongements** : Un petit montage d'autres rencontres, sans dialogues. La dernière se termine par une brève et chaste étreinte... au cours de laquelle la main de la jeune femme touche la hanche du personnage. Celui-ci ressent un étrange picotement.

Le cri

- **Quoi ?** Les personnages sont réveillés en sursaut par un hurlement... ou un chant, peut-être. Ce « *y-aaa-a-yyy-y-gn'nny-nh'yaaaa* » se prolonge pendant d'interminables

secondes, puis s'arrête net. Cela venait de l'extérieur, mais d'où ? S'ils sortent, ils ne trouvent rien. Le hameau paraît endormi, et s'ils ameutent les voisins, personne ne répond à leurs appels.

- **Qui ?** Des sectateurs dans les bois. Leur identité n'a pas d'importance.

- **Point clé** : Rien d'autre que cela.

- **Prolongement** : Si, au matin, les personnages vont voir M. Lenfant, il prétend ne rien avoir entendu, mais un test de psychologie permet d'en douter.

La filature

- **Quoi ?** Les personnages, partis faire une balade touristique dans la région, ont l'impression d'être suivis par une vieille Renault →

Neiges d'antan : M^{me} Lenfant

Les personnages n'ont aucun moyen de le savoir, mais, si les joueurs ont vécu les premiers épisodes, glissez-leur que « *Jeanne Lenfant* » ressemble trait pour trait à la statue de la Magna Mater qui apparaissait dans *Le Temps des loups*.

beigeasse, conduite par un grand gaillard tatoué. Son look, mi-biker, mi-sataniste, jure avec son véhicule.

- **Qui ?** Leur suiveur, Thierry Reys, est un sectateur. Il se contente de les surveiller à distance prudente, sans engager le contact. Si les personnages le coincent, il nie. S'ils se montrent menaçants, il propose d'aller discuter à la gendarmerie où son cousin, le brigadier Reys, prendra leur plainte...

- **Point clé :** Donner un visage à l'ennemi.

Le paquet

- **Quoi ?** L'un des personnages trouve un petit paquet dans l'un des tiroirs de la cuisine. Il pense qu'il n'était pas là la veille, mais ce tiroir est plein de prospectus touristiques et de jeux de cartes dépareillés, toutes choses dont ils n'ont pas eu l'occasion de se servir.

- **Qui ?** M^{me} Lenfant s'est introduite chez eux en leur absence.

- **Point clé :** Ouvert, le paquet – en papier d'emballage – contient autant de touffes de poil noir qu'il y a de personnages. Chacune est attachée par un ruban bleu nuit, et elles sont liées entre elles par une mèche de longs cheveux bruns.

- **Prolongements :** En montage, les personnages essayant de se renseigner, par exemple auprès du vétérinaire du coin, sur la nature des poils. Ils viennent d'un bouc.

L'enquête

- **Quoi ?** Les personnages sont dans le salon du gîte, autour d'un ordinateur portable. Ils font chauffer les moteurs de recherche autour du mot-clé « Val-Marie ».

- **Qui ?** Personne en particulier.

- **Point clé :** Cette scène permet d'ancrer ce scénario dans le passé. Les événements des deux premiers épisodes sont trop lointains pour avoir

laissé des traces dans les mémoires. En revanche, la destruction du manoir de Louis de Peyrevac, lors de la Grande Peur de juillet-août 1789, est solidement documentée. Ses paysans affirmaient qu'il s'agissait d'un sorcier. Quant à l'histoire du « *berger fou* », un tueur d'enfants qui vivait à Val-Marie dans les années 1920, elle a laissé des traces sur des sites consacrés aux assassins en série.

Le début de la traque

- **Quoi ?** Les personnages sont attachés et ont les yeux bandés. Leurs liens sont défaits par un groupe de sectateurs parmi lesquels ils reconnaissent des visages familiers. Le couteau, le Zippo et le crâne qui faisaient partie de leur « matériel » lorsqu'ils ont repris leurs esprits leur sont remis. Ensuite, Reys leur ordonne de courir avant qu'il ne lâche les chiens.

- **Qui ?** Autant de sectateurs et de limiers de la Déesse que vous l'estimez nécessaire pour les dissuader d'attaquer.

- **Point clé :** Contrairement à ce qu'ils ont sans doute pensé jusque-là, leur fuite n'est pas le résultat de leur héroïsme. Ils servent de gibier, une révélation qui peut coûter 1/1D3 points de SAN si vous le souhaitez.

- **Prolongements :** Il est minuit et demie, et ils sont encore tous indemnes. L'attaque où ils ont subi leurs premières blessures peut vous servir de montage ou de scène supplémentaire.

La danse s'achève

Aucune des fins possibles de ce scénario n'est heureuse.

Stratégies

Ce survol des options qui s'offrent aux personnages n'épuise pas les possibilités. Restez souple, improvisez et écoutez les joueurs. Idéalement, ils devraient coopérer à la mise à mort de

leurs personnages, mais ils ne se précipiteront au jeu que s'ils ont l'impression d'avoir un peu de prise sur l'histoire.

Fuir

Des gens raisonnables devraient avoir une seule priorité : décamper le plus rapidement possible de la vallée. Cela implique de sortir de la nasse (voir p.86), puis d'atteindre la route du bourg et de survivre aux rencontres avec les sectateurs qui s'y tiennent en embuscade. Le système de règles de *L'Appel de Cthulhu* étant ce qu'il est, ce sera un carnage.

Vous aurez vite des blessés graves ou, pire, inconscients – les personnages inanimés représentent un problème logistique intéressant, mais, au bout d'un moment, la cruelle vérité est qu'il est plus simple de les abandonner sur place.

Temporiser

Lorsque le cauchemar commence, il est une heure du matin. Le soleil se lève vers 6 h 30. Les personnages peuvent s'imaginer que le lever du soleil marque une limite mystique, que les sectateurs se disperseront à l'aube... bref, qu'ils n'ont qu'à se planquer quelque part et à attendre. La forêt est pleine de creux et de buissons qui donnent des dés de bonus aux tests de **discrétion**. Hélas, les limiers ont assez de flair pour les débusher à chaque fois. Le groupe peut gagner de précieuses minutes, mais pas leur échapper complètement. Et, si besoin, la traque continuera toute la journée du lendemain.

Combattre

Dans cette situation, la plupart des gens ne penseraient qu'à la fuite, mais nos héros sont dirigés par des joueurs bien installés derrière une table, qui n'ont sans doute pas d'objection à l'idée de faire prendre des risques à leurs personnages.

Si tout le monde n'est pas sur cette longueur d'ondes, attendez-vous à ce

que le groupe s'engueule, se divise ou en vienne aux mains.

Des personnages agressifs peuvent prendre un groupe de sectateurs par surprise, s'emparer de leurs armes et de leurs vêtements, et tenter de fuir par la route, avec les résultats évoqués plus hauts. Les plus vindicatifs opteront peut-être pour une infiltration. S'ils s'enfoncent dans la nasse, les sectateurs les laissent faire.

Que veulent les sectateurs ?

La poursuite doit séparer les personnages en deux groupes : les *chèvres*, qui succombent en route, et les *boucs*, qui parviennent au cercle de renaissance.

Le sort des chèvres est entre vos mains. Ce scénario part du principe qu'elles sont mises à mort là où elles sont tombées. Un bon coup de gourdin entre les deux yeux, et c'est terminé. Cependant, le culte peut avoir d'autres plans – les sacrifier plus tard, les livrer au monstre de la grotte ou les convertir.

Quant aux boucs, Lenfant les veut combattifs et nombreux (mais pas trop !) Pour lui, le dénouement idéal est l'arrivée d'une paire de survivants blessés et épuisés au cercle de renaissance. Si l'un d'eux a réussi à conserver le crâne cornu malgré les efforts des danseurs, il considère que c'est un excellent présage et s'adresse en priorité à son porteur.

Face à une résistance ou une faiblesse inattendue, Lenfant est prêt à se contenter d'une solution non optimale.

• **Face un groupe trop violent**, qui tue quatre sectateurs ou plus, Lenfant supplie « *Jeanne* » de mettre un terme à la cérémonie. Elle accepte. Les sectateurs entreprennent de tuer tout le monde. La danse est terminée, mais il y aura d'autres nuits sans lune.

• **Face à un groupe trop faible**, Lenfant recycle les blessés. Les personnages laissés pour morts →

Et la police ?

Si des survivants sortent de la nasse et arrivent au bourg, ils peuvent se précipiter à la gendarmerie. À vous de décider de ce qui leur arrive ensuite.

• **Vous êtes gentil** (ou l'heure de s'arrêter approche) : Les personnages racontent leur histoire à des gendarmes incrédules, qui vont voir ce qui se passe.

Le scénario se termine au moment où ils boivent un café en attendant un psychologue venu de la grande ville pour évaluer leur état. Le culte sera démantelé ou pas, cela n'a guère d'importance.

• **Vous êtes dans le ton** :

Le gendarme de permanence les écoute, puis appelle un gradé. Celui-ci les installe dans une salle de repos et donne un tour de clé avant d'appeler les Lenfant. Nos héros n'ont plus qu'à s'échapper, ce qui sera facile, car la danse doit reprendre. La fenêtre est « *mal fermée* », et un groupe de pisteurs les attend à deux pas.



Mais...

Mais... c'est déséquilibré !

Un personnage blessé et épuisé contre un grand prêtre en pleine forme ? Il n'a aucune chance ! Certes.

Personne n'a dit que la danse était juste... et Lenfant n'a pas envie de mourir ou de céder sa place.

Mais... le dernier survivant est une survivante !

Cela ne gêne pas les sectateurs. Son possible mariage avec « *M^{me} Lenfant* » est avant tout une union *mystique*. Et puis, Shub-Nig-gurath est superbement indifférente à ces histoires de tuyauterie. Il n'y a *rien* dans l'organisme humain que quelques gorgées du lait de la Déesse ne puissent transformer de fond en comble.

sont sommairement soignés et jetés dans le cercle de renaissance pour achever la danse. C'est un bon moyen de redonner du jeu aux blessés.

Derniers pas de danse

Un ou plusieurs survivants arrivent au cercle de renaissance. Que se passe-t-il ?

- **Deux personnages ou plus :** M. Lenfant les félicite pour leur courage et explique qu'ils vont devoir se battre à mort pour gagner le droit de l'affronter. Si lui, Lenfant, succombe, le survivant s'unira à l'image vivante de la Déesse et régnera à ses côtés jusqu'à la prochaine danse. M^{me} Lenfant s'avance, vêtue de sa seule – et troublante – beauté.

- **Un personnage :** Idem, sans l'étape « éliminatoire ».

Les combattants ont le choix des armes – mains nues, massue ou poignards sont envisageables. Nul ne sort du cercle tant que le vainqueur n'a pas achevé le survivant. Massacrer un ami pour le plaisir d'une bande de sectateurs coûte 1/1D10 points de SAN.

L'ultime choix

Même à ce stade du scénario, les personnages ont encore un minimum de contrôle sur les événements. Ils peuvent suivre le script prévu par Lenfant... ou en dévier.

- S'ils optent pour le combat, l'affrontement se déroule « à la régulière »... et l'image finale du scénario sera sans doute le crâne du dernier survivant éclatant sous la massue de Lenfant.

- Si l'un des personnages parvient à tuer Lenfant, il est conduit au bosquet de la Déesse. M^{me} Lenfant soigne ses blessures avec beaucoup de tendresse. Au passage, elle lui fait

boire un cocktail de psychotropes et de mutagènes qui achève de détruire sa santé mentale. Notre héros a devant lui une longue carrière de grand prêtre.

- Le ou les survivants peuvent réclamer des armes, puis foncer sur les Lenfant. Ils ne s'y attendent pas. Les personnages ont une vraie chance d'en tuer un, voire les deux, avant d'être submergés par les sectateurs et mis à mort. C'est une victoire. Enfin, une sorte de victoire.

- Les personnages peuvent refuser catégoriquement de se battre, jeter leurs armes et attendre de voir ce qui va se passer. Couteau en main, Lenfant s'approche pour leur trancher la gorge. La danse s'achève sur un faux pas. En tant que responsable de la sélection des boucs, Lenfant a failli. Il sera sacrifié par Jeanne à la prochaine pleine lune. Ce n'est pas *exactement* comme cela que les investisseurs liquident les grands prêtres malfaisants d'habitude, mais nos héros ont eu la peau de leur ennemi.

Dernier plan

Le scénario s'achève par l'image d'une famille en route vers sa destination de vacances.

S'il y a un survivant, il sort des fourrés et titube sur la route, juste devant leur voiture.

S'il n'y en a pas, ils écoutent un bulletin d'information à la radio, qui parle de disparition mystérieuse d'un groupe de vacanciers dans la région.

Tristan Lhomme

Illustration et plan Chris Hénin

PNJ

« M^{me} Lenfant », entité

APP	80
CON	75
DEX	75
FOR	90
TAI	55
ÉDU	50
INT	80
POU	100

Valeurs dérivées

Impact + 1D4
Carrure +1
Points de Vie 13

Compétences : beaux-arts (flûte de Pan) 55 % (28/11), créer des rituels 55 % (28/11), charme 60 % (30/12), histoire de la vallée 70 % (35/14), lire les pensées 50 % (25/10), mythe de Cthulhu 25 % (13/5), premiers soins 40 % (20/8).

Armes :

Attaques par round : 2
Combat rapproché 65 % (36/13)
• Griffes, 1D3 + impact
• Poignard, 1D4 + 2 + impact

Sorts : Déflagration mentale, Invoquer Shub-Niggurath, Transe de la danse (lui permet de diriger les sectateurs par télépathie pendant une nuit).
SAN : 1/1D4.

Jean-Marc Lenfant et les sectateurs

APP	60
CON	75
DEX	60
FOR	70
TAI	70
ÉDU	55
INT	60
POU	65

Valeurs dérivées

Impact + 1D4
Carrure +1
Points de Vie 14
Santé Mentale 0
Mouvement 8

Compétences : discrétion 35 % (18/7), métier (divers) 45 % (23/9), mythe de Cthulhu 15 % (8/3), occultisme 35 % (18/7), pister 40 % (20/8), trouver objet caché 30 % (15/5).

Armes :

Combat rapproché 45 % (23/9)
• **Pisteurs et bloqueurs :** Gourdin sculpté, 1D6 + 1 + impact
• **Bloqueurs :** Poignard, 1D4 + 2 + impact
• **Danseurs :** Bâton rituel, pas de dégâts sur le moment, mais la substance noire est un hallucinogène léger. Si l'attaquant obtient une réussite majeure, sa cible sera affectée au bout d'une vingtaine de minutes. La crise dure 1D6 minutes et coûte 1/1D4 point de SAN.

Limiers de la Déesse

Ils ressemblent à de grands lévriers noirs, avec des yeux de bouc. Certains sont dotés de cornes, de barbiches ou de sabots. Les plus horribles ont une seconde tête vestigielle.

CON	40
DEX	70
FOR	35
TAI	40
POU	45

Valeurs dérivées

Impact -1
Carrure -1
Points de Vie 8

Compétences : écouter 55 %, pister 70 %.

Armes :

Attaques par round : 1
Combat rapproché 45 % (23/9)
• Morsure, 1D6 – impact
• Bave caustique (manœuvre). Si un personnage mordu rate un test de Chance, la salive acide du monstre lui inflige 1 point de dégâts supplémentaire toutes les 10 minutes.

Protection : 2 points de cuir graisseux.

SAN : 1/1D4 isolément, 1/1D6 vus en meute.

Notes : Ils ont peur du feu et doivent réussir un test de POU pour la surmonter.



En quelques mots...

Les personnages sont envoyés dans une ville dissidente au moment où une élection va désigner le nouveau chef de la cité. À eux de s'arranger pour que le candidat le plus favorable à l'Assemblée Héossienne remporte l'élection...

Fiche technique

TYPE • Ouvert

PJ • Tous niveaux

MJ • Expérimenté

Joueurs • Expérimenté

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★★☆☆

LE VENT DU RENOUVEAU

Ce scénario pour Shaan Renaissance, non linéaire, nécessitera un meneur de jeu capable de s'adapter aux actions et aux idées de ses joueurs. Il s'adresse tant aux joueurs expérimentés qu'aux néophytes.

Mise en place

Informations pour le meneur de jeu

UN PEU D'HISTOIRE :

Daenkaï est une cité d'origine Darken qui a évolué au gré des populations arrivantes. Autrefois connue sous le nom de Lemdüin (la « *Lumière du Désert* »), la ville fut, pendant de nombreux hexons, l'une des merveilles de l'Héossie, à savoir un lieu de culture, de savoir et d'expérimentation artistique brassant les populations, les expériences et les connaissances.

Pendant l'Âge des Ténèbres, le Nouvel Ordre s'acharna à détruire tout ce qui faisait la richesse de la cité : les bibliothèques furent réduites en cendre, des œuvres d'arts détruites par centaines et de nombreux bâtiments et autres grands ouvrages architecturaux furent rasés. En lieu et place, les Hommes-Dieux transformèrent la Lumière du Désert en une gigantesque décharge à ciel ouvert, implantant au cœur de la ville nombre d'usines de retraitement et d'incinération des déchets. Les esclaves y travaillaient alors par milliers, mourant rapidement d'infections liées aux nombreux soucis d'hygiène.

UN PEU D'ÉCONOMIE :

Aujourd'hui, Daenkaï est une cité dont l'économie s'articule principalement autour de l'incinération des déchets des villes voisines, lesquelles payent grasse-

ment les autorités et autres entreprises locales afin de pouvoir se débarrasser de leurs ordures. Avec la Renaissance, la ville a certes recommencé à se reconstruire et à s'ouvrir, mais le contexte l'a définitivement privé de son rayonnement passé : il flotte sur la ville une odeur atroce (liée aux usines d'incinération des déchets), la population est fréquemment proie à de nombreux problèmes de santé qui donnent fièvre, vomissement, boutons ou plaques (liées à la gigantesque décharge), et les Nécosiens pullulent dans la région et errent chaque nuit dans les montagnes de déchets... Aujourd'hui, Daenkaï est surtout connue sous le nom de « *Ville-Poubelle* ».

Là-dessus s'est monté un deuxième business florissant : celui des Guérisseurs. Élémentalistes, Érudits, Magiciens et autres charlatans ont pignon sur rue et proposent leurs talents et leurs connaissances pour soigner la population. Certains habitants sont même parfois suivis par plusieurs Guérisseurs (en fonction des maladies dont ils souffrent). Leurs tarifs sont très élevés, si bien que les Guérisseurs comptent parmi les Notables les plus fortunés de Daenkaï. Si les plus riches ont les moyens de s'offrir une hygiène de vie correcte, les classes les plus pauvres doivent quant à eux se contenter des apprentis, voire, pour les plus malchanceux, de charlatans.

UN PEU DE GEOGRAPHIE :

Daenkaï est une cité comptant environ 10 000 habitants. Une odeur pestilentielle liée à la ville et aux usines

d'incinération flotte en permanence sur la ville, mais les habitants locaux ne semblent même plus s'en apercevoir. Les personnages, quant à eux, seront en permanence incommodés (Malus de -1 sur chacun de leurs Trihns tant qu'ils sont exposés à cette odeur).

La ville se compose de cinq grands quartiers :

- Le centre ville : c'est ici que l'on trouve le centre administratif ainsi que les sièges des principales entreprises. Les bâtiments d'architecture darken, qui constituent la vieille ville originelle, sont désormais en minorité, écrasés par les buildings de verre et de métal. Tout y est massif et imposant, surtout les allées larges et commerçantes où se trouvent de nombreuses boutiques qui permettent d'acheter tout ce dont on a besoin. À noter que, dans ce quartier, l'air n'est pas nauséabond. En effet, il y a quelques décennies, une succursale de la famille Albaman – La Shield Corporation – a installé un dôme ionique filtrant l'air. L'installation et l'entretien de ce dôme sont bien entendu entièrement pris en charge par les finances de la ville.

- Le quartier des Artisans (Ouest) : à proximité de la décharge, il a été investi par des Felings, des Mélodiens et des Kelwins. On y trouve des hangars, des entrepôts et une multitude de petits ateliers. Les rues, quoique alambiquées, permettent à de gros attelages de transporter toutes sortes de matériaux.

- Le quartier des Arts (Sud) : on y trouve de nombreuses places où écrivains publics, amuseurs, conteurs, bateleurs, comédiens, sculpteurs et musiciens exercent leur art en échange de dons publics. Ce quartier est mal entretenu, en raison des faibles moyens dont dispose la Caste des Artistes, peu reconnue dans la ville.

- Le quartier des guérisseurs (Est) : La plupart des Guérisseurs ont leur échoppe dans ce quartier qui res-

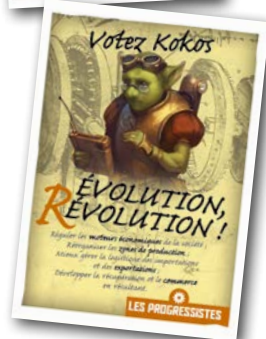
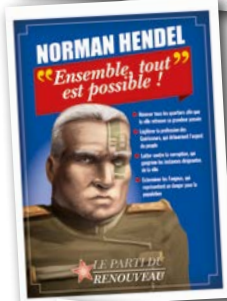
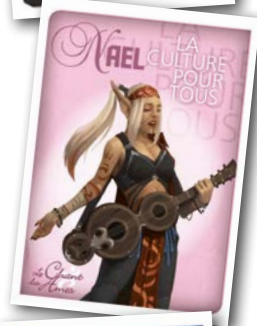
semble à un véritable lieu touristique : des rabatteurs et des crieurs publics tentent d'alpagner le public pour les faire venir dans les échoppes qui les emploient. Nombre de grigris sont également vendus, exposés sur des panneaux qui envahissent la rue : cartes plastifiées avec des Schèmes, pierres mystiques montées sur des colliers, fioles d'eau magique, etc.

- La décharge (Nord-Ouest) : Située en dehors de la ville, elle reste collée à celle-ci et jouxte le quartier des Artisans. Constituée de montagnes de détritus, elle est alimentée chaque semaine par les cités voisines et par la ville elle-même. Véritable caverne d'Ali-Baba, on y trouve de tout, notamment des objets de manufacture humaine tels que des pièces de véhicules, des armes et toutes sortes d'ustensiles du quotidien.

À noter que la ville est également la proie aux attaques des Fangeux, une horde de Nécosiens qui a infesté la décharge de la ville et qui, la nuit, terrorise la population en commettant des vols, des dégradations et des agressions. On commence à déplorer des morts suite à ces exactions, ce qui tend à terroriser la population, qui craint l'arrivée des Soldats Divins pour « résoudre » ce problème.

UN PEU DE POLITIQUE :

Daenkaï a une autre particularité : la gouvernance de la ville n'est pas assurée par l'Assemblée Héossienne. En effet, la Cité devrait normalement être dirigée par un Tribun, fonctionnaire aux ordres directs des Ambassadeurs. Cependant, après la Révolution, le Tribun envoyé par l'Assemblée Héossienne pour former un Conseil des Castes, un Boréal nommé Boran Taengan, a simplement préféré gouverner seul, ignorant les ordres du Gouverneur du Duncë. Si d'autres Tribuns furent par la suite envoyés par l'Assem- ➔



Il faudra choisir son candidat...

blée, chacun finit par revenir plus ou moins abîmé à la capitale, Boran ne comptant pas laisser sa place.

Dans un premier temps, l'Assemblée n'insista pas outre mesure : la mise en place du nouveau régime, l'explosion de Wana, les nombreux troubles locaux et autres soucis divisaient leurs forces. Daenkaï n'était donc pas une priorité, et ce, d'autant moins que Boran Taengan obéissait à la plupart des directives du Gouverneur.

Mais la situation géopolitique de l'Héossie se stabilisant, les choses sont sur le point de changer...

Introduction des joueurs

Boran Taengan se retire de la vie politique. Ce vieux Boréal obèse et opportuniste met ainsi fin à un règne de plus de vingt ans, durant lequel il s'est considérablement enrichi grâce à la décharge et aux taxes demandées aux Cités voisines. Malade, son corps est couvert de pustules. Lui aussi a subi de nombreux assauts de virus et autres maladies, mais a toujours survécu grâce à l'intervention de puissants Guérisseurs. N'ayant pas de descendant ni de famille à nommer à sa suite, mais ne souhaitant pas se soumettre à l'Assemblée Héossienne et faire venir un nouveau Tribun, il a mis en place une élection pour désigner son successeur auprès de la ville.

Bien entendu, ce genre d'initiative n'est pas du goût de l'Assemblée Héossienne. C'est pour cela que les Ambassadeurs vont faire intervenir le Shendernaor pour rétablir la loi. Afin d'éviter tout débordement, le Conseil des Castes d'une Cité environnante a toutefois décidé d'envoyer un groupe d'Itinérants (les personnages) pour faire passer les choses en douceur, afin que ces derniers s'arrangent pour que le candidat qui sera élu se soumette à l'As-

semblée et mette en place un Conseil des Castes. En clair, ils doivent orienter les élections pour que ce soit le « bon » candidat qui passe. Et, s'ils échouent, eh bien, le Shendernaor viendra mettre de l'ordre dans tout ça et destituer le vainqueur.

Bien sur, cela serait impopulaire, mais la fin justifie les moyens. Il est donc de bon ton que les personnages aillent au bout de leur mission pour que la transition se passe sans heurt, discrètement.

Les candidats

Norman Hendel – Humain Négociant des Cités

Avenant, souriant et chaleureux, Norman a toujours le bon mot et est doté d'un sens de la répartie extraordinaire, ce qui en fait un orateur et un débateur hors pair. Très apprécié au sein des couches populaires pour ses discours démagogiques, il a gagné la considération des Notables de la ville grâce à ses pots de vin et aux services qu'il rend gracieusement. Mais sous cette apparence bienveillante se cache un individu animé par une soif de pouvoir débordante qui le consume et le nécrose. Il veut à tout prix siéger à l'Assemblée Héossienne. Il s'adresse aussi à toute la part nécrosée de la population.

Parti : Parti du Renouveau

Slogan : *Ensemble, tout est possible !*

Programme en quatre points :

- Rénover tous les quartiers afin que la ville retrouve sa grandeur passée ;
- Légiférer la profession des Guérisseurs, qui détournent l'argent du peuple ;
- Lutter contre la corruption, qui gangrène les instances dirigeantes de la ville ;

- Exterminer les Fangeux, qui représentent un danger pour la population.

Informations :

- Norman prétend faire partie des Novateurs, alors qu'il appartient en réalité à la Caste de l'Ombre ;

- Norman emploie des mercenaires déguisés en Nécrosiens qui arpentent les rues la nuit et commettent toutes sortes de méfaits. Ce faisant, il instaure un climat de crainte et de peur pour favoriser son élection. Par la suite, il compte augmenter les effectifs de sa milice pour résoudre ce problème (en fait pour mieux pouvoir contrôler la ville) ;

- Norman est « *sponsorisé* » par les entreprises humaines de Daenkaï. Une fois élu, il compte bien mettre en application une série de mesures les favorisant au détriment de toutes les autres tranches de la population : plus de déchets, plus de retraitements, plus de désagréments divers...

Intox :

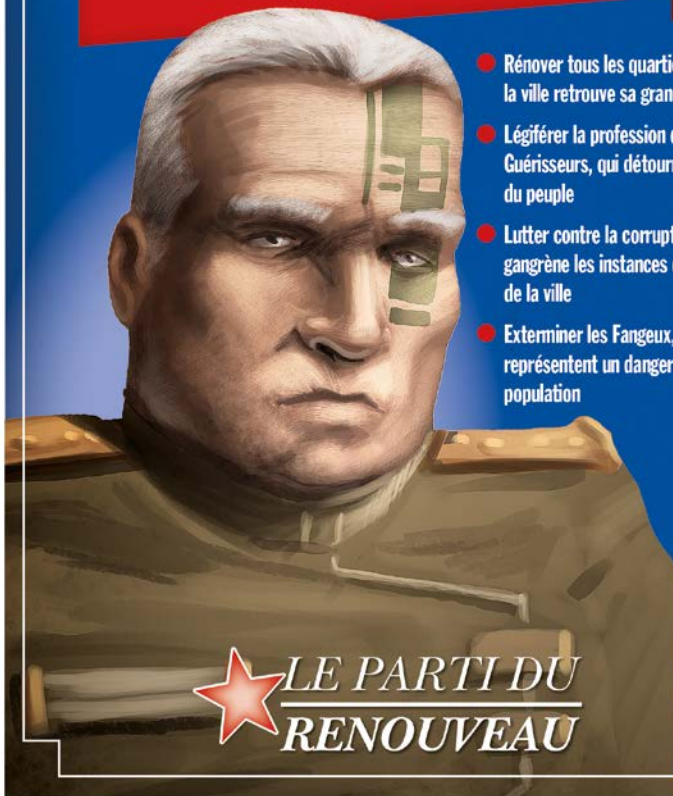
- Norman serait un ancien prêtre de la tribu du Tigre, recherché par les autorités pour crime de guerre ;

- Norman serait un Humain modéré qui, en s'ouvrant aux populations locales, est parvenu à comprendre la culture héossienne et à en maîtriser la magie élémentaire ;

- Norman voudrait en fait faire disparaître la décharge pour redonner à la ville sa grandeur passée. Il cache cette information pour ne pas

NORMAN HENDEL

“Ensemble, tout est possible !”



- Rénover tous les quartiers afin que la ville retrouve sa grandeur passée
- Légiférer la profession des Guérisseurs, qui détournent l'argent du peuple
- Lutter contre la corruption, qui gangrène les instances dirigeantes de la ville
- Exterminer les Fangeux, qui représentent un danger pour la population

★ **LE PARTI DU
RENOUVEAU**

se mettre à dos les entreprises humaines de Daenkaï.

Cote de popularité au début du scénario : 37%

Soutiens : Ombres, Négociants.

Opposants : Shaanistes, Élémentalistes.

Opinions sur les autres candidats :

- Naellemenoliseaniadelias : « Elle est charmante mais, entre →

► nous, restons sérieux, elle n'a pas les épaules pour une telle fonction ! »

• Gomba : « Vous voudriez vraiment que la ville soit gouvernée par un Élémentaliste des Limbes ? Soyons sérieux... »

• Kokos : « Un adversaire sérieux. Son programme est solide. Mais tout cela est trop mécanique, trop artificiel... Ça manque de chaleur humaine, vous ne trouvez pas ? »

Peut-il abandonner et retirer sa candidature ? Jamais, quoi qu'il puisse se passer (sauf, bien entendu, si son intégrité physique est sérieusement menacée).

Position vis-à-vis de l'Assemblée Héossienne : Bien entendu, Norman ne compte pas du tout mettre en place le Conseil des Castes, et compte sur l'inertie du pouvoir en place pour préserver ses intérêts. Évidemment, il adapte son discours à son interlocuteur et dira ce que ce



dernier souhaite entendre... Le faire vraiment changer d'avis est tout simplement impossible.

Naellemenolise- aniadelias –

Mélocienne Artiste des Sables

Grande pédagogue, Naellemenoliseaniadelias cherche à transmettre le sens de l'esthétisme aux enfants afin de développer chez eux un véritable goût pour les pratiques artistiques. Utopiste, elle n'a absolument aucun sens des réalités et rêve d'une société meilleure où chacun pourrait avoir la chance de faire ce qu'il aime. Son programme est à cette image : joli sur le papier, mais complètement inapplicable dans la vraie vie. Il en va de même pour sa campagne, dont la communication se réduit au strict minimum (d'où son faible taux de popularité). Il est donc facile de la piéger sur ses idées, car elle ne sait pas vraiment comment fonctionne la ville. C'est toutefois une femme charmante dont les dons artistiques (un style de peinture enfantine qui fait sa renommée dans toute la région) peuvent aisément parler à l'Âme des habitants de la ville et favoriser son élection.

Parti : Le Chant des Âmes

Slogan : *La culture pour tous*

Programme en quatre points :

- La culture avant tout ;
- Égalité des chances pour tous ;
- Mettre du beau dans la vie ;
- Réconcilier les peuples.

Informations :

• Naellemenoliseaniadelias est déconnectée du réel, naïve et inconsciente. Elle n'a aucune connaissance en économie ou en politique et ne sait absolument pas gérer un budget ;

• Par le passé, Naellemenoliseaniadelias a mené de nombreuses actions de communication contre les Notables de Daenkaï. Ces actes ont sérieusement nuit à leur crédibilité et leur ont fait perdre de l'argent. De fait, ses relations avec eux sont tout simplement exécrables ;

• Naellemenoliseaniadelias veut en fait faire disparaître la décharge pour redonner à la ville sa grandeur passée. Elle cache cette information pour ne pas se mettre à dos les entreprises humaines de Daenkaï.

Intox :

• Naellemenoliseaniadelias entretiendrait une liaison avec Norman Hendel et œuvrerait en réalité pour les intérêts de ce dernier ;

• Naellemenoliseaniadelias serait une Artiste sans aucun talent qui pille les œuvres des autres ;

• Naellemenoliseaniadelias aurait assassiné un de ses anciens amants. Elle aurait enfoui le corps dans la décharge. C'est depuis ce moment que les Fangeux sont apparus, en quête de vengeance.

Cote de popularité au début du scénario : 16%

Soutiens : Artistes, Érudits

Opposants : Aucune Caste en particulier (elle n'est pas considérée comme un candidat sérieux)

Opinion sur les autres candidats :

• Norman : « *Un Humain comme beaucoup d'autres, triste, fade et sans saveur. Il est le candidat de l'immobilisme. Avec lui, les choses ne risquent pas de changer.* »

• Gomba : « *Un individu étrange, mais intéressant. Sa vision de la vie n'est pas sans susciter de nombreuses questions. Mais sa pratique de la magie des Limbes le rend dangereux, à plus ou moins long terme.* » →

• Kokos : « *La technologie faite Kelwin... Avec lui, Daenkaï ne risque pas de retrouver sa grandeur passée et son rayonnement culturel.* »

Peut-elle abandonner et retirer sa candidature ? Elle peut accepter de retirer sa candidature pour soutenir un autre candidat :

• Norman : Test de SOCIAL réussi difficulté 12 (les marges se cumulent chaque jour) ;

• Gomba : Test de SOCIAL réussi difficulté 6 (les marges se cumulent chaque jour) ;

• Kokos : Test de SOCIAL réussi difficulté 10 (les marges se cumulent chaque jour).

Position vis-à-vis de l'Assemblée Héossienne : Naellemenoli-seaniadelias n'est pas favorable au fait que l'Assemblée Héossienne ait mainmise sur la cité. Elle pense que ce système électoral, dans lequel le peuple choisit son leader, est juste (plus, en tout cas, que de se lier à une institution centrale déconnectée des réalités locales). Un Test de [Domaine à déterminer en fonction des arguments des personnages] Difficulté 6 réussi peut l'amener à changer d'avis (même si à contrecœur).

Gomba –

Woon Élémentaliste des Montagnes

Gomba est un individu étrange, un puissant guérisseur adepte de la magie des Limbes. Si les deux semblent tout bonnement antinomique, le Woon a cependant réussi à les marier admirablement, jouant à un jeu d'équilibriste avec la vie et la mort, entre remèdes traditionnels, magie élémentaire et Shaan. Taciturne, désabusé, sombre et largement dépressif, Gomba est toutefois un individu profondément bon

et serviable, qui soigne gratuitement celles et ceux qui passent le pas de sa porte. Cependant, ceux qui ont les moyens ne s'approchent pas de lui et, au final, seuls les pauvres et les laissés-pour-compte osent l'approcher (par nécessité) pour bénéficier de ses soins. De ce fait, il est fortement apprécié par la partie la plus pauvre de la population de Daënkaï, qui est prête à le défendre et à agir pour lui. Du fait de ses pouvoirs et de son métier de Guérisseur, Gomba agit sur le Corps des habitants de la ville.

Parti : Les Grands Anciens

Slogan : *La mort pour la vie !*

Programme en quatre point :

- Lutter contre l'obscurantisme ;
- Tisser un lien entre la vie et la mort ;
- Soigner le mal à la source ;
- Redistribuer les richesses.

Informations :

• Gomba est un Élémentaliste des Limbes, mais c'est tout de même un grand Guérisseur ;

• Gomba connaît précisément la nature profondément nécrosée de Norman Hendel et sait quelle menace il représente pour la ville. C'est pour cela qu'il s'est présenté à ces élections, car Norman est si populaire que peu de personnes croient en ses mises en garde ;

• Gomba est un ancien nécrosé, qui a réussi à revenir du côté lumineux. Il garde certes quelques séquelles (il a notamment perdu le sommeil et dort très peu, ce qui influe sur son caractère désabusé), mais en est totalement guéri.

Intox :

• Gomba aurait passé une alliance avec un Prince Nécrosien pour faire venir les Fangeux dans la décharge ;

• Gomba serait un Nécrosien : la nuit, il dévorerait l'Âme des honnêtes gens qu'il a soigné pendant la journée ;

• Gomba se fait passer pour pauvre, mais il serait en fait très très riche, plus que tous les Guérisseurs ;

Cote de popularité au début du scénario : 27%

Soutiens : Élémentalistes, Magiciens.

Opposants : Négociants.

Opinion sur les autres candidats :

• Norman : « *Un danger pour Daenkaï, un Humain si avide de pouvoir qu'il pourrait annihiler cette cité et tous ses habitants ! Un futur Nécosien en puissance qui ne s'ignore même pas !* »

• Naellemenoliseaniadelias : « *Une femme charmante, pleine de bonté et de gentillesse. Elle n'est malheureusement pas assez équipée pour survivre dans la sphère politique.* »

• Kokos : « *Un gestionnaire froid et mécanique, donc juste et équitable. La question est : voulons-nous vraiment optimiser cette décharge ?* »

Peut-il abandonner et retirer sa candidature ?

Il peut accepter de retirer sa candidature pour soutenir un autre candidat :

• Norman : Jamais, même si son intégrité physique est menacée ;

• Naellemenoliseaniadelias : Test de SOCIAL réussi difficulté 10 (les marges se cumulent chaque jour) ;

• Kokos : Test de SOCIAL réussi difficulté 8 (les marges se cumulent chaque jour).

Position vis-à-vis de l'Assemblée Héossienne : Gomba n'a que faire de la politique à un niveau macro. Son but

LA MORT POUR LA VIE !



LES GRANDS ANCIENS

est de rendre le quotidien de la cité (et de ses habitants) meilleur. Il n'est pas persuadé que l'Assemblée Héossienne soit la meilleure option, étant donné qu'elle s'est désintéressée de la ville pendant quelques décennies. Un test de [Domaine à déterminer en fonction des arguments des personnages] Difficulté 4 réussi peut toutefois l'amener à se ranger à l'avis de l'Assemblée Héossienne. →

Kokos –

Kelwin Novateur des Sables

Kokos veut révolutionner la société, ni plus, ni moins. Il veut également développer tout un nouveau pan de l'économie locale. En effet, depuis quelques années, Daenkaï se spécialise dans la fabrication artisanale

d'objets de récupération ; ses Artisans de renom détournent ce qui se trouve dans la décharge pour en faire toutes sortes d'objets du quotidien. Il s'agit là d'une source de développement qui fascine le Kelwin. En dehors de cela, Kokos est rationnel, pragmatique et supérieurement intelligent. Il sait ce qui se passe et comprend parfaitement les enjeux de ces luttes de pouvoir. Il n'aime

Votez Kokos

RÉVOLUTION,

RÉVOLUTION!

*Réguler les moteurs économiques de la société ;
Réorganiser les zones de production ;
Mieux gérer la logistique des importations
et des exportations ;
Développer la récupération et le commerce
en résultant.*

LES PROGRESSISTES

pas la foule, ni même les jeux sociaux (et encore moins les « *gamineries* » électorales), et à tendance à parler à ses interlocuteurs comme si ces derniers étaient des débiles profonds. Sa communication passe toute entière par Arpège et le Rézo. Il sait qu'il n'a pas énormément de chance de gagner, mais il s'en fiche complètement. Il s'adresse quant à lui à l'Esprit de la population.

Parti : les Progressistes

Slogan : *Évolution, Révolution !*

Programme en quatre points :

- Réguler les moteurs économiques de la société ;
- Réorganiser les zones de production ;
- Mieux gérer la logistique des importations et des exportations ;
- Développer la récupération et le commerce en résultant.

Informations :

- Kokos est un gestionnaire de génie, capable de mettre concrètement en application l'intégralité de son programme (il est donc impossible de le piéger sur ces points) ;
- Afin de maximiser la production d'objets de récupération, Kokos veut augmenter la surface de la décharge, et l'ouvrir aux régions voisines ;
- Kokos connaît les mécanismes de pouvoir et de décision, et sait où agir concrètement pour faire disparaître toute forme de corruption.

Intox :

- Kokos serait un terroriste à l'origine du sabotage de nombreux bâtiments de la ville ;
- Kokos serait un inventeur dangereux et porterait déjà la responsabilité de nombreuses victimes à cause de ses inventions ;
- Kokos utiliserait des Morphes dans son activité professionnelle.

Cote de popularité au début du scénario : 20%

Soutiens : Novateurs, Négociants, Ombres.

Opposants : Artistes, Voyageurs.

Opinion sur les autres candidats :

- Norman : « *Un Humain, quoi... Ça dit tout...* »
- Naellemenoliseaniadelias : « *Une Artiste, quoi... Ça dit tout...* »
- Gomba : « *Un Montagnard, quoi... Ça dit tout...* »

Peut-il abandonner et retirer sa candidature ? Il peut accepter de retirer sa candidature pour soutenir un autre candidat :

- Norman : Test de SOCIAL réussi difficulté 4 (les marges se cumulent chaque jour) ;
- Naellemenoliseaniadelias : Test de SOCIAL réussi difficulté 8 (les marges se cumulent chaque jour) ;
- Gomba : Test de SOCIAL réussi difficulté 6 (les marges se cumulent chaque jour).

Position vis-à-vis de l'Assemblée Héossienne : Kokos se doute bien que le Shendernaor ne laissera pas un nouveau Tribun illégitime s'installer. S'il est élu, il compte bien reconnaître l'autorité de l'Assemblée pour éviter de se faire destituer par le Shendernaor et remplacer par le premier venu.

Déroulement de la campagne électorale

Il reste cinq jours avant la clôture de la campagne et le vote des électeurs. Le vote se fera via Arpège et tout habitant de la ville pourra, s'il le souhaite, voter via un programme spécifiquement mis en place. Les abstentions et les votes blancs ne sont pas comptabilisés →

(s'il y a des mécontents, ils n'avaient qu'à se présenter !).

Soutenir les candidats

Chaque jour, les joueurs peuvent agir pour soutenir leur candidat, quel qu'il soit. S'ils le veulent, les joueurs peuvent se séparer pour soutenir des candidats différents. Comme présenté dans leurs descriptions respectives, chaque candidat est lié à un Trihn, donc aux Domaines qui y sont liés :

- ART, MAGIE et SHAAN pour Naellenoliseaniadelias,
- COMBAT, RITUEL et SURVIE pour Gomba,
- SAVOIR, SOCIAL et TECHNIQUE pour Kokos
- NECROSE pour Norman

Chaque soir, on effectue un test de campagne pour chaque parti afin de voir les tendances de vote. En fonction de leurs actions, le Meneur du jeu demandera aux joueurs de faire un Test sous le Domaine le plus approprié. N'importe quel domaine peut théoriquement être utilisé, mais :

- Si, pour soutenir ou nuire à un candidat, les joueurs utilisent un Domaine cohérent avec sa couleur, ils peuvent exploiter la totalité de leur marge de réussite.
- Si, pour soutenir ou nuire un candidat, les joueurs utilisent un Domaine différent de sa couleur, leur marge de réussite est divisée par deux.

Le résultat du Test s'ajoute à la cote de popularité de base et, du coup, influe sur les autres. Deux cas de figure se présentent :

Entreprise	Domaine d'activité	Contrepartie demandée contre la participation financière	Participation maximum
Shield Corporation	Entretien du bouclier ionique	La Shield Corporation veut que son bouclier ionique s'étende à toute la ville (et pas seulement au Centre-Ville). Bien sûr, les frais d'entretien et de construction seront à la charge de la ville.	Test de SOCIAL x 1000 Crédos
Mac Foud	Restauration rapide	Mac Foud veut s'installer dans le Centre. Il aimerait pour cela que la ville lui donne un local. Tout simplement. Bien sûr, ce que vend Mac Foud n'est pas vraiment bon pour la santé (voir le scénario « <i>L'Histoire sans Faim</i> », avec l'écran du meneur).	Test de SOCIAL x 500 Crédos
Minor Azoulé	Transport	Minor Azoulé veut un contrat lui garantissant le monopole du transport des déchets. Ce faisant, il se débarrassera des petites entreprises locales. Bien sûr, la fermeture de la concurrence provoquera du chômage dans la cité (Minor Azoulé fonctionne beaucoup avec des machines automatisées)	Test de SOCIAL x 1500 Crédos
Finadis	Crédit à la consommation	Finadis ne sponsorisera pas de candidat. Par contre, il peut faire un prêt à un taux très avantageux (15% - Test de SOCIAL).	Illimitée. Évidemment, le remboursement va coûter la peau des fesses.
Sain Haine	Recrutement de milices	Sain Haine veut s'occuper de la surveillance de la décharge. Ce faisant, ils s'assureront de la disparition des Fangeux et autres parasites qui y grouillent. Cela veut également dire qu'il ne pourra plus y avoir de récupération sans passer par eux.	Test de SOCIAL x 1000 Crédos

• Soit les joueurs ont agi pour un candidat, auquel cas ce qu'ils ajoutent à ce dernier se soustrait équitablement entre les trois autres (exemple : *je soutiens Norman et je lui donne +6, chacun des autres aura -2*) ;

• Soit les joueurs ont agi contre un candidat, auquel cas ce qu'ils retirent à ce dernier s'ajoute équitablement entre les trois autres (exemple : *je diffuse de fausses informations sur Norman et je lui retire -6, chacun des autres aura +2*).

Le candidat qui obtiendra le meilleur Score au terme des cinq jours de campagne parviendra à se faire élire.

Moyens financiers à disposition

Pour faire campagne, les candidats disposent de plusieurs options (cumulatives) :

• Les tracts : il faut imprimer les tracts, puis les distribuer dans la ville (il faut une équipe pour cela) :

o Coût : 500 credos en tout (tract + équipe)

o Effet : +1 au Test quotidien

• Les affiches : il faut imprimer les affiches, puis les placarder dans toute la ville (il faut également une équipe pour cela) :

o Coût : 1 000 credos en tout (affiches + équipe)

o Effet : +2 au Test quotidien

• Les meetings : il s'agit de louer une salle, communiquer dessus et déplacer les gens pour y assister. Le meeting est très efficace en termes de popularité et ne comporte aucun risque de perte de notoriété.

o Coût : 3 000 credos

o Effet : +3 au Test quotidien

• Les débats : participation à une émission télévisée avec des contradicteurs. Il faut bien sûr être meilleur

que son adversaire. Si c'est le cas, la popularité grimpe en flèche ; si ce n'est pas le cas, elle dégringole.

o Coût : 6 000 credos (qui peuvent être partagés avec l'autre candidat)

o Effet : +4 au Test quotidien (et -4 à l'adversaire qui a perdu le débat)

• Arpège : c'est le plus efficace. Il s'agit de se payer une couverture médiatique totale pour être omniprésent sur tous les écrans.

o Coût : 10 000 crédits (possibilité de réduire de 1 000 par degré de réussite en cas de tentative de piratage)

o Effets : +5 au Test quotidien

Sponsoriser un candidat

Les moyens présentés sont très coûteux, probablement trop pour les personnalités. Ils peuvent essayer de négocier avec le Conseil de Caste qui les a envoyés pour obtenir une petite enveloppe, mais celle-ci ne sera pas très importante (Test de SOCIAL x 100 crédits).

L'option la plus efficace consiste à essayer de convaincre des Notables afin d'obtenir des dons. Voici quelques entreprises de Daenkaï qui peuvent être mobilisées :

L'union fait la force

Une solution viable consiste également à convaincre deux ou trois candidats de s'allier et de se présenter ensemble. L'un d'eux serait le nouveau Tribun, les deux autres prendraient part au nouveau Conseil des Castes de la ville. C'est un travail à faire auprès de chaque candidat (la description de chaque candidat donne la difficulté pour les convaincre d'adopter cette stratégie, difficulté qui dépendra de la tête d'affiche choisie).

Cette option doit être envisagée rapidement afin de préparer les élections, c'est à dire qu'elle doit être offi- ➔

cielle au moins un jour plein avant le vote (sinon, personne ne sera au courant). Dans ce cas de figure, les pourcentages des candidats s'additionneront.

Et Norman dans tout ça ?

Tant que Norman reste en tête des sondages, il ne se dévoilera pas et restera discret. Si, à un moment dans la campagne, il perd l'avantage, il passera à l'offensive. Il pourra alors :

- Utiliser les mêmes moyens que les personnages pour remonter sa cote de popularité (il aura alors droit à un Test qui influera sur les scores de la campagne de la même manière que celui des personnages) ;
- Tenter d'acheter les personnages. Dans ce cas, il les fera venir, reconnaîtra leur grande compétence et leur fera une offre financière qu'ils ne pourront pas refuser. Et s'ils refusent ? Et bien Norman n'est pas le type d'homme à qui ont peut refuser quoi que ce soit...
- Au pied du mur, si la situation est vraiment dramatique, Norman tentera de se débarrasser de son candidat le plus sérieux en commanditant un assassinat.

Pirater Arpège

Il reste évidemment une dernière option : pirater Arpège. Cela ne sera pas chose facile car le programme est calqué sur celui qui a été installé à l'Assemblée pour éviter les truquages. Il ne s'agit toutefois pas exactement du même, et celui-ci peut être craqué par un as de l'informatique. Il faut ainsi passer des journées entières à bouffer des lignes de codes. Les joueurs qui veulent s'y coller peuvent faire un TEST de SOCIAL + Arpège par jour. S'ils parviennent à passer une difficulté de 35, ils réussissent leur piratage et peuvent élire le candidat de leur choix.

Événements

Voici quelques événements qui permettront de pimenter l'implication des personnages dans la campagne électorale.

Les Fangeux

Si les personnages enquêtent auprès de victimes de méfait des Fangeux, ceux-ci leur raconteront que ce sont des créatures de taille moyenne qui les ont attaqués. Or les Fangeux sont tous de petite taille.

- Si les personnages effectuent une ronde de nuit pour voir ce qu'il en est des Fangeux, ils se feront attaquer par des membres de la milice de Norman, déguisés en Nécosiens (Nb d'individus = nb de Joueurs +1). Ils sont tous de taille moyenne, ce qui ne correspond pas à la description faite des Fangeux qui sont censés être petits. Caracs : Corps 10, Âme 5, Esprit 5 – Arme de mêlée +1 – masse d'arme +2 ;

- Les vrais Fangeux se cachent dans la décharge. Ce sont en fait des Kelwins de la région des Terres Brûlées dont le village s'est fait attaquer par un Titan Élémentaire des Limbes, dont les attaques ont craquelé et noirci leur peau. Ces Kelwins sont des Artisans hors pair et confectionnent de véritables trésors à partir des matériaux récupérés dans la décharge, ils font ensuite commerce de leur production auprès de certains Artisans de la ville qui reprennent ces créations à leur compte. Il n'y a qu'une poignée d'Artisans qui ont vraiment connaissance du fait que les Fangeux ne sont pas dangereux (sans connaître leur véritable nature). Mais ils ne diront rien pour protéger leur business très juteux...

Le virus

Chaque jour, les personnages doivent faire un Test de SURVIE difficulté 3 pour voir s'ils subissent l'effet d'une

maladie ou d'une infection. Si oui, ils perdent un niveau sur un Domaine aléatoire (1D10) pendant cinq jours (les effets sont cumulables d'un jour sur l'autre). Ils peuvent bien sur faire appel à un Guérisseur (200 Crédos pour regagner un niveau de Domaine).

L'attentat

Lorsque les personnages iront voir Norman Hendel, ils se retrouveront en plein cœur d'une attaque. Un groupe d'individus de toutes les races fera irruption en hurlant « *Mort aux Humains !* ». Un combat éclatera par la suite, pendant lequel Norman prendra les armes, allant jusqu'à sauver l'un des personnages. Bien entendu, les individus avaient été grassement payés pour faire cela par le candidat humain, qui n'aura jamais été en danger pendant cette échauffourée.

Une population peu conciliante

Si les personnages dévoilent leur statut d'Itinérant, ils s'apercevront rapidement que la population les traite avec un certain dédain. Et pour cause : ce système d'élection convient bien à tout le monde. Il faut bien rappeler que la République Héossienne n'est pas une démocratie. Les Castes y décident de tout. Ici, le peuple à l'opportunité de choisir ses dirigeants, et ils y prennent goût. Peut-être même que certains personnages trouveront ce concept intéressant...

Et à la fin...

Au bout de cinq jours, la population vote, avec très peu d'abstention. Le vainqueur est le candidat qui a la cote de popularité la plus haute. Si deux candidats sont vraiment au coude à coude, il est possible de les départager avec un Test de SOCIAL en opposition.

Si Norman est élu, il refuse évidemment de mettre en place le Conseil des Castes et commence à armer la cité pour faire face aux troupes du Shendernaor, qu'il sait prêtes à arriver. Il va s'agir d'une confrontation sanglante (Norman ne baissera pas les armes), qui sera perdue par l'Humain au bout du compte. Cependant, les populations locales vont souffrir et les victimes civiles seront nombreuses. Cela peut d'ailleurs faire l'objet d'un scénario dans le style « *La Chute du Faucon Noir* », où les personnages doivent évacuer les civils.

Si Naellemenoliseaniadelias ou Gomba sont élus mais refusent de mettre en place le Conseil des Castes, le Shendernaor interviendra, mais ils ne trouveront aucune résistance et installeront un Tribun extérieur.

Si Naellemenoliseaniadelias, Gomba ou Kokos sont élus et mettent en place le Conseil des Castes, le Shendernaor n'interviendra pas. En fonction des actions des joueurs, les trois pourront former le premier noyau de ce Conseil. Pour les autres places, c'est un nouveau jeu politique qui va s'enclencher.

Expérience

+1 PEX par séance

+3 PEX si Norman n'est pas élu

+1 PEX si la nature des Fangeux est révélée au grand jour

+2 PEX si l'élu est disposé à ce que le système de Conseil des Castes soit instauré.

Si Norman est élu, chaque personnage gagne 4 PEX en Nécrose. Si les personnages ont agi volontairement pour Norman, ils gagnent 4 PEX de plus en Nécrose.

Igor Polouchine & Vincent Lelavechef

Illustrations Igor Polouchine &

Alexei Iakoviev

Couleur Sébastien Lamirand

CHASSES à L'HOMME

Ce scénario pour Polaris 3^e édition nécessite la possession du supplément Union Méditerranéenne, du Guide Technique et du Livre de base. La possession des autres suppléments peut être utile. Il est destiné à un meneur et à des joueurs de tous niveaux.

En quelques mots...

Après un débarquement sans encombre à Omeross pour des raisons qui leurs sont propres, les personnages sont enlevés et envoyés dans une station perdue de l'Océan Atlantique, spécialement aménagée pour de cruelles chasses à l'homme.

Par chance, le système électrique va tomber en rade, leur permettant de prendre la fuite. Cependant, alors qu'ils quittent les lieux, un autre pensionnaire des lieux leur demande, avant de mourir de ses terribles blessures, d'empêcher un attentat terroriste dans la ville de Galia. De chassés, les personnages vont donc devenir chasseurs, en se mettant sur la piste de l'auteur présumé de l'opération. Cette traque les mènera finalement à Kâ, où un maelström d'événements se déchaînera sur la station. Bonnes chasses !

Fiche technique

TYPE • Linéaire/mini-campagne

PJ • Tous niveaux

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★

Mise en place

Introduction des personnages

Le scénario débute dans une étrange station. Les personnages émergent, sans leur équipement, d'un très lourd sommeil et il ne fait aucun doute, au vu de leurs symptômes (maux de tête, vision troublée, engourdissements), qu'ils ont été drogués. L'endroit dans lequel ils se trouvent est très inquiétant. Aucun bruit ne vient en effet déranger le silence de cette course aux murs maculés de sang séché... Un autre détail est très troublant. À l'aide d'un jet d'observation assez difficile, il est possible de remarquer que de petites caméras sont placées en différents endroits. Il n'y a rien de bon dans tout cela. D'autant que les souvenirs leurs reviennent peu à peu. Lors de leur arrivée à Omeross, pour une raison de votre choix, ils ont été enlevés par une dizaine d'hommes encagoulés alors qu'ils se rendaient à leur point de rendez-vous. Ils se souviennent également avoir reçu une injection avant de sombrer dans l'inconscience.

Que le jeu commence !

Première partie : Ceux qui vont mourir te saluent

Dans cette partie, les personnages vont devoir se sortir du piège qu'est

la station. Après avoir affronté moult dangers, ils vont finalement être sauvés par une défaillance du système électrique. Mais, avant de partir, une mission de la plus haute importance va leur être confiée.

1.1. La station Colosseum

La station a coûté une fortune à Vilmon de Sardass, mais le plaisir qu'elle lui procure le vaut bien. Elle est organisée sur quatre niveaux (voir les plans ci-dessous). On accède à cette horreur sans nom par un dock où se trouvent deux navires légers. Ce sont par ces navires que Sardass et les personnages sont arrivés. Des docks, on peut accéder aux appartements utilisés par les géoliers durant la durée du jeu et au premier niveau du labyrinthe. Les appartements sont agréables. Quatre chambres sont disponibles, dont celle de Sardass et une pour les invités de marque. Dans les deux autres se succèdent les hommes de main, chargés de la surveillance des lieux. De ces appartements, on peut accéder à la salle de contrôle bardée d'écrans et de matériel d'enregistrement. Sardass aime en effet garder trace de ses chasses. Le premier niveau est un labyrinthe métallique de 500 mètres de côté dans lequel sont installés de nombreux pièges. Un ascenseur permet de descendre au niveau -1 (le point rouge sur le plan). La structure y est la même, mais deux ascenseurs sont cette fois disponibles. Le premier permet de remonter au niveau 0 (le point vert sur le plan) tandis que le deuxième (en rouge) permet de



descendre au dernier niveau, le -2. Là, seul un ascenseur (le point vert) permet de remonter au niveau -1. Il est en effet impossible de descendre plus bas. Il existe encore un niveau en dessous, celui des machines, mais il n'est pas accessible. Il n'y a donc qu'une issue. Malheureusement pour les personnages, la porte est commandée à distance et le code d'ouverture peut être modifié via la salle de contrôle. Ainsi, si un personnage parvenait à effectuer un jet de système de sécurité difficile, il pourrait espérer voir la porte s'ouvrir. Mais ses espoirs seraient bien vite refroidis puisque le code serait réinitialisé et la porte de nouveau bloquée.

Le but de cette partie du scénario est d'effrayer vos personnages et de les mettre à l'épreuve. Les pièges n'ont donc pas été positionnés sur les plans, de sorte que vous puissiez adapter la difficulté au niveau de votre groupe. D'autant que Sardass a fait venir des Chiens de Kraal d'Equinox. Le prix payé au contrebandier a été conséquent, mais n'est rien, comparé à la valeur de l'ensemble de la structure. Un chien de Kraal (*Livre de Base* page 390) erre donc dans chaque niveau. Ce chiffre est indicatif. Encore une fois, à

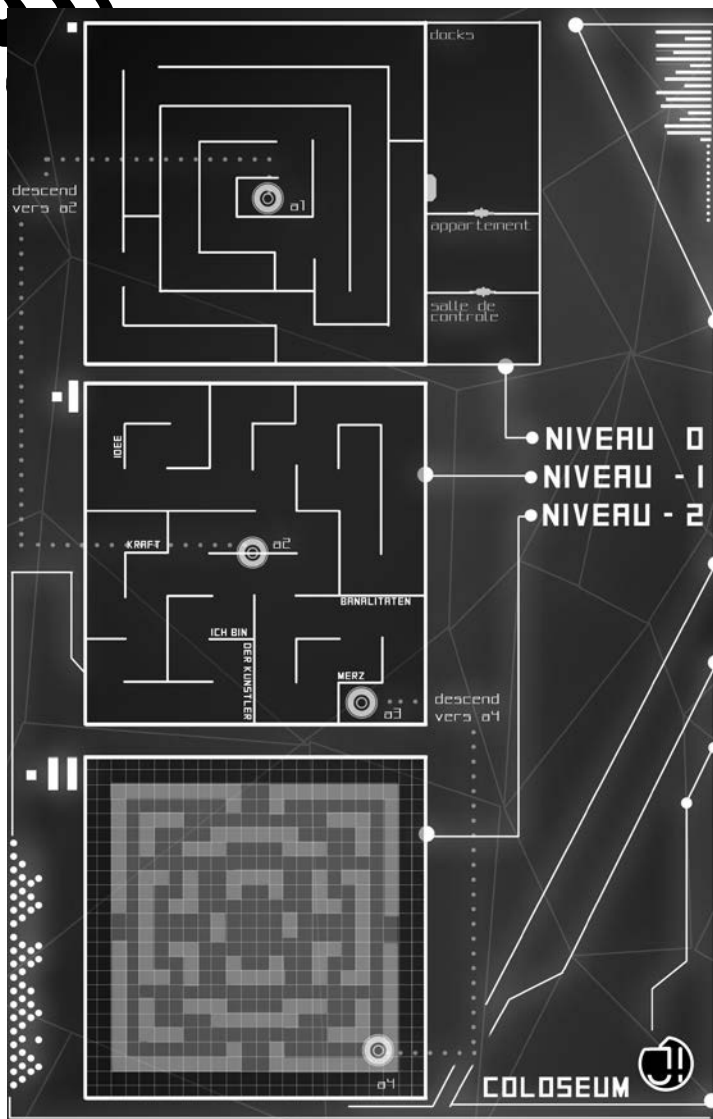
vous de vous adapter. Les chiens sont équipés de colliers permettant de les neutraliser à distance depuis la salle de contrôle. Il arrive en effet à Sardass et à ses invités de terminer le travail quand ses malheureuses victimes ne sont plus en mesure de se défendre. Le tout est bien entendu filmé par des centaines de caméra dissimulées un peu partout. Il est aussi possible à Sardass ou à quiconque de s'adresser aux personnages. Cela peut ajouter une dimension stressante aux scènes jouées. On peut donc imaginer une voix qui dispense des conseils « *Vous devriez aller à la gauche* » ou d'autres messages du genre qui devraient mettre vos joueurs à cran.

Différents systèmes de sécurité sont décrits dans le *Guide Technique* aux pages 8 et 9 (grillage laser offensif, tourelle/poste de tir, gaz, décharge électrique, sirène incapacitante, drones...) ou à la page 55 (duplicateur d'images) et il existe des inspirations dans les meilleurs films du genre comme *Cube*, par exemple, que vous pouvez d'ailleurs visionner ou revoir. Si vos personnages sont vraiment des mules, Sardass peut avoir acheté un cyborg. Bref, libre à ➔

Ce qu'il s'est passé

Vilmon de Sardass (voir *Union Méditerranéenne*) est un notable d'Omeross, c'est un riche néo-industriel, féru de reliques mais aussi de jeux de toutes sortes. Ainsi, il a fait construire dans l'Océan Atlantique la station Colosseum. Il s'agit d'un labyrinthe de trois étages dans lesquels ont été placés pièges et créatures. De temps à autres, il fait enlever quelques innocents et les fait conduire dans cet enfer, où leur lente agonie est filmée. La plupart des candidats au massacre meurent, mais il arrive que Vilmon décide de laisser la vie aux plus téméraires et ces derniers peuvent intégrer sa bande de gros bras. C'est d'ailleurs ces derniers qui ont enlevé les personnages, qui se retrouvent désormais au centre l'arène.





décider de la localisation et du début de l'aventure. En tous les cas, c'est ici que le scénario commence, alors qu'ils se réveillent (voir Introduction des personnages). Les malheureux n'ont plus que leurs vêtements sur eux et ne disposent d'aucune arme pour affronter ce milieu hostile. Alors qu'ils explorent la première coursoive, une voix d'homme résonne dans des enceintes dissimulées dans les murs : « *Bienvenue dans le Colosseum. Que la chasse commence !* » C'est cette voix, celle de Sardass, que les personnages entendront à de nombreuses reprises. Après une bonne centaine de mètres et une paroi à 90°, les personnages aperçoivent une mallette posée à même le sol. Un code est nécessaire pour l'ouvrir (jet de système de sécurité normal). À l'intérieur se trouvent deux pistolets lourds et trois pistolets légers (dans l'optique d'un groupe de cinq joueurs, adaptez en fonction), tous chargés. C'est plutôt une bonne nouvelle. La mauvaise est qu'il n'y a qu'un chargeur par armes, soit 15 balles... Faites un décompte précis, cela renforcera le côté survival de cette partie. Et maintenant, lâchez les chiens de Kraal et placez vos pièges. Le temps que peut durer cette exploration est libre, selon les goûts de votre table de jeu. Elle peut même occuper toute votre première séance. Ce serait d'ailleurs dommage d'écourter cette partie. Si les PJ s'en sortent trop facilement, cela n'a aucun intérêt. Dosez votre opposition. L'objectif, c'est de pousser les PJ à bout, de les amener au bout d'eux-mêmes jusqu'à la sortie du complexe.

vous de choisir la façon de terrifier vos joueurs et de les rendre fous...

I.2. La chasse

Dans cet enfer, les personnages n'ont d'autre choix que de se lancer à corps perdu dans l'exploration des lieux. Ils ont été déposés dans un recoin du niveau 0. Encore une fois, à vous de

Après quelques heures d'errance et de souffrance, les personnages découvrent le niveau -2. Tout à coup, les lumières se coupent et le silence se fait dans la station. C'est comme si tout était tombé en rade. L'absence de piège et la mise en route de faibles néons rouges d'urgence devraient rapidement leur confirmer cette impression. L'ambiance est désormais

très lourde et, alors qu'ils devraient probablement chercher la sortie, les personnages entendent un râle au détour d'une coursi ve dans laquelle tous les néons ont été soufflés. Un homme y est allongé. Il s'agit de Mariano Toledo (voir marge). À une dizaine de mètres de lui, deux chiens de Kraal gisent inanimés. Du sang coule de leurs yeux et de leurs oreilles. C'est comme s'ils avaient été victime d'une violente et soudaine hémorragie cérébrale. L'homme a une trentaine d'années. Il a été blessé à de nombreuses reprises et a désorm ais à peine la force de parler. Il accroche le bras du PJ le plus proche afin de l'attirer à lui. Ses paroles semblent lui arracher ses dernières forces : « *Il faut empêcher (...) un attentat terroriste (...) à Galia (...) Ne prévenez pas les (...) autorités (...)* » Là, l'homme s'étouffe en avançant probablement du sang, puis reprend : « *Bar de Gibraltar (...) avertissez (...)* ». Malheureusement, il ne peut finir sa phrase, trouvant cependant la force de montrer le revers de sa veste... À l'intérieur de la doublure est cachée une carte magnétique sur laquelle est inscrit Complexe Nord, Niv. Portuaire, Zone extérieure, Secteur 3, casier 12. Il est probable que les personnages comprennent qu'il s'agit du badge d'une consigne.

Cet intermède passé, il va falloir profiter de la panne pour fuir. Les ascenseurs sont bloqués, mais il est possible, avec une tige de fer arrachée quelque part, de forcer la porte, puis d'ouvrir la trappe et d'escalader le conduit en s'aidant du câble. Au niveau 0, les personnages sont attendus par quatre hommes de main de Sardass (page 29 de la *République du Corail*, par exemple). L'industriel s'est quant à lui enfui lorsqu'il a compris que la situation dégénérerait. Les brutes sont équipées de pistolets mitrailleurs légers ou lourds et d'armure en kevlar. Les personnages n'ont pas d'armure.

Mariano Toledo est un agent de Deuxième Ombre (voir Union Méditerranéenne), un service ultra secret contrôlé par Ace Balaon, le big boss des services de renseignements. Il était chargé de surveiller puis éliminer des membres de la famille Santiani, une maison marchande mineure d'Omeross (voir Union Méditerranéenne), soupçonnés d'appartenir à un groupe de dissidence. En suivant l'un d'eux, le jeune Honoratio, il a découvert que ce dernier préparait avec les Frères des Abysses, et probablement d'autres, un attentat à Galia. Malheureusement, Mariano n'a pas eu le temps de prévenir son agent de liaison au Bar de Gibraltar, car, comme les personnages, il a été enlevé et conduit vers le Colosseum. C'est d'ailleurs sa présence qui leur a sauvé la vie, puisqu'il était porteur d'un Polaris latent qui a déclenché un effet incontrôlé quand les deux chiens de Kraal l'ont attaqué. Ils en sont morts et de nombreuses machines ont explosé.

Il serait donc de bon goût de les éviter ou de les piéger dans le labyrinthe. Une fois cette menace éliminée, il ne reste qu'à trouver la sortie, s'emparer du navire léger et rentrer à Omeross. En fouillant les lieux, les personnages retrouvent leur matériel dans les appartements. Dans la salle de contrôle, il est également possible de trouver du matériel, à votre discrétion. Tout ce qui est sur les disques a en revanche disparu. Tout a été formaté.

I.3. Escale à Omeross

Après s'être échappés du Colosseum, les personnages rentrent à Omeross (voir *Union Méditerranéenne*) en deux jours environ. La première étape, passer les Mâchoires de Gibraltar, se fait sans difficultés. Il semblerait que Sardass ait graissé quelques pattes de sorte à ne pas être embêté par des contrôles douaniers, qui pourraient se révéler problématique, surtout à l'aller avec les soutes pleines de prisonniers. Les codes des navires sont donc connus et ces derniers ne sont jamais contrôlés. Le reste du trajet se fait sans encombre.

Sur place, les personnages devraient retourner aux docks où ils ont stationné leur navire. Les hommes de Sardass ont coutume de laisser les navires de leurs prisonniers sur place, quelques jours avant que ces derniers soient →

► déclarés disparus. Une enquête est souvent menée, mais elle ne conduit jamais bien loin. C'est donc avec un grand soulagement, certainement, que les personnages retrouvent leur propriété. S'ils posent des questions sur ce qui leur est arrivé, ils ne trouveront d'abord aucune réponse, surtout auprès des autorités, qui prendront leur déposition et la laisseront croupir au fond d'un disque dur. Puis, en se rendant dans des endroits moins bien famés, en particulier vers les docks ou les quartiers d'habitations des immigrés et des moins favorisés, ils pourront apprendre que les rumeurs concernant des chasses ou des jeux macabres ne sont pas rares dans la station. En revanche, cela concerne très certainement des puissants et on leur conseille, vu qu'ils s'en sont sortis, de ne pas rester là et d'aller voir si les algues sont plus vertes ailleurs. Sardass, qui est revenu quelques heures avant les personnages, a d'ailleurs lancé les grandes manœuvres pour retrouver et éliminer les rescapés de sa dernière chasse à l'homme. Ce sont donc six nouveaux hommes de main, de la même trempe que ceux de la station, qui vont chercher puis trouver leurs

cibles si elles restent trop longtemps dans la ville. Il est donc avisé de déguerpir et le plus vite possible.

Une autre piste est évidemment celle du badge magnétique et de la consigne. La trouver n'est pas difficile. Il s'agit d'un recoin dans une zone d'entrepôt. À l'intérieur, une enveloppe contient une photo et un disque de données. La photo est celle d'un homme brun d'environ trente ans dans une cursive. C'est probablement une photo volée. Au dos est inscrit « *La Murène* ». Sur le disque de données se trouve un enregistrement sonore. Il dure deux minutes et relate la discussion entre un certain « *la Murène* » et un autre homme dont le nom n'est pas disponible. Il s'agit de Honoratio. La musique techno est très forte, signe que l'on est dans un bar, et entrave quelque peu la compréhension de la discussion, mais il est malgré tout possible de comprendre que désormais l'attentat est imminent et que la Murène doit rencontrer ses Frères au Dauphin Rutilant à Galia pour la suite des opérations. Le mot « *frère* » revient souvent et peut mettre les personnages sur la piste des Frères des Abysses. S'ils ne comprennent pas, il leur faudra trouver des informations sur place... S'ils tentent enfin d'aller au Bar de Gibraltar pour localiser le contact de l'agent mort dans le Colosseum, ils ne le trouveront pas. En revanche, s'ils posent quelques questions, lui suivra leur piste et les retrouvera le moment venu.

Cet homme, c'est "La murène"



Deuxième partie : Frères des Abysses repetita ?

Les frères des Abysses (voir *Union Méditerranéenne*) sont une organisation terroriste dirigée par un fanatique du nom de Ralaken Trillsak annonçant le Jugement Dernier. Elle est en théorie contrôlée par la Voix Divine et par la conspiration de Mollen le Prêcheur,

mais ses membres se révèlent parfois trop zélés. Preuve en est, ils sont responsables de la propagation de la Rouille à Kâ. Cela a énormément énervé Mollen. Malheureusement pour lui, un autre attentat est encore en préparation à Galia contre la Maison Elztrin ! Mais, cette fois-ci, il sera empêché par une alliance contre nature entre les personnages et la Voix Divine... Cette dernière, elle aussi sous le contrôle de Mollen le Prêcheteur, a tout intérêt à ce que les terroristes gardent leur sang-froid afin que la Conspiration contre l'Union Méditerranéenne reste discrète. Mais c'est une autre histoire qui ne concerne pas vraiment les PJ.

II.1. Galia, la Murène et ses « Frères »

Les personnages devraient ne pas traîner à Omeross et se diriger vers Galia. Quitter la station ne va cependant pas être simple, puisque que leur navire est surveillé par un homme des brigades portuaires, vendu à Sardass. Il a pour consigne, si ce navire demande à partir, de le bloquer pour un contrôle poussé et de prévenir les hommes de main du riche industriel. C'est donc tout naturellement que, au moment de leur départ, le pilote reçoit un message radio lui demandant de s'immobiliser afin de permettre à une patrouille des brigades portuaires de monter à bord. L'homme de Sardass, l'agent Aldemare, est un individu à la morale fluctuante, et il est possible pour les personnages de le soudoyer. Pour cela, il faut déjà comprendre que son intervention est anormalement longue et qu'il prend son temps (jet d'observation difficulté normale). Ensuite, il faut mettre en lien cette situation avec Sardass avant de proposer plus d'argent à Aldemare. Il acceptera de partir autour de 500 sols et demandera juste deux ou trois coups de poing au visage afin de justifier son départ et ne pas être embêté outre mesure par son patron. Si les personnages ne saisissent pas

le manège, six nouveaux gros bras arrivent dans le navire. Une scène de combat dans les coursives du sous-marin peut être très originale à jouer.

Finalement, après toutes ces difficultés, les personnages arrivent enfin vers Galia (voir *Union Méditerranéenne*) quelques jours plus tard. Il est possible, tout comme à Omeross, de décrire précisément les abords de la station, avec ces quatre corniches et sa plaine qui décroît lentement sur les côtes de l'ancienne France avec ses ruines à foison... Le Dauphin Rutilant (voir *Union Méditerranéenne*) se trouve dans le port commercial, donc dans la quatrième marche à -1 700 mètres. Trouver un emplacement n'est pas plus compliqué que de trouver le bar, que tout le monde semble connaître ici. Très vite, il est facile de comprendre que c'est un repère de voyous et de truands, et que la partie ne va pas être facile. D'ailleurs, si vous le souhaitez, il est possible que, lorsque les personnages arrivent, des mineurs soient présents et que des bagarres éclatent, notamment avec les Écumeurs Fous. Cela serait un bon moyen d'évoquer les clans de mineurs en Union Méditerranéenne. En tous les cas, après quelques coups perdus ou de grossières provocations, les personnages ont enfin la Murène en visuel. Il prend une ravageuse avec deux loubards d'un calibre identique au sien. Il est possible de s'approcher et d'écouter la conversation. Malheureusement pour les PJ, les trois hommes parlent dans un premier temps de tout et de rien, comme de Yoan Ségur ou de Coriandr par exemple (voir *Union Méditerranéenne*), avant de se lever et de quitter l'établissement. La filature commence.

Elle est très difficile, car la Murène et ses deux compagnons sont prudents et se séparent parfois pour se retrouver un peu plus loin. Il est donc nécessaire de multiplier des jets de Discretion/ →



Filature allant de assez facile à assez difficile, selon les circonstances. La Murène est particulièrement redoutable dans cet exercice. L'idéal est d'amener vos PJ à se séparer et, s'ils ont été repérés, de leur tendre des pièges. Il est peu probable que les terroristes se laissent tomber dessus trop facilement et moins probable encore qu'aucun joueur ne rate un jet de discrétion... Continuer cette scène jusqu'à que ce que les personnages soient perdus. S'ils passent à l'attaque, les trois PNJ ont des caractéristiques de pirates, et de mercenaire pour la Murène. Malgré l'infériorité numérique, les trois terroristes disposent d'un atout non-négligeable, une grenade. C'est elle qui leur permettra de prendre la fuite. Si, malgré tout, les personnages parviennent à mettre la main sur un des trois (à l'exception de la Murène), seule la torture pourra le faire parler... Nos héros sont-ils prêts à cela pour apprendre qu'un attentat se prépare contre un membre de la famille du Duc Elztrin ? Si ce n'est pas le cas, mais qu'un roleplay convaincant est proposé, l'information est également obtenue.

II.2. Une enquête à rebondissements

Cette information sera la seule donnée par les terroristes. Ils se terreront ensuite dans le silence. Tout est donc à refaire, puisque cette piste est sans issue. Une des solutions est de repartir sur la trace de la Murène. Un retour au Dauphin Rutilant est donc

une option, à moins que les personnages n'aient des contacts à Galia. Quoi qu'ils fassent, voici la liste des informations à récupérer :

- Sur la Murène, peu d'informations sont à glaner. C'est un mercenaire qui a longtemps fréquenté les Écumeurs Fous, une confrérie de pirates, mais il n'en fait cependant pas partie. Nul ne sait où il vit. Il lui arrive de ne plus venir au Dauphin Rutilant pendant des semaines avant de réapparaître. Beaucoup des clients du bar lui prêtent une autre activité (contrebande, renseignements, terrorisme...). Si les personnages le cherchent, ils ne trouveront plus rien et la Murène ne réparera plus.

- Ses deux acolytes sont des Écumeurs Fous qu'il engage parfois pour des missions de la Fraternité des Abysses. Ils s'appellent Vincenzo et Denk. Ils sont souvent au Dauphin Rutilant quand leur navire est à Galia. Ils ont aussi leurs habitudes dans les modules temporaires de la quatrième marche où sont installées les populations immigrées. On trouve là-bas ce que l'on ne trouve pas ailleurs, du matériel aux filles en passant par les tables de jeu. C'est une piste intéressante.

- Sur la maison Elztrin ou les Écumeurs Fous, les personnages apprendront ce qui est indiqué dans le supplément.

Les installations temporaires, gérées par Louis Ledrenne (voir *Union Méditerranéenne*), sont un enfer

Les projets d'attentat

Les frères des Abysses de Galia souhaitent s'emparer de la jeune Suzanna sur le trajet entre son domicile de la deuxième marche et la maternité de la première marche où se trouve actuellement sa mère Hélène, responsable de la gestion des établissements touristiques de la ville (voir *Union Méditerranéenne*). Une fois Suzanna enlevée par un commando de l'organisation mené par la Murène, il est prévu de conduire la jeune adolescente dans un navire, de filmer son exécution et de distribuer les films, tout en précisant que, désormais, d'autres exécutions de ce genre auront lieu dans les semaines à venir et que toute la population sera visée. Si les Frères peuvent s'en prendre à la famille du Duc, les enlèvements suivants ne poseront aucun problème. Les Frères des Abysses n'ont aucune revendication particulière. Leur seul but est de semer la terreur à Galia, tout comme leurs frères de Kâ l'ont fait (voir la suite), et d'annoncer aussi le Jugement Dernier.

comparable aux bas-fonds d'Equinoxe. Louis Ledrenne, un trafiquant de la pire espèce, est pourtant officiellement chargé de la gestion de la population immigrée de la ville, qui vit ici dans des conditions indignes. Les autorités n'y mettent jamais les pieds et laissent Ledrenne, protégé par la maison Lominsk, une maison marchande mineure, faire ses petites affaires. Il est représenté sur place par son chien de garde, le terrible Derg (caractéristiques boostées de mercenaires). Ici, tout le monde semble craindre le sbire du patron. Il est probable que les PJ aient affaire à lui s'ils posent trop de questions. D'autant qu'il vient de mettre Vincenzo, ou Denk, selon le résultat de la filature, au frais pour une sombre affaire de meurtre sur prostituée. Il lui a fait passer un sale quart d'heure avant de le cacher. C'est donc après avoir posé quelques questions aux locaux que les personnages vont être envoyés vers le bloc où est morte la fille, et où ils pourront obtenir des renseignements sur le pirate. Les professionnelles de l'amour tarifié confirment ce que les personnages savent déjà, mais certaines l'ont parfois entendu parler, avec l'autre pirate, de leur appartenance à la Fraternité des Abysses.

C'est lors de cette conversation que Derg arrive. Il sent tout de suite que les PJ sont dans l'impasse et qu'il peut profiter de la situation. C'est un individu peu sympathique, violent et cruel avec les habitants du quartier. Il ne va donc faire aucun cadeau. Pour voir Denk et discuter avec lui, les PJ vont donc devoir lâcher un paquet de sols, du gros matériel, ou bien se décider à mettre fin au règne de terreur du molosse en s'en prenant à directement à lui. Cependant, ce serait risquer de terribles représailles, car Derg est très rancunier. Une fois son autorisation obtenue, il est possible de parler au pirate. Il est ligoté dans

un entrepôt et a reçu une bonne correction. Il est très affaibli et prêt, si on le sort d'ici, à dire ce qu'il sait, c'est-à-dire la localisation de la planque des Frères des Abysses et la vérité sur le projet d'attentat concernant Suzanna Elztrin, une nièce du duc. C'est un attentat de grande ampleur, car la famille Elztrin est la plus grande maison marchande de l'Union.

II.3. Une alliance contre nature

Une fois les informations obtenues, les personnages sont donc en possession d'une adresse et des détails de l'attentat. En revanche, les pirates, qui devaient juste se trouver en appui au cas où l'enlèvement tournerait mal, ne savent pas quand l'opération aura lieu. La planque se trouve dans la quatrième marche, dans l'arrière-salle d'un bar sordide, la Rascasse argentée. C'est là-bas, apparemment, que se trouve le QG des Frères des Abysses à Galia. Le pirate n'a jamais eu la chance de s'y rendre. Le bar est effectivement peu recommandable. Une faune de dockers mal dégrossis, d'ouvriers au bout du rouleau et de truands s'y retrouvent pour décompresser après une grosse journée de travail. En se posant quelques heures, il est possible de repérer des allées et venues d'hommes louches autour du bar. Les hommes en question se rendent dans une salle séparée du bar par un lourd rideau. Ce n'est pas très discret, mais il n'y a personne ici pour donner des informations à des curieux. Pourtant c'est bien là que se réunissent les membres de la cellule !

Alors qu'ils sont dans la salle depuis un bon moment, les personnages sont observés par un homme d'une quarantaine d'années à l'allure peu rassurante (jet d'observation difficile pour le remarquer). S'ils le repèrent ou qu'ils se lèvent pour intervenir ou partir, ce dernier s'approche d'eux et leur explique qu'ils ont des inté- ➔

Mais qui est ce type ?

Suite à la découverte du rôle joué par les Frères des Abysses lors des attentats à Kâ (voir *Union Méditerranéenne*), Mollen, le grand architecte de la Conspiration visant l'Union Méditerranéenne, a décidé d'envoyer dans chaque grande ville de l'Union un émissaire afin de contrôler les cellules. L'homme qui approche les PJ à la Rascasse argentée est donc cet émissaire. Il a pour consignes de s'assurer que les terroristes se tiennent à carreau. Si ce n'est pas le cas, il doit mettre un terme à leur projet. L'émissaire, que les personnages viennent de rencontrer, a déjà mis la main sur la Murène qui lui a révélé les projets et l'imminence de l'attentat. Il a donc besoin d'un coup de main.

Ce qu'il s'est passé

Le jeune homme est Mickaël Verrinis, le fils du patriarche Auracio de la maison marchande du même nom. Il appartient à la Voix Divine, qui veut se venger de sa famille (voir *Union Méditerranéenne*). C'est pour cette raison qu'il demande d'ailleurs le Maléfice Club, puisqu'il sait que des membres de l'organisation s'y trouvent. Le jeune homme, se rendant chez son mentor, lui aussi membre de la Voix Divine, Silion Kaskan, a été victime de mercenaires embauchés par la famille Klein, famille ennemie de la sienne (voir *Union Méditerranéenne*). Laissé pour mort, il a réussi à se glisser dans la coursive où les personnages l'on trouvé.

rêts communs et qu'il cherche aussi à savoir ce qui se trame derrière le rideau. Il ne peut pas trop en révéler sur lui ni sur sa présence ici, mais il avoue travailler de façon occasionnelle pour la famille Elztrin lors de situations particulières. Au sujet de ce qu'il sait, il ne donnera aucune explication, préférant protéger ses sources. En tous les cas, il est au courant pour les projets d'attentat et veut en savoir plus. Il sait aussi qu'il est possible d'entrer avec un mot de passe, qu'il connaît. Il pense enfin que venir de la part de la Murène est possible. Il n'y a plus qu'à monter un bobard. Et, pour cela, il a besoin des PJ, car il ne se sent pas à l'aise à l'idée de rentrer seul dans la planque. C'est donc le mot de passe contre un coup de main, sans doute musclé. Tout cela pue à cent mètres, mais les PJ n'ont pas tellement le choix...

Une fois le bobard monté, l'homme se lève et se présente devant le barman. Il lui glisse alors dans l'oreille « *Jugement dernier* ». Le mot de passe prononcé, le barman tape contre le mur à cinq reprises, puis le rideau s'ouvre. Derrière, une coursive mène à une pièce d'une vingtaine de mètres carrés. Là, quatre hommes aux allures de pirates et de truands sont assis autour d'une table métallique. Des armes sont entreposées un peu partout. Si les PJ ne font rien, la discussion est très tendue et l'opportun allié des personnages fait tout pour obtenir les informations sur l'attentat, puis quitte les lieux. Quelques minutes plus tard, alors que ce dernier a remercié les PJ puis est reparti de son côté, ils entendent des coups de feu dans une coursive voisine. Les quatre Frères des Abysses, qui ont fini par comprendre la supercherie, ont retrouvé l'émissaire. Sans l'aide des personnages, il mourra. En revanche, les assaillants prendront vite la fuite si les PJ lui viennent en aide. Gravement blessé et souffrant le martyr, l'ancien allié ne prononcera pas un seul mot utile. Seul

un grand fanatisme pourra être lu dans ses yeux alors qu'il récite des mantras. Cependant, dans une de ses poches, entre autres informations inutiles, une carte holographique d'un club situé à Kâ devrait leur permettre de continuer la chasse. Direction le Maléfice Club !

Troisième partie : Les ennemis de mes ennemis... sont-ils mes amis ?

Cette dernière partie est celle de la fin de la traque et du feu d'artifice. Les personnages vont être noyés sous un déluge d'événements. Les trois intrigues qui vont suivre sont donc indépendantes, mais les personnages vont s'y retrouver mêlés, la plupart du temps de force.

III.1. Le Maléfice Club, la Voix Divine et les hommes de Balaon

Il est possible de décrire l'arrivée dans la station Kâ (voir *Union Méditerranéenne*). Après les traditionnels contrôles douaniers et sanitaires, les personnages peuvent commencer leurs recherches sur le Maléfice Club. C'est un club très privé et très discret du secteur administratif, dans lequel se réunissent des personnalités de la ville. Il est donc très difficile de le trouver. Les dockers, par exemple, n'en ont pas connaissance. Chercher une personne bien renseignée qui vend des informations de qualité ou poser des questions à des prostituées de l'Œil Noir (voir *Union Méditerranéenne*), une organisation spécialisée dans la prostitution illégale, pourraient être des pistes à suivre. En tous les cas, quand vous estimerez que cette partie d'enquête a assez duré, les personnages mettent enfin la main sur l'adresse du Club. À ce que l'on dit,



Bienvenue au Maléfice Club...

l'endroit est réservé à une clientèle très aisée et on y croise beaucoup de personnalités importantes de la ville. La plus grande discrétion y est donc de rigueur.

Sur place, une porte fermée accueille les PJ. Quelques secondes après qu'ils se soient manifestés, une petite trappe s'ouvre en émettant un grincement strident. Elle laisse passer une musique des plus relaxantes. Un videur demande alors aux PJ la raison de leur visite. Brandir la carte holographique est nécessaire. C'est en effet un code pour être conduit dans une arrière salle. L'intérieur du club est des plus luxueux. Dans des caissons, des danseuses s'agitent lascivement, tandis que d'autres pratiquent leur art dans des cages. La lumière aux nombreuses teintes rouges et les multiples recoins sombres participent à créer une ambiance des plus inquiétantes. D'autant que tous les clients sont masqués... L'endroit fait vraiment froid dans le dos... Dans l'arrière salle - où ils sont désarmés, les personnages patientent d'abord une petite demi-heure avant qu'une femme n'entre. C'est une membre de la Voix Divine, mais elle se gardera naturellement de le dire. Sans se présenter, elle demande sèchement

pourquoi ce n'est pas le contact habituel qui se présente à elle. Elle est très dure à tromper. Il faudra donc que les PJ sortent le grand jeu. Mais malgré tous leurs efforts, elle finit par les coincer et un service de sécurité des plus performants fait son entrée. Sans moyen de se défendre, les personnages sont encagoulés et emmenés dans une autre pièce. Quelques heures plus tard, des cris éclatent dans le club et des commandos pénètrent dans la salle où ils sont emprisonnés. Leurs liens sont défaits puis ils sont conduits à un homme. Ce dernier se présente comme un agent des services de renseignements méditerranéen puis demande aux PJ de raconter leur histoire et la raison de leur présence en ces lieux. Puis il les remercie et leur explique que sans le savoir, ils ont rendu de très grands services à la nation. Pour cela, ils seront dédommagés pour ce qui leur est arrivé (perte de matériel, d'argent...). Cependant, il est plus prudent pour eux de s'arrêter ici... Sans le savoir, nos héros viennent d'apporter de précieuses informations aux services de Ace Balaon dans sa quête de la mystérieuse Voix Divine... Sans le savoir également, ils viennent de parler à l'agent de contact de Toledo à Omeross (voir la première partie). ➔

III.2. Verrinis, Klein et Voix Divine

Cette dernière scène semble, de manière très étrange et artificielle, déposer les personnages de la fin du scénario. Cependant, il est préférable de la voir comme un souffle ou une respiration. Alors que la pression retombe probablement à la table, il est temps pour vous d'en remettre un coup et de relancer les PJ dans la mêlée. Quelques minutes après avoir quitté le Maléfice Club, des coups de feu éclatent au loin puis se rapprochent dangereusement. Dans une petite coursière perpendiculaire à celle où ils se trouvent, des râles se font entendre. Ce sont ceux d'un jeune homme, à la limite entre la vie et la mort. En voyant ses potentiels sauveurs, il murmure un léger « *Maléfice Club* »...

Malheureusement pour le jeune homme, le club est bouclé et sous le contrôle des hommes de Balaon et des forces de sécurité de la ville. Il demande alors à être conduit chez Silion Kaskan, son professeur, et bafouille son adresse. Ce dernier vit dans le complexe administratif. Mais il est peu probable que le blessé tienne jusque-là. Ses nombreuses blessures par balles ne permettent pas de le transporter jusqu'à destination. Les personnages vont-ils le laisser là ? Le confier aux autorités ? Ils pourraient alors avoir des problèmes quand l'identité du jeune homme va être révélée. Elle est d'ailleurs disponible, puisqu'il est en possession de son ID. Il pourrait être en effet très mal perçu de se présenter aux autorités avec le jeune homme mort ou blessé. Vont-ils se renseigner sur ce Kaskan et son lien avec le Maléfice Club ? Dans ce cas, ils peuvent apprendre que l'homme est un professeur au service de la famille Verrinis et qu'il n'a rien à se reprocher. Encore une fois, il est conseillé aux PJ de ne pas trop se mêler d'affaires qui pourraient leur amener des problèmes, d'autant que le dit Kaskan est intouchable... Cependant, l'étau se resserre

autour de la Voix Divine à Kâ et ce sont les personnages qui sont en possession des clés. Il y aura des pistes à creuser par la suite (voir la conclusion)...

Si les personnages ne se montrent pas assez discrets durant cette partie, l'organisation de Mollen, très ramifiée, pourrait entendre parler d'eux, et des tueurs pourraient être envoyés sur leur piste d'ici la fin du scénario. Voilà donc, si vous le désirez, votre groupe avec un ennemi supplémentaire.

III.3. Absolution ?

Ce que vivent les personnages n'est rien en comparaison avec ce que la station vient de vivre. Une épidémie de peste, baptisée la Rouille de Kâ, propagée par les Frères des Abysses (voir *Union Méditerranéenne*), secoue encore les lieux. Certes, tout semble sous contrôle, mais les chercheurs du Culte du Trident, dépêchés sur place, ne sont pas en mesure de trouver un antidote dans des délais raisonnables. Par conséquent, les hommes de l'Absolution, le service de nettoyage épidémiologique (voir *Union Méditerranéenne*), se préparent à entrer en scène. C'est dans un climat de peur de la contagion que cette dernière partie du scénario se déroule. Tous les interlocuteurs des personnages seront donc particulièrement suspicieux. Une simple toux peut, par exemple, mettre un terme à une conversation. Et puis, on peut imaginer qu'un des contacts des personnages, comme une prostituée de l'Œil Noir (voir le III.1.), soit dans un secteur où l'épidémie n'est pas encore totalement contrôlée. Il pourrait donc être instructif pour les personnages de se rendre dans le dit secteur et de voir les hommes d'Amandine Belfont commencer à éradiquer le mal par le feu.

À l'entrée d'un quartier reculé de la station, des hommes en combinaison anti-contagion forment une barrière de sécurité et s'avancent calmement vers la coursière principale. Munis de

matériel de prélèvement, d'armes lourdes et de lance-flammes, ils sont réellement impressionnants. Il est impossible de franchir le cordon qu'ils forment et il est donc nécessaire de trouver une autre issue. Emprunter les conduits d'aération peut se révéler être une idée intéressante. La progression des hommes de l'Absolution est lente, car des médecins effectuent régulièrement quelques contrôles. Si les PJ tentent d'emprunter une autre entrée, ils se rendent vite compte qu'elles sont toutes contrôlées par l'Absolution.

La prostituée ou la personne qu'ils cherchent est au centre d'un groupe d'une trentaine d'habitants. Certains sont mal en point et le la Rouille de Kâ, comme on l'appelle, n'est effectivement pas endiguée. Que faire devant ce dilemme ? Vont-ils prendre le risque de la contamination, ou vont-ils simplement tenter d'exfiltrer le contact dont ils ont besoin ? Ils risquent alors de déclencher une émeute, les autres souhaitant également suivre ces inattendus sauveteurs... Si vous le souhaitez, il est donc possible de contaminer un membre de votre groupe. La suite logique sera donc de trouver un remède et de retrouver les responsables de la Rouille et de s'intéresser de près à une nouvelle faction, l'Enclave de Fer. Ce ne sont donc pas les occupations qui vont manquer... Il y a vraiment beaucoup à faire à Kâ.

Conclusion

Vous voilà, vous et vos joueurs, au terme de ce scénario. Il vous aura mené dans trois stations différentes de l'Union méditerranéenne et fait découvrir de nombreuses factions de cette nation. Vos personnages vont même aller au plus près de grandes révélations sur la Voix Divine. Malheureusement, tous les débuts de réponses qu'ils vont trouver ne sont que des ébauches, et aucune certitude ne sortira de ce scé-

nario, qui constitue une introduction à d'autres parties et à d'autres aventures en Union méditerranéenne. Il est en effet possible de retourner à Omeross et de suivre la piste de Vilmon de Sardass. Ce dernier pourra d'ailleurs être un ennemi récurrent et lancera ses assassins en cas de retour. Il est aussi possible d'essayer d'en apprendre davantage sur les Frères des Abysses à Galia ou sur Silion Kaskan, le Maléfice Club ou la Rouille à Kâ. Beaucoup de ces pistes vous conduiront à un même point : la Voix Divine ! Cette faction est en effet centrale dans les événements à venir dans l'Union. Il est fort probable que les actions des personnages les poussent au cœur de la Conspiration de Mollen le Prêcheur et des investigations des hommes de Ace Balaon. Au centre du maelström. La chasse continue !

En tous les cas, quelques jours après la fin du scénario, plusieurs événements peuvent se produire. D'abord, les PJ vont apprendre qu'un attentat de grande ampleur a été découvert et empêché à Galia, puis que de nombreux membres de la Fraternité des Abysses y ont été interpellés. Si les PJ se sont montrés coopératifs avec les hommes de Balaon, ils recevront alors la visite, quelques jours plus tard, du contact de l'agent Toledo qu'ils ont déjà vu à Kâ. Il leur révélera qu'ils ont rendu de grands services à la nation et qu'ils doivent réellement se méfier des ennemis qu'ils ont affrontés. Il ne peut bien entendu pas à en dire plus. Il leur promet en outre de reprendre contact avec eux un peu plus tard afin d'envisager de nouvelles coopérations. Voilà donc les PJ avec une relation de poids. Cela ne sera pas de trop, face aux sbires de Sardass à Omeross qui sont toujours sur leurs trousses, ou aux assassins qui seront envoyés par le puissant Mollen.

Que le prophète vous guide !

Rodolphe Bondiguel
Illustration et plans Jems



En quelques mots...

La douceur du climat méditerranéen, la blancheur des maisons insulaires, les bleus conjuguée de la mer et du ciel... Les Docteurs partent pour la Grèce. Un voyage qui n'a que les apparences d'idylliques, car il les opposera à une troupe allemande commandée par un sorcier et un monstre de l'Antiquité. S'ils surmontent ces obstacles, ils mettront la main sur des enseignements martiaux qui leur seront utiles pour leur lutte contre le Mal qui ravage l'Europe.

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert

PJ • 3 à 5 Docteurs débutants

MJ • Expérimenté

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★

LES ARMES DE THÉSÉE

Cette aventure est le développement d'un synopsis proposé dans Skull & Bones. Elle inclut quelques libertés dans son déroulement, mais, globalement, son introduction, ses faits et sa conclusion correspondent à la proposition contenue dans le dossier 04 du jeu. Elle prend place après le scénario Labyrinthes et envoie les Docteurs en Grèce, où ils seront confrontés à un antique héritage. Elle doit être menée tambour battant, à la façon des histoires dites « pulp ». Par défaut, elle se déroule en novembre 1914.

Préambule

Durant l'Antiquité, les sorciers grecs ont été les adversaires d'héritiers des Mir-Ka-El, les humains qui avaient précipité les démons dans les entrailles du monde. Leurs affrontements se sont amalgamés au paganisme hellène pour finalement accoucher de la mythologie telle que nous la connaissons :

Le dieu Apollon est l'équivalent de saint Michel ou de saint Georges, représentation des Mir-Ka-El.

Les monstres qu'affrontent les héros sont la transfiguration de créatures infernales, parmi lesquels figurent, entre autres, les harpies et les minotaures.

Les sorciers de la Grèce antique invoquaient les minotaures grâce à des pentacles-labyrinthes dans lesquels ces démons étaient prisonniers. Skull & Bones a retrouvé les secrets de ces pratiques et les met en œuvre, notamment dans les tranchées du front Ouest, créant des zones mortelles où rodent ces créatures.

La Multitude a découvert cette manigance de Skull & Bones en s'emparant des travaux d'un sorcier du chapitre allemand (cf. synopsis

Labyrinthes dans le Dossier 04 de Skull & Bones). Dog est désormais en action (tel que décrit dans la présentation de Skull & Bones), parcourant le front Ouest, ciblant les dédales allemands et creusant des contre-tranchées pour empêcher les invocations de minotaures. Parmi les documents sur lesquels la Multitude a fait main basse figurent des photographies aériennes du site du Cnossos, qui ont servi à Skull & Bones pour développer leur propre usage des labyrinthes invocatoires.

Introduction

Dog convoque les personnages et leur assigne une mission aussi exotique qu'inhabituelle : suite au scénario *Labyrinthes*, ils doivent se rendre à Cnossos, en Crète, pour découvrir les sources des recherches de Skull & Bones. En effet, le mentor suppose à juste titre que le mythe de Thésée terrassant le minotaure se base sur des événements réellement survenus, qui auraient impliqué les Mir-Ka-El et qui seraient susceptibles d'aider la Multitude. Dès lors, il redoute d'autant plus les agissements de ses ennemis.

Quel est le mystère des armes
de Thésée ?



Voyager en Crète

Le roi de Grèce Constantin I^{er} et son premier ministre Elefthérios Venizélos, malgré leurs différences de vue (le premier est germanophile tandis que le second penche du côté allié), préférèrent tous les deux décréter la neutralité de leur pays au début de la guerre. Se rendre en Grèce n'est ainsi pas très compliqué. Le plus simple est d'embarquer d'un port comme Marseille et de contourner l'Italie par la mer, avec une escale éventuelle à Malte, sous domination britannique. Ensuite, il suffit de naviguer plein Est jusqu'à la ville d'Héraklion, capitale historique de la Crète et ancien port de Cnossos, qui a cédé sa place à La Canée depuis le rattachement à la Grèce en 1913. La durée du voyage n'excède pas trois ou quatre jours, en fonction de la rapidité de l'embarcation.

À Héraklion, l'urbanisme cosmopolite de la cité est déroutant. Partout se mêlent églises byzantines, palais vénitiens et fontaines turques... En se rendant à Cnossos, qui se situe à seulement cinq kilomètres au Sud-Est, les Docteurs sont frappés par la misère qui règne sur l'île. Les principales activités économiques sont la fabrication de l'huile d'olive et l'élevage d'ovins ou de caprins.

Aðversaire(s)

Une fois arrivés à Cnossos, les Docteurs découvrent que le site est fouillé par une prétendue mission archéologique allemande. Parmi les personnes présentes, un sorcier, un ésotériste et une vingtaine de soldats. Mais ce n'est pas le pire : amarré à de solides filins, un zeppelin surplombe les lieux, afin de les surveiller. Le sorcier y séjourne tandis que le reste du groupe vit dans un camp de toile.

Le sorcier en question est une vieille connaissance des personnages. Il s'agit du colonel Hensch, rencontré lors du scénario *La Bataille de Paris n'aura pas lieu* dans le Dossier 04. Le Chevalier du Soleil Noir dirige les fouilles et a survécu à sa mort éventuelle grâce à son pouvoir d'Aile de Valhöll.

Les fouilles allemandes

Les Allemands fouillent les ruines. Ce sont des investigations de routine, peu poussées. Skull & Bones estime qu'ils ont appris l'essentiel des leçons du site avec la technique des pentacles-labyrinthes. Néanmoins, l'exploration de l'ancien palais se poursuit par acquis de conscience. Des paysans crétois à leurs ordres excavent la terre avec des pioches et des brouettes.

Infiltre le site

Explorer les ruines du palais demande de détourner l'attention des Allemands.

Causeries

Pour vous permettre d'alimenter les discussions au-delà de la seule enquête des Docteurs, voilà de quoi on cause en Grèce courant novembre 2014. Aucun de ces éléments n'a de rapport direct avec le scénario... à moins que vous n'en décidiez autrement !

Cap sur la Triple Alliance : *« Évidemment que la Turquie est du côté de l'Allemagne ! Il y a quelques jours, un de ses navires a prêté main forte à deux bâtiments allemands pour couler des Russes dans le Bosphore. Et tu sais quoi ? Le croiseur s'appelait l'Hamidieh. Sauf qu'il y a deux ans, il s'appelait Le Brandebourg et faisait partie de la flotte allemande. On ferait mieux de se ranger nous aussi dans le camp de la Triple Alliance avant qu'ils n'aient plus besoin de nous et nous fassent payer notre indécision. »*

Cap sur la Triple Entente : *« L'Allemagne est sur la mauvaise pente. Ils cherchent des alliés, mais en vain. Ils ont essayé d'arguer que le Portugal leur devait assistance en raison d'anciens traités. Mais les portugais ont répondu que leurs intérêts mondiaux, hérités de leur histoire coloniale, étaient en opposition avec ceux des Allemands. On ferait mieux de ne pas tarder à serrer la main tendue des Français et des Anglais. Il sera trop tard quand les Russes seront à notre porte. »*

La voie du milieu : *« Les Américains, ce sont des malins. Ils font les gros yeux aux Allemands, mais ils restent soigneusement à l'écart du conflit. Tu sais quoi ? Eh bien nous on est un peu les Américains d'Europe. On est des malins, on a bien raison de ne pas nous mêler de ces histoires de guerre. »*

Les paysans crétois sont durement traités. En les approchant et en leur expliquant la situation, il est possible de s'en faire des alliés. Ils seraient plus que ravis que les personnages prennent leur place. Ils peuvent indiquer que l'ésotériste possède des ouvrages qu'il utilise pour diriger les fouilles.

La nuit, la surveillance depuis le dirigeable n'est plus possible et le nombre de sentinelles diminue grandement (d'une dizaine en journée à deux à partir du début de soirée). Les esquiver, voire les éliminer, devient dès lors bien plus facile. Éliminer les différentes sentinelles et saboter le dirigeable sont des objectifs réalisables par les Docteurs, s'ils utilisent les ressources à leur disposition pour y parvenir (effet de surprise, ralliement des paysans, topographie accidentée des lieux, couvert des oliveraies adjacentes...).

Sur les traces de Thésée : acte 1

En se concentrant sur les parties inférieures du palais, les personnages finissent par découvrir des soubassements de murs en pierre sombre dont le complexe réseau s'enfonce profondément dans le sol. Excaver la terre prendrait des semaines. À l'endroit où Thésée vainquit le minotaure est gravé un étrange dessin fait de neuf points reliés par des traits. Il s'agit du symbole de la constellation du lion, symbole solaire associé à Apollon. Il fut laissé là par les anciens Mir-Ka-El grecs (qui se dissimulaient dans des cercles secrets du clergé de ce dieu) pour indiquer aux impétrants aux arts du combat contre les démons où chercher leurs futurs maîtres.

À la poursuite des Docteurs

Si les Docteurs alertent les Allemands et que Henschts est encore en

vie, il renforce les fouilles pour comprendre la motivation des intrus. À son tour, il trouve le glyphe d'Apollon et se lance sur les traces des personnages avec sa troupe, éventuellement réduites selon les pertes déjà subies. Dans ce cas de figure, les Allemands constituent une menace pour les Docteurs, si ceux-ci s'attardent trop longtemps au même endroit.

Si Henschts est éliminé, les survivants se mettent à la poursuite des assassins de leur chef. Ils sont moins efficaces car ils ne suivent pas la piste « *Apollon* » mais la trace de personnes suspectes en interrogeant tous les témoins disponibles. Enfin, s'il n'y a aucun survivant, les autorités allemandes envoient un commando pour traquer les tueurs. Il se compose d'un sous-officier et de cinq militaires.

Investigation

Avant de partir, et même durant le voyage, les Docteurs ont la possibilité de creuser différentes pistes, en étudiant la mythologie grecque. À loisir, ils peuvent consulter des ouvrages rares en possession de la Multitude ou s'entretenir avec un spécialiste de la question, notamment dans l'entourage de Sugar. S'ils interrogent des Chevaliers de Windsor, ceux-ci ne connaissent pas l'existence d'héritiers grecs antiques des Mir-Ka-El. Pourtant, cette hypothèse leur paraît envi- ➔

Henschts, Chevalier du Soleil Noir

Attributs Vices

Actif : Nervosité 2, Colère 3
Réactif : Perspicacité 2, Paresse 1
Mental : Esprit tactique 3, Orgueil 2
Social : Fermeté 2, Luxure 1

Talents : Allemand 2, Démons 2, Mythologie nordique 3, Pistolet 1, Poignard 2, Serbe 1, Stratégie 3, Volonté 2

Armes : Pistolet, poignard

Animus noir : 15 points

Pouvoirs :

Aile de Valhøll (1) : Le sorcier se tranche un morceau du corps, généralement la phalange d'un doigt et le laisse en un endroit. S'il meurt, son corps se désagrège et se reforme auprès du morceau de corps. Ses adversaires gagnent des points d'Animus comme s'ils l'avaient effectivement tué. Souvent, cette régénération s'accompagne de malformations physiques. Elle ne peut être réalisée qu'une seule fois. Henschts possédait une phalange de « *réserve* » et l'a utilisée. Il est désormais parfaitement mortel.

Foudre de Gungnir (X) : Le sorcier s'inflige une blessure d'autant de points de dégâts qu'il le souhaite. Une foudre rougeoyante jaillit de sa blessure et frappe X adversaires à une distance maximale de X x 10 mètres : ils subissent autant de points de dégâts que le sorcier.

Meute de Rudra (X) : Le sorcier fait apparaître X loups de poils. Il ne peut utiliser Meute de Rudra qu'une seule fois entre deux crépuscules. A priori, Henschts en appelle un par Docteur.

Sacrifice de Mimir (1) : Le sorcier sépare un de ses organes sensoriels de son corps. En se concentrant, il est capable de percevoir par cet organe, quelle que soit la distance qui l'en sépare. La destruction de l'organe n'inflige aucun dégât au sorcier. Possessions : Trois cartes du chapitre allemand, un pistolet et un poignard

Les loups de poils

Attribut : Actif 2 ; ils sont systématiquement agressifs.

Vice : Avidité 2

Talent : Attaque 2

Animus noir : 1

Pouvoir :

Festin d'Animus : Si un loup inflige des blessures impactant l'Animus blanc d'un adversaire (parce que celui-ci n'a plus de point d'attribut), il obtient 1 point d'Animus noir pour chaque point d'Animus blanc perdu par sa victime.

Karl Lorenz, ésotériste

Attributs : Actif 1 (Force), Réactif 1 (Vigilance), Mental (Intelligence) 2, Social (Bagout) 2

Talents : Allemand 1, Mythologie 2

Équipement : Divers ouvrages sur Cnossos, dont un qui permet de localiser le lieu du combat de Thésée et du Minotaure.

Un sous-officier

Attributs : Actif 2, Réactif 1, Mental 1, Social 2

Talents : Allemand 1, Tir 2

Équipement : Pistolet

Vingt soldats

Attributs : Actif 2, Réactif 1, Mental 1, Social 1

Talents : Allemand 1, Tir 1

Équipement : Fusil (en journée, deux d'entre eux sont de vigie dans le zeppelin et peuvent utiliser, à deux, l'une des quatre mitrailleuses dont le dirigeable est doté)



Les PJ découvrent la constellation du Lion gravée au sol

sageable, car autrefois les Mir-Ka-El ont essaimé dans le monde entier. Placés devant les éléments mythologiques d'Apollon et de Thésée, ils reconnaissent pour l'un sa représentation allégorique et pour l'autre sa vraisemblable identité de Mir-Ka-El.

Apollon

Les récits mythologiques fourmillent de héros affrontant des monstres ou des hommes mauvais qui menacent l'ordre mis en place par les divinités de l'Olympe.

Ces héros sont des figures solaires qui sauvent l'humanité et fondent ses lois. Ils sont les « héritiers » par excellence du dieu Apollon.

Celui-ci est une sorte de représentation de l'archange saint Michel ou de saint Georges, célèbre tous les deux pour avoir terrassé un dragon, représentation du diable.

Ce combat du jour contre la nuit était personnifié par la lutte entre Apollon et un Python, un serpent géant maléfique. Aussi Apollon était-il souvent associé au lion (l'animal ainsi que la constellation), un symbole solaire.

Les deux sites les plus sacrés liés à Apollon se trouvaient sur l'île de Délos, son lieu de naissance, et à Delphes, d'où s'exprimaient ses oracles, les célèbres pythies.

Thésée

Parmi les héros tueurs de monstres, à l'instar d'Apollon, l'un des plus célèbres est sans conteste Thésée.

Roi d'Athènes, il aurait placé l'Attique toute entière sous la domination de sa cité.

Thésée est connu pour avoir reçu des armes forgées par le dieu forgeron Héphaïstos en les récupérant sous un rocher. Grâce à elles, il a pu affronter de nombreux périls et, notamment, vaincre le Minotaure.

Note : *les Docteurs peuvent être tentés de lancer des investigations tous azimuts sur la mythologie grecque. Afin d'éviter de transformer votre partie en exégèse des légendes antiques, indiquez leur rapidement que leurs recherches ne peuvent aboutir que s'ils y consacrent de longs mois d'études pour trier le nombre pléthorique de versions de chaque source. Les spécialistes peuvent également leur indiquer qu'un mythe est bien souvent l'amalgame de multiples personnages, récits et symboles, si bien qu'il est laborieux d'arriver à des conclusions précises.*

Exploration

Au pied du mont Parnasse, au milieu de la Grèce, le sanctuaire de Delphes représentait le véritable centre du monde grec. Composé de terrasses, de temples et de trésors, le site était spectaculaire. Indépendant de toutes cités, c'est là que se trouvait l'oracle d'Apollon qui s'exprimait à travers la bouche de ses devineresses, les célèbres pythies. Les Mir-Ka-El s'étaient installés ici, car il s'y trouvait un passage vers les Enfers. (Les augures qui y étaient rendus venaient de l'inhalation de gaz échappés des mondes chtoniens.) Au IV^{ème} siècle avant notre ère, le dernier affrontement entre les Mir-Ka-El et des démons tentant de

rejoindre la surface a déclenché un tremblement de terre qui a obstrué la brèche, mais, également, sonné le glas des Mir-Ka-El grecs.

En 1914, Delphes paraît bien déserte malgré sa renommée. Les fouilles archéologiques, menées notamment par l'École française archéologique d'Athènes, ont été stoppées lors de la mobilisation générale. Les outils ont été abandonnés et les échafaudages sont à demi effondrés.

Monuments notables

Le temple d'Apollon : daté du IV^{ème} siècle av. J.-C., il a été construit au-dessus des vestiges d'un temple antérieur de deux siècles. Il renfermait l'adyton, siège de la pythie.

Les trésors : ces petits édifices sont des temples à Apollon bâtis par des cités grecques pour s'attirer les faveurs du dieu.

Le théâtre : construit au IV^{ème} siècle av. J.-C., il ne présente plus aujourd'hui que les vestiges de son état de l'époque romaine impériale.

Le stade : construit au V^{ème} siècle av. J.-C. et remodelé au II^{ème} siècle apr. J.-C., c'est là que se tenaient les jeux pythiques, les plus grands jeux panhelléniques après ceux d'Olympie

Sur les traces de Thésée : acte 2

Fouiller Delphes peut être extrêmement long. Les représentations d'Apollon y abondent. La première condition de réussite est de chercher un élément relatif au lion. Faites effectuer un test d'Attribut mental chaque jour et cumulez les réussites : lorsque 5 réussites sont atteintes, le Docteur sait si le lieu qu'il explore ne présente pas d'intérêt ou s'il déniche la piste des Mir-Ka-El (cf. *La cache des Mir-Ka-El* ci-après). Si plusieurs Docteurs s'intéressent au même →

Le palais de Cnossos

Cnossos était le plus grand et le plus raffiné des palais crétois, construit selon la légende par le roi Minos, fils de Zeus. Il regroupait plus de mille pièces et possédait un système d'égouts très fiable et des routes pavées. L'ensemble se développait sur plusieurs hectares et parfois sur cinq étages. Personne ne pouvait visiter le site sans guide, au risque de se perdre. Sous le sol se trouvait le fameux labyrinthe où, selon la mythologie, vivait le Minotaure qui ne pouvait s'en échapper.



lieu, utilisez les règles d'action à plusieurs.

Si les Docteurs passent trop de temps à Delphes, ils risquent d'être rattrapés par les Allemands :

- Après 2 jours s'ils sont poursuivis par Hensch.
- Après 3 jours s'ils sont poursuivis par des rescapés de Cnossos.
- Après 4 jours s'ils sont poursuivis par le commando.

La cache des Mir-ka-El : étape 1

La piste se trouve à l'intérieur du trésor des Athéniens (les Docteurs peuvent y penser s'ils ont appris que Thésée fut roi de cette cité). Ici se trouvent un métopé, un panneau décoré de reliefs comportant un lion. Appuyer dessus déclenche un mécanisme : une dalle au centre du bâtiment s'affaisse et dégage un escalier.

L'escalier débouche sur une immense pièce à demi-effondrée. L'air est chargé de poussière et l'atmosphère qui y règne est suffocante. Ici et là est gravé en Grec le nom Mir-Ka-El. Au fond, contre un mur, un plan est sculpté. Même s'il est très endommagé, il est possible d'identifier deux autres sites notés de la constellation du lion : Délos et Athènes.

Difficulté(s)

La minuscule île de Délos (3,5 km²) est située dans l'archipel des Cyclades au cœur de la mer Égée. D'après la légende, Lété, la maîtresse de Zeus, poursuivie par la jalousie d'Héra, y avait trouvé un asile où elle avait pu mettre au monde ses jumeaux Apollon et Artémis. Dès lors, Délos est devenue une terre sacrée. Régulièrement, des compétitions sportives et des fêtes religieuses étaient organisées autour d'un lac sacré qui s'est asséché au VII^{ème} siècle de notre ère, à cause des vents

violents qui balayaient l'île. Par la suite, elle est devenue un repère de pirates.

En 1914, le site était lui aussi fouillé par l'École française d'Athènes. Et, là également, les prospections ont cessé à cause de la guerre. Ne présentant aucun intérêt stratégique, Délos est tout bonnement un morceau de terre laissé à l'abandon lorsque les Docteurs y abordent.

Monuments notables

Le sanctuaire d'Apollon : les pèlerins se rendaient au sanctuaire en suivant le même chemin que les Docteurs. Là, sur une vaste esplanade se dressaient quatre temples consacrés au dieu. On y trouvait aussi une gigantesque statue le représentant et dont ne subsistent que le torse et une partie du bassin.

Les lions de Délos : au Nord du site, près du lac sacré, s'étendait une terrasse sur laquelle seuls les restes de cinq statues de lions s'élèvent encore. Ils devaient veiller symboliquement sur l'île. Au départ, ils étaient au nombre de neuf, mais seuls six ont résisté aux assauts du temps. La sixième de ces statues se trouve à Venise.

Le quartier du théâtre : au Sud-Est se trouvent les ruines de somptueuses demeures ornées de riches mosaïques. En plein milieu se dresse un théâtre qui pouvait accueillir jusqu'à 5 000 personnes.

Le mont Cynthe : cette colline, qui représente le point culminant de l'île à environ 110 mètres au-dessus du niveau de la mer, a abrité l'accouchement de Lété, dans une petite grotte. Au fond de cette dernière, le symbole d'Apollon est visible.

Sur les traces de Thésée : acte 3

La piste (évidente) réside dans les lions. Malgré les quatre manquants,

il est facile de comprendre que leur disposition correspondait à celle des neuf étoiles de la constellation éponyme. Un passage vers une cache souterraine des Mir-Ka-El se trouve sous l'emplacement de la statue emmenée à Venise, correspondant à l'étoile Cor Leonis (le cœur du lion en latin), la principale de la constellation. Il est nécessaire de dégager les herbes qui y ont poussé et la terre qui s'y est accumulée pour accéder à une dalle masquant un escalier...

Si les Docteurs passent trop de temps à Délos, ils risquent d'être rattrapés par les Allemands :

- Après 1 jour s'ils sont poursuivis par Hensch.
- Après 1,5 jour s'ils sont poursuivis par des rescapés de Cnossos.
- Après 2 jours s'ils sont poursuivis par le commando.

La cache des Mir-ka-El : étape 2

Le passage s'enfonce dans la roche. L'air qui s'en dégage révèle ici des relents putrides. La salle des Mir-Ka-El est analogue à celle de Delphes. Un plan identique à celui de Delphes s'y trouve, mais un autre élément figure dans une partie mieux préservée : les chiffres 1 et 3 au bout d'un trait qui pointent vers Athènes (sans avoir vu le plan de Delphes, il n'est pas possible de comprendre vers où pointe le trait).

La salle d'entraînement des Mir-Ka-El de Délos a été scellée par les Mir-Ka-El eux-mêmes, au temps de leur déclin, car deux monstres y ont été invoqués par des sorciers pour les anéantir. Le premier était un orthos, un chien à deux têtes et le second un serpent colossal. L'enfermement les a rendus fous et ils se sont entre-déchirés. Finalement, l'orthos a dévoré le serpent et est entré en léthargie,

rassasié pour plusieurs siècles. L'arrivée des Docteurs le tire paresseusement de son sommeil. Tapi dans l'ombre, il tente d'attraper des Docteurs esseulés afin de les dévorer.

Note : *les monstres sont des âmes qui s'échappent des enfers, rejoignant la Terre lors d'invocation de démons. Certains sorciers ont appris à contrôler ce flux pour appeler ces âmes et dompter les monstres qu'elles deviennent. Considérez que les pouvoirs de magie blanche fonctionnant contre les démons affectent également les monstres.*

Communication

Le dernier lieu à visiter se trouve à Athènes. L'atmosphère qui règne dans la capitale grecque est extrêmement tendue. Depuis le déclenchement de la guerre, le royaume hellène est resté neutre. On assiste à un intense ballet diplomatique : les alliés et les empires centraux cherchent à obtenir son ralliement, d'autant plus qu'il dispose à cette époque d'une des plus importantes flottes en Méditerranée orientale. Il n'est donc pas rare de croiser des diplomates et des soldats venant de chaque pays en guerre. Chacun se regarde avec une sourde hostilité, et il arrive même que des rixes sporadiques éclatent. Néanmoins, les autorités grecques s'efforcent de maintenir le calme autant que faire se peut, quitte à jeter en prison, pour quelques heures du moins, les plus impétueux.

En raison des tensions et par crainte des pillages, l'accès aux plus prestigieux sites archéologiques de la capitale est totalement prohibé.

L'Acropole

Au cœur d'Athènes, ce plateau abrite des monuments célèbres de l'histoire grecque. L'accès, une pente douce côté Ouest, est gardé par deux soldats qui ont ordre d'empêcher quiconque de pénétrer sur le site. Le seul →

Le terrible orthos

L'orthos

Attribut : Actif 4, Réactif 2, Mental 1, Social 1

Vice : Avidité 3

Talents : Affût 2, Morsure 3, Course 2, Vigilance 3

Animus noir : 5

Pouvoir :

Bave acide : En secouant une tête, l'orthos projette de la bave sur tous ses adversaires au contact. Corrosive, celle-ci inflige 1 point de dégât par action jusqu'à ce qu'elle soit enlevée avec de l'eau.

Deux têtes : Grâce à ses deux têtes, l'orthos peut attaquer deux adversaires ou deux fois le même adversaire à chaque action, comme s'il était deux attaquants.

Grondement sélectif : L'orthos est capable de faire entendre son grognement, de manière sourde, à la limite de la perception, aux cibles visibles de son choix.

Sommeil de garde : Quand il dort, l'orthos bénéficie de 3 dés de plus à sa poignée pour se réveiller si quelque chose se produit à proximité.



► moyen de passer est de leur fournir un laissez-passer ou de choisir d'escalader les quelques 150 mètres des autres faces (de nuit, car c'est en pleine vue depuis la ville, en journée).

Le capitaine Regas Petridis, jeune officier de l'armée grecque, est en charge de la surveillance de l'Acropole. Il peut donner aux Docteurs un aperçu de la situation politique de son pays. Partisan lui-même du premier ministre Venizélos, il se montrera favorable aux membres de la

Triple-Entente. Il aiguille les personnages, voire les accompagne en personne, si les Docteurs se montrent courtois avec lui et lui donnent une raison valable de leur présence, vers des commis de l'État susceptibles de leur fournir des accréditations pour accéder à l'esplanade.

Constantin Dimopoulos

Ce vieux manœuvre aidait jusqu'à quelques mois encore les archéologues de l'École française d'Athènes

dans leurs fouilles. Depuis l'arrêt des travaux, il erre comme une âme en peine dans les tavernes de la capitale et se lamente de la situation avec ostentation. Étant d'un naturel curieux, il avait longuement écouté les archéologues et peut fournir de précieuses informations aux Docteurs sur le site, notamment sur le Théséion.

L'école française d'Athènes

La mission archéologique française, responsable des fouilles sur les principaux sites grecques, n'est plus que l'ombre d'elle-même. La plupart de ses membres ont été appelés sous les drapeaux pour combattre ou pour servir d'interprète. Au siège athénien, il ne reste que Gustave Fougères, le Directeur. Son rôle a pris une orientation diplomatique. Il est chargé d'utiliser ses réseaux locaux pour convaincre la Grèce de rejoindre la Triple-Entente. Il accueille volontiers tout compatriote.

Conclusion, sur les traces de Thésée : acte 4

L'Acropole ne comporte aucun monument dédié à Apollon (essentiellement à Athéna et, dans une moindre mesure, à Zeus et à Dionysos). En revanche, plus loin, se trouve Théséion, un temple méconnu dédié à Thésée (à Athènes, seuls Constantin Dimopoulos et Gustave Fougères connaissent ce passé du bâtiment actuel). Auparavant, il a fait office de sanctuaire à la gloire du dieu Héphaïstos (le dieu forgeron qui fournit des armes à ses pairs ainsi qu'aux humains). Au VII^{ème} siècle, il a été transformé en église et placé sous le patronage de saint

Georges, jusqu'en 1834. Depuis, c'est un musée qui présente des collections peu intéressantes sur l'histoire moderne grecque.

Au niveau de sa forme, le bâtiment est un rectangle entouré de colonnes : au croisement de la première colonne du grand côté et de la troisième du petit côté (les 1 et 3 du plan de Délos), une dalle dissimule un passage secret qui mène vers une salle d'entraînement des Mir-Ka-El.

Si les Docteurs passent trop de temps à Athènes, ils risquent d'être rattrapés par les Allemands :

- Après 3 jours s'ils sont poursuivis par Hensch.
- Après 4 jours s'ils sont poursuivis par des rescapés de Cnossos.
- Après 5 jours s'ils sont poursuivis par le commando.

La salle d'entraînement

Inviolée, la salle qui se trouve sous le Théséion est en excellent état. Ses murs, quasi-intacts, sont encore couverts de fresques. Celles-ci dépeignent les combats des Mir-Ka-El contre les minotaures. C'est donc bien cela que sont les armes du souverain mythique. Elles ne sont pas faites d'acier. Il s'agit d'un enseignement.

L'étude minutieuse des fresques permet de visualiser certaines techniques de combats de ces guerriers exceptionnels qu'étaient les Mir-Ka-El. Au choix, chaque joueur peut apprendre gratuitement une manœuvre martiale similaire à celles enseignées par les Chevaliers de Windsor.

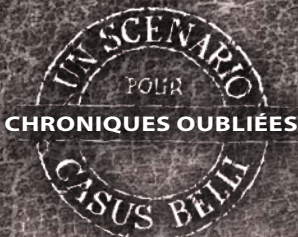
*Alexandre Claval, Samuel Metzener
et Franck Plasse
Illustrations Benjamin Giletti*

Les soldats

Attributs : Actif 2, Réactif 1,
Mental 1, Social 1

Talents : Grec 1, Tir 1
Équipement : Fusil

Mini-aventure : Jets de gomme !



En quelques mots...

En arrivant dans un relais perdu au milieu de nulle part, les aventuriers constatent assez vite qu'ils n'y sont pas les bienvenus et qu'il s'y trame quelque chose. Faisons leur confiance pour « enquêter », ce qui les conduira à explorer une vieille mine abandonnée en pleine nuit. Mais est-ce bien ce qu'il fallait faire ?

Schuuuuhuth !

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • Niveau 1-3

MJ • Expert (ambiance, improvisation et manipulation)

Joueurs • Débutants

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Vous avez désormais de l'expérience en tant que MJ. Vous êtes fourbe ? Vous voulez surprendre vos joueurs ? Les pousser à la faute ? Ce scénario est fait pour vous. Attention, matière à manipuler avec prudence...

Avertissement !

Cette aventure est un « piège à c... ». En conséquence, elle n'est pas jouable avec n'importe quel joueur et nécessite VRAIMENT un MJ ayant de la bouteille pour bien fonctionner. Le meneur de jeu doit éviter d'être dirigeant, tout en « attirant » les joueurs vers certaines situations... Cela peut se faire en jouant sur les ressorts comportementaux du personnage (appâter le personnage) ou du joueur (éveiller sa curiosité), ou bien par le biais de personnages non-joueurs (extrait de l'article Meneur de Jeu, Wikipédia). Soyez subtil.

Scène 1 -

Une arrivée qui dérange

Tout commence en pleine campagne. À potron-minet, nos héros constatent la disparition des trois quarts des montures du groupe. La sentinelle s'est-elle endormie ? Elle n'a rien vu. Les recherches n'ont rien donné et c'est à pied, entre engueulades et bouderies, qu'ils cheminent sur un chemin royal en direction d'une tour aperçue il y a peu. Après quelques minutes, ils empruntent un petit chemin en direction de la tour. À l'embranchement, un petit panneau indique la présence d'un relais de coche, première bonne nouvelle de la journée.

Les PJ finissent par découvrir une imposante ferme fortifiée (le relais), la fameuse tour et une petite ferme dans un petit vallon en bordure d'une vaste forêt. Dans un champ, un homme les remarque et déguerpit illico en direction du relais en hurlant : « *des visiteurs, des visiteeeurs !* ». Autant dire que tous les autochtones du coin sont rassemblés devant la porte lorsque les PJ atteignent le relais.

La première partie de l'aventure est forcément très « *jeu de rôle* » et repose entièrement sur les actions des PJ, sur votre talent d'improvisation et sur votre capacité à distiller l'impression qu'ils dérangent et qu'on leur cache des

Le fin mot de l'affaire

Dans tous les univers, il existe des divinités mineures qui ne sont adorées que par une poignée d'individus. C'est le cas de Schuuuuhuth, le Dieu des choses secrètes. Ses disciples cultivent l'art de la discrétion à un tel niveau dogmatique que personne n'a jamais entendu parler d'eux. Vraiment jamais. Alors, forcément, quand les PJ débarquent quelques heures avant une importante cérémonie religieuse, les adeptes du coin, bien conscients que les aventuriers forent toujours le nez partout, vont tout faire pour les éloigner...

choses. Plus l'heure de la cérémonie approchera, plus cette impression devra être confirmée quitte, à en rajouter. Quelques exemples :

- Au début, les PNJ sont étonnés, puis fébriles. Après s'être renseignés de façon appuyée sur le pourquoi de la présence des PJ dans la région, ils tentent de satisfaire illico toutes leurs exigences afin de les voir déguerpir le plus vite possible,

- Par la suite, ils tentent de les aiguiller sur le château du comte voisin (« *qui sera certainement très heureux de vous voir, à seulement trois heures de route...* »),

- Puis, ils inventeront de toutes pièces un supposé trésor légendaire (« *un vieil ermite un peu plus loin vous en dira plus...* »),

- Comme cela ne fonctionnera évidemment pas, ils mettront tout en œuvre pour essayer de les dégoûter des lieux, puis iront jusqu'à essayer de les enivrer ou de les droguer.

En termes de maîtrise, faites en sorte que cela devienne un « jeu dans le jeu », les joueurs devant prendre un malin plaisir à contrecarrer les plans des PNJ... Il est donc difficile d'établir ce qui va réellement se passer, tout au plus pouvons-nous donner quelques éléments pour animer ce « *bac à sable* » relationnel.

Les lieux :

- **Le relais** ne voit guère passer de monde dans le coin, tout au plus le coche mensuel et quelques rares messagers officiels. Autant dire que l'activité du relais est réduite au minimum, d'ailleurs il n'y a personne en ce moment. Le relais est géré par Maître Erwan et sa femme Metig, assistés par trois employés, Jeanbard (palefrenier), Adalbert (forgeron) et Urghol (ouvrier agricole).

- **Une petite ferme** se trouve non loin du relais. L'odeur et les bruits

indiquent qu'ici, on « *fait dans l'cochon* ». Le porcher se nomme Manfred. Il est marié à Sybil, la fille d'Erwan et de Metig. Le jeune couple vient d'avoir un adorable bambin couineur, Gérault.

- **La tour**, quant à elle, ne paye pas de mine (un RdC et 2 étages) et est la demeure d'Opiter, un mage visiblement passionné d'apiculture.

Les secrets :

Très rapidement, les PJ vont fouiner et écouter aux portes. De fait, outre des choses « *suspectes* » constatées en visitant les différents lieux (voir marge), les autochtones laisseront percevoir quelques petites choses intéressantes dans des bribes volées de conversations discrètes : ➔



MINI-AVENTURE
Partie courte

120 minutes



C'est louche !

En fouinant discrètement dans les différents lieux, les PJ pourront tomber sur les « indices » suivants :

Relais : Jadis prospère, il est arrivé que des clients oublient des effets personnels. Ils sont conservés dans six grosses malles au grenier.

De quoi alimenter la suspicion quant à la « disparition » de leurs propriétaires.

Par ailleurs, on trouve des pamphlets militants dans la chambre d'Adalbert.

Porcherie : Manfred nourrit ses gorettes avec une mixture de sa composition, ce qui leur donne un goût particulier. Il prend des airs de conspirateur lorsqu'il ajoute sa mixture à leur pâtée, qui les rend particulièrement agressifs et donc dangereux.

Tour : Opiter a récemment découvert un traité de pyrotechnie dans la bibliothèque de son mentor. Il se passionne désormais pour les feux d'artifices et cherche à mettre au point un nouvel effet. Le sous-sol de la tour contient donc une petite poudrière artisanale et un petit laboratoire.

• Manfred et Sybil se demandent si les PJ ne seraient pas des envoyés du comte, « *comme la dernière fois* ». Ce dernier cherche en effet depuis longtemps à fermer le relais (obligation vassalique coûteuse). Et, comme il n'y a quasiment jamais personne...

• Adalbert a commis quelques frasques antigouvernementales qui l'ont obligé à s'exiler. Les PJ seraient-ils après lui ?

• Erwan est persuadé que les PJ sont là pour ses cinq victoires consécutives au concours de la meilleure cochonnaille du Comté.

• Opiter, enfin, est un ancien apprenti peu doué. Son mentor lui a confié la garde de ses biens avant de mystérieusement disparaître il y a de cela quinze ans. Opiter n'a jamais bougé, les huit ruches installées en haut de la tour lui suffisant amplement pour vivre. Il connaît quelques tours très mineurs qui peuvent un temps faire illusion sur ses capacités. Outre le « *secret* » du sous-sol, la tour contient tout un fourbi ésotérique, dont quelques grimoires et, surtout, deux-trois objets magiques sans grande importance, hormis une cape d'invisibilité. Voir un vrai mage le rend suspicieux quant à ses biens, qu'il surévalue.

Faisons confiance aux PJ pour imaginer n'importe quoi à partir des brides d'infos et d'indices qu'ils auront recueillies. S'ils pensent que quelqu'un, un envoyé comtal ou le mentor, a probablement été assassiné et qu'il a servi de repas aux cochons ou qu'Adalbert et Opiter sont de dangereux opposants planifiant une « *conspiration des poudres* », c'est gagné !

Quoi qu'il en soit, les PJ ne bougeront assurément pas des lieux. En désespoir de cause, les autochtones vont alors tenter un ultime

stratagème. À proximité des oreilles baladeuses des PJ, et de façon très convaincante pour une fois, Erwan et Opiter auront la conversation suivante :

— *C'est ce soir ou jamais, tu le sais ! Nous ne pouvons pas faire autrement...*

— *Oui, je sais... C'est dit, je prends le risque ! J'irais moi-même à la mine à la nuit noire. Vous, vous ne bougez pas et vous attendez mon retour sans rien faire...*

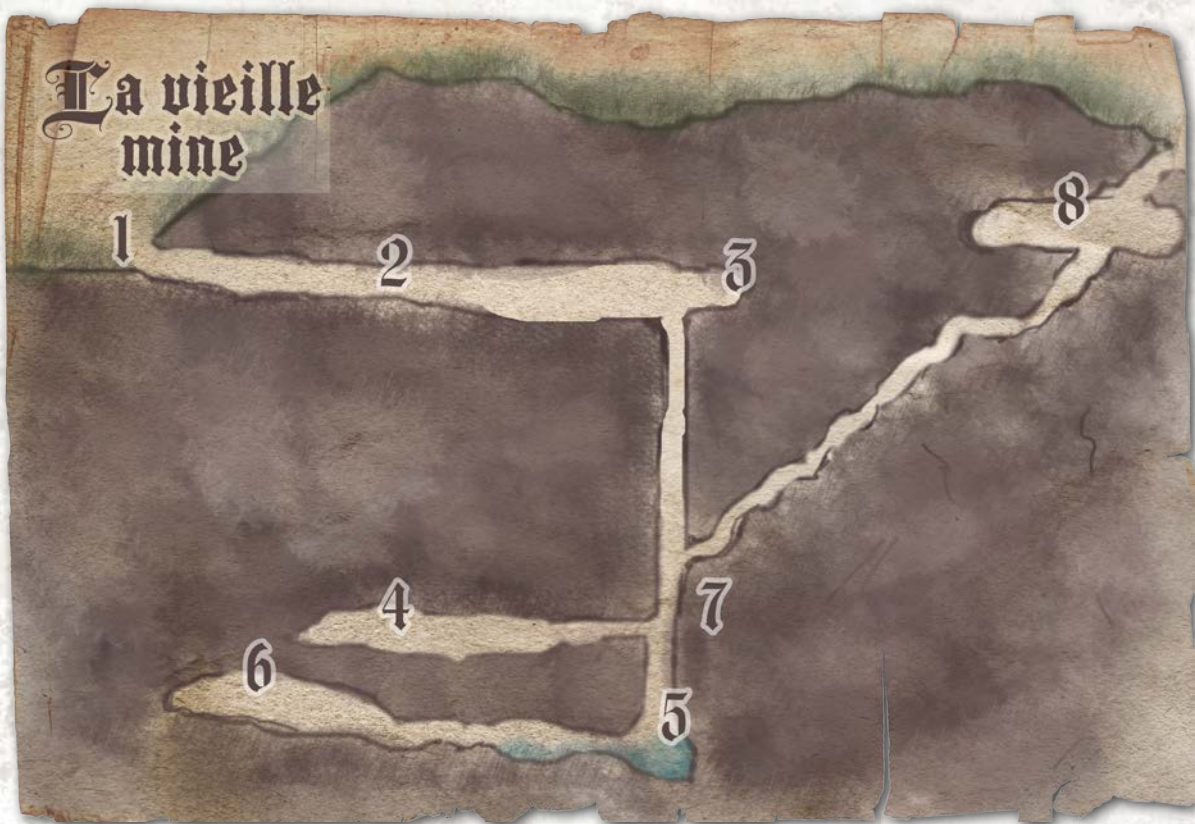
Scène 2 - La mine

Donc Opiter quitte subrepticement sa tour et se dirige vers la proche forêt en prenant soin de ne pas semer les PJ, tout en ayant l'air d'agir discrètement. À cette fin, il agite parfois sa lanterne (**SAG 10** pour la remarquer) ou marche sur du bois mort. Le manège dure une demi-heure puis, arrivé non loin de la vieille mine et après avoir signifié une dernière fois sa présence, il s'enveloppe de sa cape d'invisibilité. Une fois les PJ dans la mine, il rentre dare-dare.

1. La mine est depuis longtemps abandonnée par ses exploitants humains. Une grille à moitié dégonflée en protège l'accès. Si un humain fluet parvient sans souci à la franchir, il n'en va pas de même pour un individu de plus forte corpulence ou lourdement équipé. Un jet (**FOR 12**) permet cependant d'élargir l'ouverture. À partir de ce point, afin d'instaurer une « *ambiance* », insistez sur les bruits et l'obscurité totale des lieux bien que des torchères soient régulièrement fixées aux murs en **1** et **2** (2 chances sur 6 qu'elles portent une torche encore utilisable).

2. Un long tunnel (3 m de large sur 20 m) dessert quelques salles non visibles sur le plan. Outre une petite salle de tri du minerai, on accède à un dortoir, à un réfectoire, à un petit

La vieille mine



dépôt d'outils et de matériels divers ainsi qu'à un petit temple dédié à Kigrath. Ces lieux ne recèlent rien de passionnant ou de valeur. Par ailleurs, un nain ne manquera certainement pas de faire quelques remarques sur l'étagage et l'agencement des lieux... Une nuée de rats ou de chauves-souris ordinaires peuvent pimenter les visites.

3. Le tunnel se termine par un puits vertical (20 m de profondeur). Un jet de (**SAG 10**) permet de remarquer une brève lueur au fond. Une machinerie complexe (qui, de par son ingéniosité, attire l'attention d'un nain) permet de faire descendre une petite nacelle devant certainement se trouver au fond, actuellement.

L'appareillage est relativement vétuste (**INT 15**) et nécessite quelques réparations (**DEX 17**, test en coopération sur **INT/DEX** recommandé). Remonter la nacelle prend environ 5 minutes. La nacelle peut faire descendre sans problème 3 PJ. Au-delà, il y a une chance par passager ET par armure lourde sur 12 (2D6) pour que le câble se rompe pendant la descente. Le cas échéant, mettez en scène la chute, qui se terminera en **5** dans un gigantesque éclaboussement (3D6 de dégâts). En cas de descente normale, un jet de (**SAG 16**) permet de découvrir un étroit boyau (7).

Si un PJ ne souhaite pas descendre, laissez-le mariner loooongue- ➔

Le mystère du

Mentor d'Opiter

Il a chuté mortellement en explorant la mine. Et c'est vraiment un accident ! On peut retrouver son squelette, facilement identifiable grâce à une bague, en **5**.

Sigrath

Saint patron des mineurs humains, ne pas lui rendre hommage peut s'avérer « embêtant ». Pour tout PJ qui n'aurait pas présenté ses respects à la divinité, d'une façon ou d'une autre, ajouter +3 à la difficulté lors de la descente de la nacelle (3), +2 dans les chances d'éboulement du couloir (6) et +1 sur tous les jets visant à remonter à la surface (7 inclus). La murène attaque en priorité les blasphémateurs. Quant aux nains, tout dédain de leur part est immédiatement sanctionné par une bonne « poisse » laissée à votre convenance...

Erwan, Metig,

Jeanbard, Urghol et

Sybil

Passants, CO Fantasy p.278

Adalbert & Manfred

Gros bras, CO Fantasy p.279

ment avant de lui faire affronter un ours, ça lui apprendra !

4. À condition que les joueurs en expriment clairement l'intention, un jet (**INT 15**) permet de constater qu'il faut environ 5 minutes pour atteindre un tunnel latéral au puits et que celui-ci continue. Autrement dit, quand ils l'ont remontée (5 minutes également), la nacelle n'était donc pas au fond du puits à l'arrivée des PJ... Les lueurs aperçues en 3 ne peuvent donc pas avoir été provoquées par Opiter, mais forcément par « autre chose ». Mais quoi ? Accessoirement, cela veut aussi dire qu'Opiter n'est PAS au fond du puits...

Le tunnel débouche sur une vaste caverne où s'entremêlent stalagmites, stalactites et autres concrétions naturelles merveilleuses. De-ci de-là, de véritables tapis de champignons de toutes tailles recouvrent le sol. Tout au fond de la caverne, un son étrange, comme une mélodie, peut être entendue : un chaman Kobold en pleine transe champignonesque est en train de dessiner sur le mur à la lueur d'une petite bougie. De fait, les murs sont couverts de « fresques », façon grotte de Lascaux. Totalement surpris et bien que complètement *stone*, le chaman cherche à fuir le plus vite possible en hurlant. S'il parvient à atteindre le puits, il remonte le long du câble pour atteindre 7. S'il y parvient, il prévient sa tribu puis redescend pour couper la corde de la nacelle (quelques jets **DEX/FOR 10 à 18**) seront alors à prévoir pour remonter).

5. Il faut environ 10 minutes depuis 3 pour atteindre ce point avec la nacelle en condition normale. La mine a cessé d'être exploitée suite à une infiltration (2 m d'eau) provoquée par un cours d'eau souterrain (absent du plan). Avec le temps, un microtunnel s'est formé, la mine devenant le repaire d'une **murène électrique des profondeurs** (3 m pour

50 kg). En descendant, le chaman a fait tomber un caillou, ce qui a alerté l'animal (d'où la lueur que les PJ ont pût apercevoir). En cas de chute de la nacelle, l'animal a peur et n'attaque qu'au retour de 6, sinon elle combat en « harcèlement » (décharge ou morsure puis fuite) pendant 4 tours avant de définitivement déguerpir.

6. Un couloir à moitié effondré (1 chance sur 6 d'éboulement) débouche sur le dernier point d'extraction des mineurs. On y trouve les vestiges d'une grosse et étrange machine (**INT 15** : c'est une foreuse hydraulique naine, 60 PO, 200 kg pour tout l'appareillage).

7. Un étroit tunnel naturel ou seuls les kobolds peuvent se déplacer aisément. Il faut donc ramper et se contorsionner (**DEX 10 à 18**, selon la corpulence et l'encombrement). Petit effet psychologique amusant : un PJ peu habitué au monde souterrain peut y développer une future claustrophobie. Éventuellement, les kobolds peuvent pratiquer une guérilla mêlant attaques éclair, chutes de pierres et enfumage...

8. un petit réseau de cavernes abritant une quinzaine de kobolds. Si le chaman s'est enfui, la tribu est alertée. Sinon, elle est totalement prise au dépourvu (sauf si trop de bruit en 7) et déguerpit après une résistance symbolique des mâles. L'exploration des lieux permet de récupérer l'équivalent d'une dizaine de PA en objets et monnaies divers.

Conclusion : Opiter n'est pas rentré dans la mine et a « baladé » les PJ pour les éloigner du relais...

Scène 3 -

Le mystère du Relais

Le retour au relais se passe sans encombre. Un calme étrange règne sur les lieux. Pas un bruit, pas une

lumière, que ce soit dans la tour d'Opiter, chez Manfred ou dans le relais. Les portes renforcées extérieures de ce dernier sont fermées à double tour (**DEX 10** pour escalader le mur). Une rapide exploration des lieux ne donne rien, tout est désert et silencieux. Néanmoins, un jet réussi (**SAG 15**), permet d'entendre des voix en provenance du puits se trouvant à côté de la réserve de vin. Dans cette dernière, on remarque sans peine qu'un gros tonneau a été déplacé, laissant apparaître une trappe donnant dans un étroit puits doté d'une échelle. On débouche alors dans un couloir d'environ 10 m se terminant par une porte fermée (porte normale).

Ce qui s'y passe derrière est pour le moins inquiétant : bruits d'égorgeage d'un cochon... « *Nous invoquons Celui-Qui-Ne-Doit-Pas-Être-Nommé !!!* »... « *Parle !* »... « *Es-tu Celui-Qui-Ne-Doit-Pas-Être-Nommé ???* »... vagissements d'un nouveau-né... « *Ô Toi, Grand Dieu ! Daigne accepter ce nouveau-né que nous te présentons humblement !* »... N'hésitez pas à en rajouter, de façon à convaincre les PJs qu'une cérémonie sectaire a lieu derrière la porte. Tandis qu'ils se préparent pour un probable assaut, un « *Chuuuuuuut !* » suivi d'un profond silence renforce la scène.

Les PJ sont-ils repérés ? Il est temps d'agir... et de débarquer en pleine cérémonie de baptême du jeune Gérault qu'Opiter, en grande tenue sacerdotale, est en train de consciencieusement, mais très délicatement badigeonner de sang de cochon sur un autel situé devant une statue d'un homme à 6 bras se bouchant les oreilles, la bouche et les yeux. Manfred et Sybil, de chaque côté de l'autel, regardent tendrement leur progéniture tandis qu'Erwan, Metig et les trois employés assistent à la

scène agenouillés, la larme à l'œil. Nous sommes dans un des temples de Schuhuuuut...

Il ne vous reste plus qu'à gérer la confusion qui ne manquera pas de s'ensuivre et à fournir toutes les explications requises en espérant que vos vaillants PJ n'auront pas foncé tête baissée sans réfléchir pour masquer ces pauvres gens.

Si c'est le cas, après un long silence bien pesant, faites-leur prendre conscience qu'ils sont « *dedans jusqu'au cou* » et demandez-leur ce qu'ils comptent désormais faire. Gérez les actions immédiates de façon logique puis annoncez que la séance est terminée. Cela vous laissera le temps de réfléchir aux suites, forcément désagréables, à donner à cette triste fin.

Dans le cas contraire, les explications risquent d'être pour le moins laborieuses et embarrassantes, d'autant que les PJ ont interrompu une importante cérémonie religieuse. Même s'il semble mineur (mais l'est-il vraiment ?), irriter un Dieu n'est jamais très bon... De fil en aiguille, Opiter, conscient que sa petite congrégation n'est pas non plus sans reproche, finira par proposer aux PJ de terminer le baptême puis de les présenter à Schuhuuuut, faisant d'eux des initiés. Ce statut ne les engage en rien, si ce n'est de se laisser badigeonner de sang de goret tout en promettant solennellement de ne rien divulguer (attention, « *cochon qui s'en dédit !* », il y a VRAIMENT un risque de malédiction lycanthropique pour ceux qui se sauraient pas se taire. Si si !!).

Le lendemain matin, les PJ peuvent reprendre leur voyage, dotés de bonnes montures et de gibecières débordantes de savoureuses cochonnailles...

Philippe Rat
Plans Laura Hoffmann

Animaux

Gorets : sanglier, *CO Fantasy* p.271

Les abeilles : voir "nuée d'insectes", *CO Fantasy* p.40

Nuée de rats ou de chauve-souris : *CO Fantasy* p.265

Ours noir : *CO Fantasy* p.268

Kobolds : *CO Fantasy* p.258

Opiter

NC 2

FOR +0 **DEX** +0 **CON** +1

INT +2 **SAG** +2 **CHA** +1

DEF 16 **PV** 24 **Init** 10

Bâton +3 **DM** 1d6+3

Attaque magique +4

Voie de la magie universelle rang 2

Voie de la prière rang 2

Voie de la spiritualité rang 2

Murène électrique des profondeurs

NC 2

FOR -1 **DEX** +2 **CON** +3

INT -4 **SAG** +1 **CHA** -4

DEF 15 **PV** 15 **Init** 15

Morsure +4 **DM** 1d6-1

Arc électrique +4 **DM** 2D4 (électricité)

Électricité : test de **CON** difficulté 12 ou être Étourdi pour 1 tour.

VIGILANTE CITY

CO CONTEMPORAIN

Main City... Une métropole américaine rongée par le crime et la corruption. Les mafias se disputent les quartiers, les règlements de compte tuent chaque jour des innocents, la police semble impuissante... Mais aujourd'hui, de nouveaux héros se dressent pour protéger la ville : hommes et femmes se proclamant justiciers, armés de leur courage et de leurs poings. Ils sont prêts à pallier l'incompétence des forces de l'ordre pour ramener la paix dans les rues de leur cité.



V*igilante City* est un univers pour *Chroniques Oubliées Contemporain (COC)*. L'action se déroule dans la ville fictive de Main City, que la criminalité galopante entraîne chaque jour un peu plus loin dans la décadence. Face à des institutions impuissantes ou corrompues, divers groupes mafieux ont régné leur loi sanglante dans la cité... Afin de faire régner la justice dans la rue, des citoyens revêtent masques et identités secrètes pour affronter la pègre – des justiciers que les joueurs sont appelés à interpréter.

MAIN CITY

Main City est le cadre unique de cet univers de jeu. Il s'agit d'une ville fictive située sur la côte Est des États-Unis d'Amérique, au sein de la mégalopole qui rassemble Boston, New York City, Philadelphie, Baltimore et Washington. Sa localisation exacte n'est guère importante : ce qui compte par contre est d'en faire un port au bord de l'Océan Atlantique et un centre de population majeur dans cette région (environ 800.000 habitants).

Son emplacement doit rester flou pour accentuer le côté huis-clos urbain du décor et accroître le sentiment de claustrophobie des joueurs amenés à y évoluer. Ainsi, si les autres villes de la mégalopole peuvent être citées comme voisines, il est vain de préciser la distance qui les sépare ou autres détails trop à même de fixer la localisation de Main City, comme l'État où elle se trouverait. La cité existe en tant qu'entité quasi-autonome et ses habitants ne la quittent de toute façon que très rarement.

LES INSPIRATIONS

Vigilante City s'inspire du courant dit *street-level* des comics américains : ces

aventures qui mettent en scène des héros sans pouvoir qui, à défaut de sauver le monde, cherchent avant tout à protéger leur ville, voire leur quartier. Batman et Daredevil sont sans doute les plus populaires et connus de ces justiciers, mais on peut également citer Moon Knight, Green Arrow ou même le Punisher et Rorschach (dans un genre assez extrême).

Ces personnages sont les descendants directs des héros des *pulps* des années 1930 (magazines ou feuilletons radio-phoniques) qui furent les ancêtres des super-héros. Parmi eux, The Shadow ou Green Hornet sont peut-être les plus emblématiques, mais, même en France, ce type de héros a existé : citons Judex, un vengeur nocturne popularisé au cinéma dans les années 1910.

Autre inspiration possible, les polars urbains mettant en scène des policiers ou détectives désabusés dans une ville rongée par le crime. Les **Inspecteur Harry (Dirty Harry)** ou **Justicier dans la Ville (Death Wish)** en sont de bons exemples.

Le point commun entre tous ces justiciers est qu'ils n'ont pas de pouvoirs surhumains : dans l'univers de **Vigilante City**, les super-héros n'existent pas. Ici, il n'y a que des citoyens décidés à combattre le crime par leurs propres moyens. Et ces moyens se résument souvent à leur courage, leurs poings et parfois des armes ou gadgets inhabituels. Cette croisade est dangereuse, car la mafia ne fait pas dans le détail quand on se met en travers de sa route. Souvent, les personnes qui endossent masques et noms de code ont une motivation puissante qui puise dans leur histoire personnelle : perte d'un être cher, victime soi-même d'un crime, incapacité à se soumettre, altruisme excessif, révolte face à l'injustice, etc.

Afin de bien saisir l'essence de **Vigilante City**, nous encourageons donc le meneur de jeu à s'imprégner →

INSPIRATION VISUELLE

Du point de vue graphique, Main City est très semblable à la Gotham City de la série animée **Batman** des années 1990 (qui elle-même reprenait des éléments des deux films de Tim Burton). C'est donc une métropole gothique, sombre, constamment à l'ombre de grands immeubles, dont le ciel grisâtre est sillonné de zeppelins et d'hélicoptères. La nuit venue, des projecteurs balaient la voûte étoilée alors que les ruelles sombres deviennent le théâtre d'une criminalité aussi banale que violente. La Starling City de la série **Arrow** ou le quartier new-yorkais de Hell's Kitchen dans la récente série **Daredevil** peuvent également servir d'inspiration visuelle pour Main City.

de ces inspirations. Parmi les lectures conseillées : le *run* de Franck Miller sur **Daredevil** (disponible en trois tomes de la collection ICONS chez Panini Comics) ; **Batman Year One**, **Batman Long Halloween** et **Batman Dark Victory** (édités chez Urban Comics) ; les différents volumes de **Sin City** (publié par Rackham) ; etc.

L'AMBIANCE

De la même façon que pour l'emplacement précis de Main City, il est inutile de donner une quelconque indication temporelle pour les aventures qui s'y déroulent. La ville se trouve à cheval entre plusieurs époques dont elle emprunte différentes caractéristiques. Ainsi, les hélicoptères de la police doivent évoluer entre les dirigeables publicitaires qui survolent de hauts gratte-ciels de verre et d'acier. Les habitants circulent dans des voitures tout droit issues des années 1950 mais utilisent des smartphones pour communiquer. Les mafieux arrosent les vitrines des magasins qui ne paient pas leur protection avec des mitraillettes-camembert tandis que la cybercriminalité s'en prend aux sites des banques et institutions civiles. Le but de ce mélange temporel est de donner une ambiance unique à Main City et de convoquer un imaginaire issu de plusieurs époques évocatrices et graphiques.

Main City est rongé par la criminalité. Les mafias y ont pignon sur rue et la police semble soit impuissante, soit complaisante à leur égard. De ce point de vue, la ville est un agrégat du Chicago des années 1930, du Los Angeles des années 1950 et du New York City des années 1980. Main City est une ville sombre où il semble faire nuit presque en permanence. Et, quand le soleil brille, il fait régner une canicule écrasante. Les rues sont sales et grises, les parcs deviennent sinistres dès la nuit tombée. Des clochards fouillent les poubelles dans des impasses obscures, des petites frappes bousculent les honnêtes citoyens même sur les avenues fréquentées, la nuit est émaillée de coups de feu que chacun fait semblant d'ignorer... La violence affleure toujours à Main City : une matinée tranquille peut se voir colorée de rouge par l'irruption d'un brusque règlement de compte entre deux mafias au beau milieu d'un important boulevard.



VIGILANTE CITY

La résignation est le sentiment qui domine dans la ville. Malgré un taux de chômage record, peu d'habitants songent à quitter Main City. Après tout, pourquoi serait-ce différent ailleurs ? Alors les citoyens s'habituent aux crimes, aux meurtres, à la pauvreté. La corruption avérée des édiles ne les scandalise même plus et ils continuent à voter pour les mêmes représentants, quand bien même ceux-ci auraient été plusieurs fois mis en examen. D'ailleurs, leurs procès à répétition se terminent toujours en non-lieux...

Malgré cette morosité, quelques notes d'espoir surnagent à Main City. Le maire actuel, **Robert Artington**, après un premier mandat terne, semble décidé à redresser la situation de la ville et commence à obtenir des résultats. Notamment grâce à l'industriel philanthrope **Wayne Reynolds** qui vient d'installer le siège de sa compagnie à Main City et souhaite en développer le tissu économique. Mais, surtout, le phénomène des justiciers, qui prend de plus en plus d'ampleur, donne envie aux citoyens de relever la tête : après tout, la ville leur appartient à eux, ses habitants ! Et ces héros masqués le prouvent chaque jour un peu plus, en combattant pied à pied les organisations criminelles pour ramener un peu de paix dans les rues de Main City.

DESCRIPTION

Main City est une ville étendue, une véritable métropole qui frise le million d'habitants. Elle est découpée en quatre arrondissements, qui sont comme autant de territoires à conquérir (pour les divers groupes mafieux) ou reconquérir (pour les forces de l'ordre).

BIG CENTER

Big Center est l'arrondissement qui constitue le centre historique de Main

City. Il est le cœur de la cité et concentre l'essentiel des pouvoirs dans ses larges avenues bien entretenues : on y trouve ainsi l'Hôtel de Ville, la Bourse, le quartier-général de la police, la principale université de l'État, etc. Big Center est sans doute la partie de la ville la plus agréable, au point que l'on pourrait croire qu'il s'agit d'un morceau d'une autre cité implantée en plein Main City. Les bâtiments y sont propres et les rues larges, les habitants semblent plus insouciantes qu'ailleurs. La violence y est rare, la présence policière étant particulièrement dense.

Pour autant, cela ne signifie pas que Big Center soit exempt de criminalité. Bien au contraire. L'argent qui y est concentré attise bien des convoitises et, si les banals braqueurs de banque n'y officient guère, la corruption est par contre un mal endémique dans cet arrondissement. Le pouvoir politique qui y siège (mairie, cour de justice, instances fédérales) est courtisé par la pègre dont les diverses branches rivalisent pour s'attirer ses faveurs – versant des pots-de-vin aux conseillers municipaux, juges ou députés qui peuvent défendre leurs intérêts. Quant au pouvoir financier (celui de la Bourse en particulier), il va bien sûr de pair avec la délinquance en col blanc qui porte préjudice à la ville d'une façon certes plus insidieuse, mais tout aussi réelle que la violence des criminels de droit commun.

- **Main Avenue** est le boulevard sur lequel se trouvent l'Hôtel de Ville et le bureau du procureur **Larry Hind**. Cette artère irrigue le centre de la ville et la circulation y est dense à toute heure du jour ou de la nuit. Elle ne dort pour ainsi dire jamais. De nombreux restaurants parsèment cette avenue ; midi et soir, les innombrables fonctionnaires travaillant dans le coin vont y prendre leur repas.

- **Main University** est la faculté-phare de la ville. N'entrent dans cette prestigieuse université que les étudiants les plus →



doués de Main City, ce qui veut dire en général : ceux qui en ont les moyens. Les fils et filles de bonne famille y évoluent en cercle fermé et savent qu'ils sont amenés à occuper les postes les plus importants de l'État une fois leur diplôme en poche. La criminalité n'en est pas absente : la drogue y coule à flot et les membres de fraternité jouissent d'une révoltante impunité, harcèlent les boursiers ou abusent des jeunes filles trop effrayées pour porter plainte...

- **Main Park** est le plus grand parc de la ville et le poumon vert de Big Center. Il s'étend sur deux cent cinquante hectares et attire aussi bien les cadres effectuant leur jogging matinal que les mères de bonne famille qui amènent leur progéniture dans l'une des nombreuses aires de jeu. Cependant, à la nuit tombée, personne ne se risque à se promener dans le parc, à part les marginaux...

- **Long Square** est un quartier résidentiel constitué d'immeubles modernes. Y vivent essentiellement les habitants les plus fortunés de Main City, désireux de rester au plus près du centre politique et économique de la ville. Bien qu'une majorité d'entre eux ait aussi une maison à la campagne, ils résident essentiellement dans les superbes appartements de ce quartier prestigieux et hors de prix.

OLD PORT

Comme son nom l'indique, Old Port se trouve en bordure de l'océan et comprend en son sein les nombreux docks de la ville. Autrefois quartier populaire abritant une classe moyenne optimiste, Old Port a décliné depuis que de nombreuses crises économiques ont considérablement fait diminuer le trafic maritime dans la région. De nombreux quartiers ont été laissés à l'abandon : immeubles insalubres et maisons individuelles vétustes remplacent à présent le décor jadis idylliques des zones résidentielles qui étaient alors l'incarnation du rêve américain.

- **Docktown** est l'immense zone qui longe le bord de l'Océan Atlantique et était jadis l'un des ports les plus actifs de la Côte Est. De nos jours, seules quelques parties sont encore fonctionnelles, tandis qu'une grande majorité des entrepôts est désormais désaffectée. Tombant en ruine, ces bâtiments servent de repaire aux gangs et aux sans-abris. Plusieurs usines inactives défigurent également le paysage, alors que leurs locaux et machines-outils tombent en ruine. N'y résonnent à présent plus que l'écho des cris de ceux que la mafia fait abattre en toute discrétion dans ces lieux avant de jeter les corps à la mer. Quant aux docks inutilisés, ils sont le théâtre de tous les trafics imaginables.

- **Calabra** est le quartier italien de Main City. De nombreux immigrants issus de cette péninsule européenne s'installèrent ici au début du XX^e siècle et travaillèrent dur pour s'y faire une place. Depuis qu'Old Port a sombré dans la décrépitude, une autre économie parallèle s'est mise en place pour permettre aux habitants de survivre. C'est dans ce quartier que se trouve **le Volcano** : une pizzeria qui sert de quartier-général à la mafia et où siège **Dino Laurenzi**, son parrain incontesté et le criminel le plus redouté de Main City.

- **Wave Island** est la prison de la ville, construite sur une île désolée au large d'Old Port. Cette situation en fait un pénitencier dont on ne s'échappe pas... même si chaque année, de nombreux prisonniers font mentir cette légende. Wave Island se dresse de façon sinistre face au vieux port, comme un rappel aux habitants de l'arrondissement du sort qui les attend à plus ou moins long terme...

PROUD NEIGHBORHOOD

Proud Neighborhood est l'arrondissement où la population afro-américaine de Main City est la plus nombreuse.

Historiquement, après la Guerre de Sécession, de nombreux esclaves affranchis s'y établissent dans l'espoir de trouver du travail et de mener enfin une vie décente. Grâce à l'esprit communautaire, les différents quartiers se développent et leurs habitants purent s'épanouir, jusqu'à ce que la réalité des crises économiques ne les ramène sur terre. Proud Neighborhood est ainsi l'arrondissement le plus pauvre et le plus criminogène de Main City... sans compter qu'il est le théâtre des pires violences policières de la ville.

- **Liberty Street** est un quartier miné par la guerre des gangs que se livrent de nombreuses bandes de l'arrondissement. Vivant dans des immeubles défraîchis, les résidents rasent les murs quand ils sortent de chez eux pour se rendre au travail (s'ils ont la chance d'en avoir un !) ou aller faire des courses, de peur de prendre une balle perdue. Les membres de gangs règnent sur des coins de rue et s'y livrent à divers trafics quand ils ne sont pas occupés à s'entre-tuer. Depuis quelques temps, cependant, ces conflits se sont calmés : comme si un leader avait émergé pour rassembler les bandes de Proud Neighborhood...

- **Hope School** est une petite université qui ne survit que grâce au mécénat de ses rares étudiants ayant réussi. Les élèves les plus doués de l'arrondissement peuvent venir y passer divers diplômes qui, s'ils n'ont pas le prestige de ceux de Main University, assurent cependant de trouver un travail décent. Cette faculté souffre cependant de sa localisation : les gangs vendent de la drogue et recrutent des membres en ses murs, intimidant quiconque voudrait les en empêcher.

- **Proud Church** est la principale église de l'arrondissement et elle rassemble une importante communauté, bien décidée à reprendre possession des quartiers qui le compose. Le révérend **Henry Stood** est un charismatique guide spi-

rituel qui mène de nombreuses actions sociales en faveur des plus défavorisés. Les gangs n'osent s'en prendre à lui, tant à cause de la popularité dont il jouit qu'en raison de la crainte superstitieuse qu'il provoque.

SOUTH TOWN

South Town est l'arrondissement des classes moyennes modernes. Ses nombreux quartiers jouissent d'une tranquillité relative, même si les criminels y opèrent aussi et que la violence n'est jamais loin. Il y a quelques années, South Town menaçait de suivre la même évolution qu'Old Port, mais un rebond économique (principalement dû aux nouvelles technologies) a permis de sauver ses habitants du déclassement social. L'avenir semble sourire à cet arrondissement, qui montre l'exemple au reste de Main City !

- **Silicon Street** est le quartier le plus dynamique de la région. Depuis une dizaine d'années, de nombreuses start-ups y ont fleuri, dont la plupart ont su tirer leur épingle du jeu. L'économie numérique donna un coup de fouet au marché de l'emploi de l'arrondissement et cette créativité attira finalement des entreprises de tout le pays, qui installèrent une succursale à Silicon Street. Ce fut le cas de **Reynolds Industries**, un fleuron des nouvelles technologies qui s'établit dans le quartier et irrigue désormais toutes les petites sociétés locales.

- **Jade Market** est le quartier chinois de Main City. Venus de l'Ouest après l'épopée du chemin de fer à la fin du dix-neuvième siècle, ses premiers habitants se rassemblèrent en une communauté modeste qui prit peu à peu de l'ampleur au fil des décennies. Il s'agit d'un quartier paisible dont la population industrielle préfère faire profil bas, sauf à l'occasion du Nouvel An chinois où la fête bat son plein, pour le plus grand plaisir des autres citoyens de l'arrondissement. **La Triade du Bouddha pourpre** règne cependant sur les bas-fonds de Jade Market et ➔



ce groupe espère bien étendre son territoire – fut-ce au prix d'une guerre...

- **Sunland** est un quartier-type de South Town, abritant une classe moyenne archétypale. Les rues droites sont bordées de maisons coquettes serrées les uns contre les autres et divers magasins s'y côtoient, groupés sur des

places centrales. Une petite université, **Sun Institute**, accueille les étudiants n'ayant pas les moyens d'aller à Main University, tandis qu'un grand centre commercial nommé **Sky Mall** attire à lui de nombreux consommateurs grâce à ses innombrables boutiques et restaurants.

LES INSTANCES CIVILES

Main City est bien sûr gouvernée par différents fonctionnaires, mais aussi par la presse (le quatrième pouvoir, après tout) et, bien entendu, par le pouvoir économique que représentent diverses entreprises.

L'HÔTEL DE VILLE

Le maire de la ville se nomme **Robert Artington**. Cet élégant quinquagénaire débute son second mandat à la tête de Main City, alors même que personne ne pariait sur sa réélection. Il faut dire que son premier mandat fut sans éclat : la situation de la ville ne connut aucune amélioration et de nombreuses explosions de violence ternirent les années durant lesquels Artington dirigeait Main City. Son rival lors des nouvelles élections était un jeune loup ambitieux nommé **Francis Brighton** que tous les sondages voyaient déjà en nouveau maire. Mais un scandale sexuel impliquant des prostituées mineures le discrédita définitivement (malgré ses protestations) et, faute de concurrent, Artington fut réélu sans éclat.

De façon étonnante, le fade maire se transforma en un politicien dévoué – et surtout efficace ! Artington ne semble plus le même homme depuis que les citoyens de Main City lui ont renouvelé leur confiance : menant une politique

de tolérance zéro à l'égard de la corruption, il a déjà limogé de nombreux collaborateurs soupçonnés de percevoir des pots-de-vin, et il compte s'attaquer à présent à la police. Déployant de nouveaux effectifs, il exige une lutte pied à pied contre la mafia qui gangrène la ville et un certain nombre de victoires sont à mettre à son crédit, dont le démantèlement d'un trafic d'enfants organisé par une antenne locale de la pègre albanaise.

Sur le plan économique, Artington promeut régulièrement de nombreuses réformes et s'apprête à lancer un grand plan de réhabilitation des zones industrielles de Main City. Le millionnaire Wayne Reynolds apporte son soutien à cette politique et, déjà, ses premiers effets se font sentir. Le chômage diminue légèrement tandis que d'autres entreprises s'implantent dans la ville, revivifiant son tissu économique.

Robert Artington bénéficie pour le moment de la confiance et de l'amour des citoyens de Main City, surtout depuis qu'il a échappé de peu à deux tentatives d'assassinat. Il est le symbole de l'espoir retrouvé dans une ville qui s'était résignée à s'enfoncer dans un avenir de plus en plus sombre. D'autant que le maire approuve sans réserve le populaire phénomène des justiciers masqués : selon lui, chaque citoyen est en droit d'améliorer la situation de la ville, selon la formule « *Ne vous deman-*



dez pas ce que Main City peut faire pour vous, mais plutôt ce que vous pouvez faire pour Main City ! »

LE BUREAU DU PROCUREUR

Le procureur de la ville, **Larry Hind**, est un homme honnête mais ambitieux. Pour lui, sa croisade contre le crime est avant tout un tremplin pour lancer sa carrière politique : il vise la place du maire et, à terme, celle de gouverneur de l'État. Après tout, à Main City, personne ne semblait jusqu'ici apte à enrayer la criminalité galopante et Hind espérait donc que se positionner sur ce créneau allait lui permettre de marquer des points dans l'opinion publique.

Hélas, il semble que le maire actuel Robert Artington ait pris le problème à bras le corps et s'en sorte mieux que bien – à la surprise générale et, surtout, au grand dam du procureur ! Après

son second mandat, le maire pourrait bien briguer le poste de gouverneur et mettre à mal le plan de carrière de Hind... Cependant, le procureur ne peut guère mettre de bâton dans les roues d'Artington alors qu'il vise publiquement le même objectif. Aussi l'Hôtel de Ville et le bureau du procureur œuvrent-ils de concert actuellement...

Cependant, Hind n'est pas né de la dernière pluie. Il soupçonne le maire sans trop savoir pourquoi. Ses succès récents après un mandat entier d'inaction lui mettent la puce à l'oreille. Louant les services de différents détectives privés à travers plusieurs prête-noms, le procureur mène une enquête aussi discrète qu'approfondie sur Artington.

Hind ne sait guère comment considérer l'émergence actuelle des justiciers... Il ne s'est pas encore prononcé sur le sujet et attend de voir dans quel sens le vent tourne pour se positionner de façon à avantager sa carrière. ➔

LE MAIN CITY POLICE DEPARTMENT

C'est peu dire qu'affirmer que la police de Main City (le **MCPD**) n'est guère appréciée des habitants ! Notoirement corrompue, elle démontre jour après jour son inefficacité face aux criminels qui règnent sur les bas-fonds. Le taux d'affaires non-élucidées est l'un des plus élevés de toute l'Amérique du Nord et les flics pourris se comportent de la même façon que les hommes de main de la pègre – quand ils ne sont pas payés directement par elle.

Bien sûr, il existe des exceptions. Des agents en uniforme et des inspecteurs essaient de faire leur boulot malgré le manque de moyens et la démotivation générale, mais ils souffrent de la mauvaise réputation de leur département : les témoins refusent de leur parler, leurs partenaires ripoux leur compliquent la tâche, les criminels en font des cibles prioritaires... Cependant, grâce au soutien récent du maire et au phénomène des justiciers, certains reprennent espoir et se montrent de plus en plus audacieux.

Commissaire du MCPD, **Brett Weeks** ne sait plus sur quel pied danser. Jusqu'ici, il connaissait sa place dans le jeu : recevoir les pots-de-vin, fermer les yeux quand on lui demandait, arrêter quelques criminels pour la façade... Mais, à présent que le maire et le procureur mènent conjointement leur guerre au crime et que des héros des rues compromettent les opérations de ceux qui le paient pour qu'elles se passent bien, il se sent sur la sellette. D'autant que le Lieutenant **Loyd Materson**, un Irlandais aussi inflexible qu'efficace, semble bien parti pour devenir le prochain commissaire si Artington décide d'avoir la tête de Weeks...

Le MCPD est à un tournant de son histoire. La police de Main City peut

reprendre sa place et enfin remplir sa mission première : protéger et servir les citoyens de la ville. Ou elle peut sombrer avant de renaître, ce qui ne se fera pas sans dégât.

LA PRESSE

Gregor Lovsky est un riche Polonais aux cheveux poivre et sel, qui règne sur la presse à Main City. Il est en effet le propriétaire de **MainTV** (la principale chaîne de télé locale), de **MC105** (la radio la plus écoutée de la ville) et du **Main Herald** (le quotidien-phare de l'État). Tout ce qui importe pour lui, c'est l'information, le scoop, l'exclusivité ! Il n'a que faire de justice ou de morale, il veut juste être à la pointe de l'actualité car les citoyens ont le droit de savoir...

C'est dans le Main Herald qu'éclata le scandale sexuel ayant permis d'écarter Francis Brighton de la course à la mairie, notamment. Désormais, Lovsky est prêt à tout pour découvrir les secrets des fameux hommes-mystères qui hantent la nuit et corrigent les hommes de main de la mafia. Il offre de substantielles récompenses à quiconque peut lui donner des informations sur eux, et une bonne partie de ses journalistes sont mobilisés sur le sujet.

Les rumeurs sur un mystérieux individu nommé le **Main Man** commencent à faire leur chemin dans les Rédactions de la ville. Ce parrain émergent intéresse également Lovsky, mais il sent que le terrain est plus dangereux. Aussi n'envoie-t-il que ses reporters les plus aguerris enquêter là-dessus...

REYNOLDS INDUSTRIES

Wayne Reynolds est la vivante image du philanthrope américain. Richissime, jeune et beau, brillant, il est certes l'héritier d'une colossale fortune, mais il a su la faire fructifier davantage encore,

prouvant ses compétences aux yeux de tous. Reynolds estime qu'il doit rendre à son pays une partie de ce qu'il lui a fait gagner, aussi investit-il énormément aux États-Unis d'Amérique, ce qui le rend d'autant plus sympathique aux yeux du public.

Attiré à Main City par les projets du maire Artington, il y a implanté le nouveau siège de Reynolds Industries et son entreprise dynamise le tissu économique de la ville, faisant bénéficier toutes les sociétés locales d'un sur-saut économique salvateur. Sous son égide, la réhabilitation de nombreux sites industriels de la ville est en cours, afin d'endiguer le fléau du chômage de masse.

Reynolds, aussi surprenant que cela puisse paraître, est exactement ce que son image montre : un homme responsable, un capitaine d'industrie à qui tient à cœur la réussite économique de sa patrie. S'il a bien quelques défauts (dont une propension à se lancer dans plusieurs histoires sentimentales compliquées en simultané), c'est un homme bon qui ne veut que le meilleur pour Main City.

D'ailleurs, il s'intéresse de très près aux justiciers. Il essaie d'entrer en contact avec plusieurs d'entre eux pour proposer de financer en secret leurs activités – et de leur offrir les moyens de leur ambition, que Reynolds perçoit comme positive.

LES ORGANISATIONS CRIMINELLES

Main City est depuis plusieurs décennies contrôlée par diverses organisations criminelles qui se partagent les arrondissements au gré d'accords ou de guerres. Elles font régner la terreur et couler le sang. Leurs activités délictueuses (racket, corruption, trafic de drogue et d'armes, jeux clandestins...) sont pour beaucoup dans le déclin de la ville. Cependant, entre les projets du maire, l'émergence du Main Man et les actions des justiciers masqués, il semble que la peur soit en train de changer de camp...

LA MAFIA

La mafia italienne est l'organisation criminelle la plus puissante de Main City. Elle est dirigée par un parrain impitoyable nommé **Dino Laurenzi**. Si celui-ci se pare de vertus telles que le sens de l'honneur, le désir de protéger les citoyens d'Old Port ou une certaine « *éthique criminelle* », ce n'est qu'une façade. Laurenzi est un homme violent,

guidé par ses pulsions, mais il est suffisamment intelligent et calculateur pour que ces traits de personnalité ne nuisent pas à son leadership. Il règne sur la mafia (et sur de nombreux territoires, dont l'intégralité d'Old Port) d'une main de fer, usant de méthodes brutales pour garder ses hommes dans le rang.

Le cœur de la mafia se situe dans le quartier italien de Calabria et l'organisation étend son influence jusqu'à Big Center. Derrière une façade d'honnête homme d'affaires, Laurenzi a partie liée avec de nombreux notables de la ville, et il arrose discrètement bien des édiles pour faciliter son emprise criminelle sur Main City. Il a ainsi une grande partie de la police dans sa poche, ce qui lui permet de mener ses opérations sans craindre qu'elles soient compromises par des inspecteurs trop zélés.

La mafia œuvre dans divers domaines : le trafic de drogue est cependant son activité principale. Mais l'organi- ➔

TYPOLOGIE

Les héros masqués qui tentent de faire régner l'ordre dans les rues de Main City sont affublés de différents noms.

Les citoyens de la ville les appellent « *justiciers* », car ils les perçoivent comme leurs défenseurs face à une criminalité de plus en plus présente et violente. Aux yeux des habitants, ces individus représentent donc une justice directe et sans compromis.

La presse les a baptisés « *hommes-mystères* » à cause du flou qui entoure leur identité. De plus, le terme sonne délicieusement dramatique – idéal pour vendre !

La police, enfin, les surnomme « *masques* », un terme qui a, dans leur bouche, une connotation péjorative. Les flics intègres ne les apprécient pas car ils se sentent spoliés de leur mission tandis que les pourris les voient comme des ennemis à abattre.

sation trempe aussi dans la prostitution, le jeu, le racket, le marché noir, etc. Jusqu'à récemment, personne n'osait se mesurer à Laurenzi, qui disposait de la plus grande influence et de la plus mortelle puissance de feu. Mais la mafia a essuyé plusieurs revers ces derniers temps : les justiciers s'en prennent ainsi à ses intérêts et permettent aux éléments les plus honnêtes du MCPD de démanteler ses filières et d'emprisonner ses hommes. Mais le pire, pour Laurenzi, c'est de devoir affronter ce mystérieux adversaire : le **Main Man**, un caïd de l'ombre qui avance ses pions avec patience et grignote l'influence de la mafia un peu plus chaque jour...

Afin de faire face, Laurenzi a entrepris de restructurer son organisation autour d'un noyau dur de cadres qu'il sait loyaux. Tous les hommes de main les moins fiables sont laissés sur la touche ou éliminés - pour ceux soupçonnés d'être des indics. Des tueurs redoutables ont été mobilisés depuis l'Italie afin de venir prêter main-forte à Main City. Chacun sait qu'une guerre est sur le point d'éclater et la mafia compte bien la remporter...

LA TRIADE DU BOUDDHA POURPRE

Située à Jade Market, la Triade du Bouddha pourpre est une organisation criminelle chinoise implantée depuis bien longtemps à Main City. Elle étend son influence essentiellement sur South Town, où elle essaie de ne pas faire trop de vagues. Ses activités comprennent la protection des commerçants locaux (le racket, en d'autres termes), divers trafics (dont celui des armes) et l'assassinat ciblé - sa spécialité, grâce à un trio de tueurs professionnels redoutés dans toute la ville : le **Serpent tatoué**, la **Renarde d'Argent** et le **Tigre de Cinabre**. Le quartier-géné-

ral de l'organisation se trouve dans un luxueux restaurant ayant pignon sur rue dans l'artère principale de Jade Market : **le Festin du Dragon**.

La Triade du Bouddha pourpre est dirigée par **Justin Chen**, un jeune ambitieux qui supporte de moins en moins de vivre sous la botte de Dino Laurenzi. En effet, il y a quelques années, les mafias italiennes et chinoises se sont livrées une violente guerre, et la défaite de la Triade força l'organisation à se soumettre aux Italiens et à lui verser un pourcentage de ses bénéfices chaque mois. Afin de changer cette situation, Chen a accepté d'aider le Main Man dans son entreprise de contrôle total de la pègre : le Chinois reste en apparence inféodé à la mafia de Calabria, mais il se tient prêt à trahir dès que le moment sera venu. Il escompte ensuite se débarrasser de son allié pour devenir le parrain incontesté de Main City.

Les supérieurs de Chen en Chine ne sont pas au courant de sa défaite face à Dino Laurenzi, ni de son alliance avec le Main Man. Et nul doute qu'ils désapprouveraient. Du fait de la baisse du chiffre d'affaires de la Triade du Bouddha pourpre, un émissaire surnommé **le Comptable au Boulrier** est en route pour Main City afin de jeter un œil aux activités de Chen. Ce dernier espère être devenu le véritable caïd de la ville avant l'arrivée de cet importun...

LES GANGS DE PROUD NEIGHBORHOOD

Les violents gangs de Proud Neighborhood n'ont jamais été très organisés. C'est même tout le contraire ! Ces bandes informelles - aux noms aussi exotiques qu'effrayants pour la population de Liberty Street : **les Black Tigers**, **les Angry Spirits** ou **les Five-Niners** - se livrent depuis toujours des guerres désordonnées pour le contrôle d'une rue

ou d'un carrefour. Racket, agression, vol, braquage et petits trafics divers constituent le quotidien des gangs noirs de cet arrondissement. Cette propension à la violence en a longtemps fait des alliés aussi utiles qu'imprévisibles pour l'organisation de Dino Laurenzi.

Cependant, tout cela est en train de changer. Un membre charismatique de la communauté noire, nommé **Marcus Woods**, a entrepris de faire asseoir tous les chefs de gangs à une même table pour créer une alliance entre eux. Malgré des haines tenaces, il y parvient peu à peu. Il faut dire que les plus réticents à ce projet meurent dans de tragiques accidents les uns après les autres, favorisant la montée en grade de jeunes leaders plus malins. Une véritable organisation unie est donc en train d'émerger à Proud Neighborhood, organisation qui pourrait bien changer la donne dans l'équilibre des forces entre mafias...

La mise en commun des forces de ces gangs leur offrirait en effet une puissance de feu avec laquelle seule la mafia de Calabre serait en mesure de rivaliser. Selon le camp choisi par une organisation unie des bandes de Proud Neighborhood, le visage de la criminalité à Main City pourrait s'en trouver radicalement changé.

LE MAIN MAN

Cela fait quelques mois à peine qu'une organisation aussi secrète qu'insaisissable a fait son apparition à Main City. Pour beaucoup (dont la police et la presse), elle n'existe encore qu'à l'état de rumeurs, comme un croque-mitaine à destination des criminels endurcis mais superstitieux.

Pourtant, les différentes pègres de la ville savent qu'il s'agit d'une réalité : un nouveau joueur s'est assis à ➔

REUNION DE GANGSTERS



la table et il compte bien remporter la mise. Son leader est connu sous le surnom du **Main Man** : littéralement, « l'homme important », mais que l'on peut aussi interpréter par « celui qui contrôle Main City ». Bien que nouveau venu, il semble déjà disposer de solides alliances et d'une force de frappe non négligeable. Comme s'il avait préparé son coup depuis longtemps...

SECRET

Le Main Man est en réalité Robert Artington, le bien-aimé maire de la ville.

Celui-ci est motivé par de nobles intentions : il sait que la criminalité est indissociable de l'humanité, et sa conclusion est qu'il convient de la réguler plutôt que de chercher à la détruire. C'est là selon lui la seule solution pour faire de Main City un endroit viable et prospère. Dès sa première élection, Artington entreprit de construire un petit empire criminel secret – en corrompant tel élu, en embauchant tel homme de main fiable, en établissant tel trafic, en prenant le contrôle de tel territoire délaissé, etc. Il œuvra en toute discrétion, au point que les autres organisations ne s'aperçurent de rien (ou imaginèrent que leurs revers étaient dus à des rivaux). Le premier mandat d'Artington lui servit à préparer son grand projet, ce qui explique sa relative inactivité en tant que maire.

Quand vint le moment de la réélection, Artington fit en sorte de se débarrasser de son principal concurrent en montant de toutes pièces un scandale sexuel particulièrement sordide. Confirmé en tant que maire, il put alors mettre en branle ses plans. Utilisant son influence publique et son organisation secrète, il commença à attaquer la mafia sur deux fronts. Et il compte bien poursuivre jusqu'à ce que le Main Man soit le seul et unique maître du crime à Main City.

Malgré ce qu'il pense de ses objectifs, Artington est depuis longtemps rongé

par une inextinguible soif du pouvoir. Il se ment à lui-même afin de justifier ses actes, mais il n'est guère différent des criminels qu'il ambitionne d'éliminer. C'est au fond de lui un homme sans pitié qui n'hésitera jamais à éliminer un innocent si celui-ci menace la réalisation de ses plans. Il rationalise ces dommages collatéraux, mais son équilibre mental reste fragile et il suffirait de peu pour que l'affable maire de Main City ne dévoile son côté le plus sombre...

PROJET

Artington pense sincèrement travailler dans le meilleur intérêt pour Main City. Son projet est donc de mettre à genoux chaque organisation criminelle de la ville afin de prendre le contrôle de tout ce qui y est illégal. Une fois devenu le parrain suprême, il pourra alors réguler la criminalité, la rendre invisible sans l'étouffer totalement, et faire ainsi de Main City la métropole exemplaire qu'elle mérite d'être – s'assurant au passage une carrière politique florissante apte à le mener aux plus hauts échelons du pays.

Le premier mouvement du Main Man consiste à unifier les gangs de Proud Neighborhood afin de disposer de troupes à manipuler à sa guise. C'est son bras droit **Marcus Woods** qui s'est chargé de cette partie du plan : cet afro-américain aussi froid qu'intelligent est en réalité la façade publique du Main Man, au point que tous ceux qui ont eu affaire à lui pensent qu'il est réellement ce caïd de l'ombre.

Le Main Man, en tant que maire, contrôle le MCPD et a l'oreille du procureur (sans même parler de sa popularité récente auprès des médias) : il compte donc parachever l'affaiblissement des mafias qu'il cible grâce à des actions officielles : descentes de police, procès retentissants, articles à sensation font également partie de ses armes. En attendant d'en arriver là, Artington dresse les criminels les uns contre les autres :

il a ainsi déjà fait alliance avec la Triade du Bouddha pourpre en vue de l'utiliser contre Dino Laurenzi. Une politique qui hélas ne peut qu'aboutir à une guerre qui ensanglantera les rues de Main City. Mais le Main Man est prêt à ce sacrifice pour atteindre son but final.

Les justiciers intéressent également le Main Man : il semble que ceux-ci ignorent tout de ses activités pour le moment et ne s'en prennent qu'aux organisations criminelles les plus connues. Ils sont donc des pions aisément manipulables aux yeux d'Artington...

LES JUSTICIERS

C'était il y a environ six mois. Sur des docks désaffectés d'Old Port avait lieu une livraison d'armes, une opération habituelle pour la mafia de Calabra. Mais cette routine fut interrompue par l'irruption aussi brutale qu'inattendue d'un individu mystérieux : vêtu d'un complet gris, le visage recouvert d'un loup et arborant deux pistolets aussi silencieux qu'efficaces, celui qui se fit par la suite connaître sous le nom du **Whisper** mit en déroute les mafieux sans en tuer un seul. La police débarqua sur les lieux peu après ; elle put saisir la marchandise et mettre sous les verrous les hommes de main neutralisés.

La presse s'empara de cet incident et se montra d'autant plus acharnée que les « *no comment* » des officiels montraient bien que ceux-ci étaient totalement dépassés par cet incident : un citoyen de Main City semblait décidé à reprendre sa ville des mains des criminels. Dans les semaines qui suivirent, les témoignages à propos du Whisper se multiplièrent, tandis que d'autres figures masquées firent leur apparition à sa suite, comme **Scarlet Kiss** ou **Heavy Punch**. Ces hommes-mystères s'en prennent aux criminels et protègent les innocents, apportant un peu d'espoir dans une cité jusque-là résignée...

Actuellement, Main City compte environ une demi-douzaine de justiciers connus, qui s'attaquent régulièrement aux intérêts de la mafia et divisent l'opinion, entre le peuple qui les soutient massivement et les représentants

de l'autorité qui ne voient pas forcément leurs actions d'un très bon œil...

OFFICIELLEMENT...

Du point de vue de la loi, la situation des masques est ambiguë : si tout citoyen a le devoir d'empêcher un crime et d'appréhender un suspect par ses propres moyens, le *modus operandi* des justiciers pose problème. Leur identité secrète, leur nom de code, leurs armes et leurs méthodes (parfois brutales) jettent un soupçon légitime sur eux. Pour le moment, le MCPD (à la demande du maire Artington) tolère leurs agissements tant qu'aucun mort n'est à déplorer. Quant à la presse, elle a trouvé son nouveau cheval de bataille : les articles se succèdent, les débats télévisés explosent l'audimat, Internet voit fleurir des blogs et vidéos amateurs montrant les exploits des masques, même les magazines people spéculent à leur sujet (sur le mode « *le Whisper est-il l'amant secret de Scarlet Kiss ?* »).

Bien sûr, du point de vue de la mafia, les choses sont bien différentes. Les criminels ont ordre de tirer à vue sur les justiciers, afin d'éliminer cette vermine qui gêne des opérations jusqu'ici banales. Les flics corrompus sont encouragés à dévoiler à qui les paie toute information sur l'identité de ces individus. Autant dire que les masques sont devenus l'ennemi n°1 de toutes les organisations mafieuses de Main City... Pour le moment, ceux qui sont en activité s'en sortent sans dégât, mais il ne →

faudra sans doute pas longtemps pour qu'un citoyen aux velléités justicières ne soit abattu par des criminels, signant la fin de l'état de grâce qui dure depuis quelques mois...

QUELQUES JUSTICIERS

Voici les justiciers les plus connus de Main City. Ils peuvent être ceux qui ont donné aux personnages l'envie de se lancer dans une carrière d'homme-mystères et constituent des PNJ qu'ils peuvent rencontrer durant leurs aventures, en tant qu'alliés ou mentors.

LE WHISPER

Dans le civil, le Whisper est l'agent de police **Anthony Gray**. Originaire de New York City, il fut muté à Main City à cause de son zèle devenu trop embarrassant pour ses supérieurs. Cela ne lui servit pas de leçon et Gray se comporta de la même façon à son nouveau poste. Mais, constatant la totale déliquescence de la ville et l'impuissance des forces de l'ordre, il décida de prendre les choses en main à sa façon.

Enquêtant de son côté sur les activités de la mafia, il fut en mesure d'identifier diverses filières et de mettre à jour des opérations rodées depuis des années. Sachant qu'il lui serait impossible de compter sur ses collègues (dont la plupart sont corrompus), Gray se créa donc l'identité du Whisper et se lança alors dans sa croisade. Ses premières opérations furent des succès : entraîné et bien équipé, Gray mit à genoux plusieurs poches criminelles de la ville et contraria grandement la mafia de Calabra. Dino Laurenzi en personne a ainsi mis sa tête à prix. Mais qu'importe : le Whisper compte bien poursuivre sa mission au mépris de sa propre vie. Célibataire et sans enfant, n'ayant guère d'attache dans Main City, il peut se consacrer à ce sacerdoce d'une façon qui confine au fanatisme.

Le Whisper est vêtu d'un costume gris, le visage dissimulé par un chapeau et un loup. Il arbore deux flingues de très gros calibre qu'il a personnellement bricolés de façon à ce qu'ils soient les plus silencieux possible – d'où son surnom. Il fut le premier justicier et le modèle dont s'inspirèrent les suivants.

SCARLET KISS

Victoria Chance est une ancienne membre des forces spéciales britanniques. Après une mission qui tourna mal, elle démissionna et s'établit à main City, où elle rencontra John Kirkman, le propriétaire d'une petite chaîne de restaurant. Gentil et maladroit, il finit par conquérir le cœur de la belle et leur mariage fut le plus beau jour de la vie de Chance. Kirkman était un homme honnête et travailleur, qui n'avait à cœur que le bonheur de sa jeune épouse. Hélas, l'idylle prit fin brutalement : Kirkman refusa de vendre ses restaurants à la mafia et fut assassiné en représailles, mitraillé sur le perron de leur demeure en pleine journée.

Son âme consumée par la vengeance, Chance prit alors exemple sur le Whisper et devint Scarlett Kiss. Vêtue d'une robe de soirée fendue d'un rouge éblouissant, elle commença à s'en prendre aux intérêts de Dino Laurenzi. Mettant à profit son entraînement et ses contacts, Chance se montre particulièrement efficace, presque plus que son prédécesseur. Si la mafia se concentre pour le moment essentiellement sur la traque du Whisper, elle risque de bien vite se rendre compte que Scarlett Kiss est une menace bien plus dangereuse pour elle.

Experte en close-combat, la justicière enduit ses ongles d'un vernis anesthésiant qui plonge ceux qu'elle égratigne dans un profond sommeil peuplé de cauchemars terrifiants. Sur la joue de chaque adversaire qu'elle neutralise, elle laisse l'empreinte de son rouge à lèvres, une habitude qui lui donna son nom de code.

HEAVY PUNCH

Morgan Franklin est professeur à Hope School, la petite université située à Proud Neighborhood. Ancien délinquant lui-même, il essaie de trouver la rédemption en tenant ses élèves à l'écart de cette voie. Cela n'est guère facile : entre les gangs et la pauvreté, beaucoup préfèrent se tourner vers le vol ou le trafic pour vivre. De plus en plus lassé des exactions des bandes qui ensanglantent Liberty Street au cours de leur guerre sans fin, Franklin se décida finalement à agir.

Doté d'un physique de boxeur professionnel, il se créa l'alias de Heavy Punch en dissimulant son visage derrière une cagoule et en portant une tenue d'ouvrier (bleu de travail et chaussures ferrées). Profitant de sa force, il rosse sans ménagement les individus peu recommandables qui pourrissent la vie de son quartier. Il prend bien garde à agir avec prudence, car il ne souhaite pas mettre en danger sa famille... il est en effet l'heureux père de quatre enfants qu'il chérit plus que tout.

Heavy Punch est malheureusement pour lui dans le collimateur du Main Man, par l'intermédiaire de Marcus Woods. Celui-ci voit en effet d'un mauvais œil l'ingérence du justicier dans ses affaires qui risque de mettre à mal ses projets d'unifier les gangs de Proud Neighborhood.

DÉSAXÉS ET VIGILANTES

Hélas, le mouvement des justiciers n'engendra pas que des héros urbains ayant à cœur de protéger les citoyens des ravages de la criminalité. Sur leur modèle, des psychopathes adoptèrent eux aussi costumes bigarrés et noms folkloriques pour perpétrer leurs exactions... et attirer l'attention de la presse. Ces désaxés ne sont pas →



WHISPER

plus appréciés des vrais justiciers que de la mafia : trop voyants, trop dangereux, trop imprévisibles.

Charon pourrait être un justicier... si ce n'est qu'il tient plutôt du véritable vigilante. Disposant d'un arsenal impressionnant, il se bat contre le crime de façon jusqu'au-boutiste. Ainsi, il abat tout criminel qu'il croise. Du véritable homme

de main de la mafia au simple voleur à la tire, aucun ne trouve grâce à ses yeux. Le visage dissimulé derrière une capuche d'où sort sa voix d'outre-tombe, il ne fait pas dans le détail : au point que si des innocents prennent une balle perdue, peu lui importe. La fin justifie les moyens pour ce dangereux maniaque, que les dommages collatéraux ne dérangent pas plus que ça. Autant dire que Charon est activement recherché par les vrais justiciers et le MCPD, mais aussi par diverses organisations criminelles ayant mis sa tête à prix.

Gunshot est un tueur à gage de talent, mais dont la carrière pâtissait de son manque de charisme. Quand le Whisper puis Scarlet Kiss firent leur apparition, il trouva une subite inspiration : utiliser ce folklore des surnoms et des costumes pour se forger une identité à même de marquer les esprits, comme un procédé marketing. Vêtu d'un uniforme paramilitaire et arborant un masque à tête de mort, Gunshot connaît un regain de succès auprès des différents caïds de la ville. Dino Laurenzi se paie régulièrement ses services et lui a même demandé la tête des justiciers qui gênent ses affaires, dont notamment le Whisper.

Le Freak est une sorte de tueur en série dément, totalement imprévisible. Vêtu d'une longue chemise blanche émaillée de tâches de sang qui rappelle un peu une camisole de force, il peut s'en prendre à n'importe qui et de n'importe quelle façon. Le lundi, il fait exploser un entrepôt de la Triade du Bouddha pourpre ; le mercredi, il massacre une paisible famille d'Old Port à coups de hachoir ; le samedi, il torture à mort un membre de gang de Liberty Street et laisse son corps en plein milieu d'un carrefour ; etc. Malgré son apparente folie, il fait preuve d'une grande méticulosité et, jusqu'à présent, ni la police ni les justiciers n'ont pu l'arrêter. Ni même l'identifier...

SCARLET KISS



EN TERMES DE JEU

Dans **Vigilante City**, les joueurs sont donc amenés à interpréter des justiciers, combattant le crime pied à pied dans les rues de Main City.

Pour créer des justiciers, utilisez toutes les règles optionnelles du genre *pulp* parues dans *Casus Belli* #9 (p.169 à 171). Toutefois, apportez les trois modifications suivantes :

- Le joueur choisit une *Carac. supérieure*. Elle n'a pas besoin de correspondre à la famille du profil choisi pour le personnage.
- La Voie du Justicier remplace la Voie du Héros *pulp*.

Pour des personnages prêts à en découdre, utilisez aussi la règle « *Débuter avec des professionnels* » (*Casus Belli* #9, p.177) et offrez aux personnages 2 points de capacité supplémentaires au niveau 1.

VOIE DU JUSTICIER

1. Hors-norme : Le justicier semble être une personne ordinaire, mais il n'en est rien. Il possède non seulement une force d'âme bien supérieure à la moyenne, mais aussi une qualité hors norme : intelligent et calculateur, très agile et souple, solide comme un mur de brique, fort comme une machine à piston, vigilant à l'extrême, etc. Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de volonté, de dépassement de soi ou en cas de lutte pour la survie (test pour ne pas perdre conscience, par exemple). De plus, le joueur choisit une caractéristique et il augmente sa valeur de +2.

2. Gadjet emblématique : Le justicier possède un objet lié à son mythe qui lui permet de combattre le crime

à sa façon : un lance-grappin qui permet d'évoluer entre les immeubles, un pistolet à gaz soporifique, des armes ultra-précises, un pistolet de gros calibre sans recul, etc. Il a pu fabriquer cet objet lui-même, voler un prototype à une entreprise de haute technologie, en hériter de son mentor ou même avoir trouvé un objet ancien ou extra-terrestre en un lieu étrange. Cet objet lui permet, au choix, d'obtenir : un bonus de +3 en attaque, ou en DEF, ou aux DM, ou un bonus de +10 dans un domaine de compétence donné, ou une action de mouvement supplémentaire par tour, éventuellement avec un mode de déplacement non conventionnel.

3. Comme une ombre : Le justicier connaît l'art de s'éclipser une fois sa mission accomplie en échappant à toute tentative de poursuite ou de recherche des forces de l'ordre. Il sait aussi dissimuler ses traits dans l'ombre ou moduler sa voix pour ne pas être reconnu par des proches ou des personnes qui le connaissent dans sa vraie vie. Il obtient un bonus de +5 aux tests de poursuite lorsqu'il cherche à échapper aux forces de l'ordre et un bonus équivalent à tous ses tests de discrétion (se cacher, se déplacer en silence, etc.), de déguisement ou pour camoufler sa vraie identité.

4. Expert en son domaine : Dans la vraie vie, le justicier est un expert dans un domaine de son choix, détective sans rival, inventeur de génie, expert en corps à corps, conducteur sans pareil, etc. Cela peut être lié à son métier actuel, mais aussi à sa vie d'avant. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec cette spécialité (+2 s'il s'agit d'un test d'attaque) et un bonus similaire pour tous les tests d'interaction sociale dans le milieu concerné. Il possède aussi les contacts corres- ➔

pondants à ce milieu professionnel (la police, les scientifiques, les champions d'arts martiaux, etc.)

5. Ressources insoupçonnées : Lorsqu'il est au pied du mur, le justicier est capable de se surpasser et de surprendre ses adversaires par un sursaut d'énergie ou une attaque désespérée. Lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, il obtient un bonus de +2 en DEF et il peut effectuer une attaque avec un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM à sa prochaine action. Il obtient à nouveau les mêmes avantages lorsque ses PV deviennent égaux ou inférieurs à son niveau (bonus de DEF de +4). Enfin, il peut encore agir un tour complet lorsque ses PV deviennent égal à 0.

TRAITS PERSONNALISÉS

De plus, chaque joueur doit choisir pour son personnage 3 Traits concernant sa vie familiale ou professionnelle.

Ces Traits sont à formaliser sous la forme de courtes phrases qui donnent une idée de la situation du personnage et peuvent inspirer des intrigues les concernant. Par exemple : « *en instance de divorce* », « *mère célibataire* », « *travaille en trois-huit* », « *en liberté conditionnelle* », « *vit avec ses parents* », « *toujours en retard au boulot* », etc.

Chaque fois que l'un de ces Traits est utilisé en jeu (que ce soit à l'initiative du joueur ou du MJ), le personnage gagne 1 Point de Chance. Par exemple, le justicier ayant le Trait « *en instance de divorce* » doit se rendre chez son avocat pour régler des papiers avec sa femme (bientôt ex). Hélas, juste à ce moment, il assiste à un crime : deux voyous s'en prennent à une vieille femme sous ses yeux. Doit-il passer son chemin pour gérer sa vie privée ou va-t-il intervenir et arriver en retard à cet important rendez-vous ? Quelle que soit sa décision, le personnage gagne 1 Point de Chance pour s'être trouvé en situation délicate à cause de son Trait.

SOLO ?

Les justiciers opèrent en majorité en solo et font rarement équipe. On a certes déjà vu le Whisper et Scarlet Kiss affronter une dizaine d'hommes de main ensemble, mais ce genre d'occasions reste rare. Par nature, les masques ne peuvent que difficilement faire confiance à des partenaires : le mystère qui les entoure empêche en effet de se rapprocher de quelqu'un. Après tout, on n'est jamais à l'abri d'une trahison...

Vigilante City se prête ainsi assez bien au jeu en solo : un joueur et un MJ. Cette configuration est même idéale pour densifier la vie privée et professionnelle de l'unique personnage et lui donner du corps en dehors de ses exploits nocturnes. Son développement et son évolution seront alors au centre des scénarios : comment concilie-t-il sa vie de justicier avec sa famille ou ses activités professionnelles (il convient alors d'user et d'abuser des Traits choisis) ? Tiendra-t-il longtemps ou est-il amené à craquer à plus ou moins long terme ? Et si la mafia finit par découvrir qui il est réellement ?

Bien entendu, il est aussi tout à fait possible de jouer à **Vigilante City** de façon classique : un MJ et plusieurs joueurs. Après tout, des justiciers peuvent très bien avoir compris que l'union fait la force, surtout face à un adversaire aussi tentaculaire que la mafia... Il est probable qu'après quelques missions conjointes, ils finissent par former une équipe stable. L'occasion d'ailleurs de lui donner un nom classe comme la Société des Héros ou les Vengeurs de la Nuit.

QUELQUES INTRIGUES EN COURS

Main City est actuellement le théâtre de bien des intrigues, menées en parallèles par divers protagonistes. Ces plans entrecroisés ayant pour objectif une prise de contrôle de la ville, autant dire que les personnages vont s'y retrouver impliqués à plus ou moins long terme – gageons qu'ils joueront un rôle majeur dans le destin de Main City !

Le MJ est encouragé à créer ses scénarios en y mêlant des fragments de ces intrigues afin de faire participer ses joueurs à la guerre secrète qui va bientôt éclater dans la ville. Et souhaitons à sa table d'excellentes parties de **Vigilante City** !

LA REVANCHE DU CANDIDAT MALHEUREUX

Francis Brighton n'a guère digéré sa défaite durant la dernière course à la mairie. Accusé d'avoir eu recours aux services de prostituées mineures, il dut se retirer de l'élection et toute sa carrière en pâtit. Sa femme le quitta en emmenant leurs enfants suite à ce scandale et, à présent, Brighton n'a plus rien, si ce n'est un ardent désir de vengeance.

Brighton sait qu'Artington est derrière ce coup monté, mais il lui faut le prouver à présent. Ses relations lui ayant tourné le dos et sa carrière étant ruinée, il ne dispose hélas plus d'aucun moyen pour commanditer une enquête approfondie. Il se méfie de la police et ne compte donc guère avoir recours aux voies légales pour défendre sa cause. C'est pourquoi il songe de plus en plus

à faire appel à des justiciers pour mener des investigations.

Brighton pourrait entrer en contact avec les personnages afin de leur expliquer son cas. S'il les convainc de son innocence et qu'ils acceptent de travailler pour lui, l'ancien candidat à la mairie pourra leur fournir tout le dossier judiciaire, comprenant les photos (truquées) et les témoignages des filles impliquées (obtenus sous la contrainte). C'est là la piste majeure qui permettrait aux personnages de remonter la trace du Main Man...

LES AMBITIONS DU PROCUREUR

Procureur de Main City, Larry Hind a commissionné une enquête tout ce qu'il y a de plus officielle sur Robert Artington. Il a en effet du mal à comprendre comment le maire – après un mandat falot – a pu devenir cette bête politique collectionnant les victoires et gagnant la confiance des citoyens. Hind a donc fait appel à quelques détectives privés pour fouiller un peu tout ça.

Les découvertes de certains recoupèrent l'affaire qui discrédita le candidat Francis Brighton. Le procureur se pencha donc à nouveau sur ce fameux scandale sexuel (discrètement, bien sûr) et découvrit un certain nombre d'irrégularités. De plus, nombre de témoins semblent avoir disparu sans laisser de traces... Hind sent qu'il tient un gros poisson, mais il préfère accumuler le plus d'éléments possible avant d'abattre son jeu. Il est toutefois désormais convaincu qu'Artington n'est pas clair (même s'il ne soupçonne pas à quel point). ➔

LE TON DES PARTIES

Main City est une ville décadente où le crime est omniprésent – sous les formes les plus sordides. Des adolescentes sont obligées de se prostituer pour acheter leur dose de crack, des enfants font le guet à des coins de rue pour avertir les dealers en cas de patrouille de police, des citoyens incapables de rembourser une dette sont massacrés devant leur famille, etc. La violence y est omniprésente et aucune nuit n'est jamais sûre. C'est une ambiance que le MJ doit parvenir à rendre durant les parties, en insistant bien sur la cruauté et l'absence de scrupules des criminels et hommes de main de la mafia, en soulignant l'apathie des habitants de la cité, en pointant la corruption qui paralyse tout le système.

Pourtant, par contraste, les justiciers apportent une touche d'espoir. Leur extravagance tranche avec la noirceur ambiante et leurs exploits doivent être à la hauteur de leurs intentions. Le fait même de relever la tête et de se dresser face à la pègre les grandit et les ennoblit, et cela doit se ressentir dans leurs actions. Ils ne sont certes pas surhumains, mais ils s'élèvent au-dessus de la masse. Un justicier est capable de rosser une demi-douzaine de voyous, une justicière peut poursuivre un fuyard sur les toits alors même qu'elle porte des chaussures à talons, une cape donnera un air effrayant et majestueux à un homme-mystère, la voix gutturale d'un masque paralysera d'effroi le cœur d'un trafiquant, etc.

Il y a donc un équilibre à trouver entre le sordide qui est le quotidien de Main City et la flamboyance nécessaire à la mise en scène de héros tels que les justiciers.

Si les personnages ont répondu aux sollicitations de Francis Brighton, leur chemin croisera tôt ou tard celui du procureur. Un nouvel allié haut placé ne sera pas de trop pour démêler l'écheveau des intrigues du Main Man.

LA PÈGRE ALBANAISE

La pègre albanaise n'a guère apprécié de voir son lucratif trafic de chair humaine démantelé à cause d'un sursaut éthique du maire et de la police. Elle compte donc bien prendre sa revanche et s'implanter durablement à Main City. Organisation extrêmement violente, elle entreprend de prendre possession de quelques docks abandonnés d'Old Port afin d'y établir un nouveau quartier-général. Mis au courant, Dino Laurenzi tolère leur présence en échange d'un loyer que les Albanais comptent arrêter de payer dès qu'ils se sentiront assez puissants.

La pègre albanaise projette d'assassiner Loyd Materson, le lieutenant de police qui lui fit grand tort. Flic honnête,

l'Irlandais pourrait être sauvé par les personnages surgissant au bon moment pour affronter des tueurs implacables. Cette intrigue leur permettrait non seulement de mettre à jour l'implantation des Albanais à Main City, mais aussi de se faire un allié du lieutenant qui, pour le moment, n'est guère convaincu par les exploits des masques...

DES PIONS SUR UN ÉCHIQUIER

Robert Artington a compris tout l'avantage qu'il pouvait tirer de la présence des justiciers à Main City. Dans leur désir de combattre le crime, ces individus masqués sont aisément manipulables par ses soins. Utilisant son réseau d'informateurs, le Main Man fournit ainsi fort opportunément indices et renseignements aux justiciers afin de les orienter vers les affaires en cours de ses concurrents.

Ainsi, les personnages pourront recevoir des messages ou obtenir des informations dans la rue qui leur per-

mettront de démanteler un petit trafic, d'empêcher un braquage de banque, de protéger un juge intègre d'une tentative d'assassinat, d'intercepter un container rempli de jeunes filles venues d'Europe de l'Est et destinées à finir leurs jours dans un bordel clandestin, etc.

Volant de succès en succès grâce à ces messages, les personnages se rendront-ils compte au final qu'ils sont manipulés par le véritable grand méchant de Vigilante City ?

LA GUERRE COMMENCE

Le Main Man a suffisamment préparé son plan. Il est temps à présent de le mettre à exécution. Utilisant les gangs désormais unis de Proud Neighborhood, il lance des attaques ciblées sur

les opérations de la mafia de Calabra. Des planques sont prises d'assaut, des livraisons sont interrompues, des lieutenants abattus en pleine rue, etc.

Alors que les personnages sont sur les lieux d'une opération des hommes de Dino Laurenzi et s'apprêtent à passer à l'action, une bande de Noirs bien armés lance un assaut. Pris entre le marteau et l'enclume, les personnages devraient se poser quelques questions. En effet, les gangs de Liberty Street n'ont jamais cherché à étendre leur territoire hors des frontières de leur arrondissement, trop occupés par leurs propres luttes intestines... Pourquoi se sont-ils unis et pour quelles raisons s'en prennent-ils aux intérêts de la mafia ?

Romain d'Huissier

Laurent « Kegrone » Bernasconi pour la partie technique

Illustrations Christophe Ouvrard



FRANÇOIS NEDELEC

Avant CHARLEMAGNE

Au temps des rois barbares

jeu de rôles



ARCHÉO-RÔLISME

avant CHARLEMAGNE

L'Europe de tous les possibles

1986, Après Empire Galactique, le duo Nedelec/Laffont éditeur persiste dans leur politique de diffusion du JdR en grande surface et librairie. Si seulement le public avait été au rendez-vous, c'eût été une belle histoire.

Cela faisait bien longtemps qu'*Avant Charlemagne* me titillait, la guerrière farouche me jetant son regard noir depuis la couverture chaque fois que je prenais le livre d'à côté. Oui, je le confesse et mérite la lapidation aux D6 (les D20 servent à lapider ceux qui jouent à D6-D4), je ne l'avais jamais lu avant ! Je l'avais survolé il y a longtemps, mais, pauvre idiot que j'étais, je l'avais trouvé sans intérêt (pas de grosse boule de feu ni d'orque à découper en morceaux ? Beurk !).

Me voilà donc devant ce pavé que j'effeuille délicatement. Le livre s'ouvre sur une aventure solo de Marc Laperlier (co-fondateur de la NEF, premier éditeur de *Rêve de Dragon*), une aventure qui vise à initier en douceur et à aider à la prise en main des règles de base et des principes du JdR (choisir les actions de son personnage, les résoudre, interpréter son rôle lors de rencontres...). Le ton est donné, le jeu vise le grand public, et les magnifiques illustrations de François Dermaut servent parfaitement le propos.

Loin des classiques

Pour du grand public, il faut du classique, me direz-vous ? Pas nécessairement, car, en s'adressant aux débutants, nul besoin de coller aux habitudes acquises à l'aube des temps rôlistes. *Avant Charlemagne* prend donc le parti de se placer dans un moyen-âge moins

connu. Vous aimez la série *Vikings* ? Vous rêvez de vous aventurer dans une Angleterre déchirée entre les luttes de rois, de découvrir la France des rois barbares, de parcourir une Europe ensanglantée par les guerres de clans, de voir les peuples se succéder au rythme des dynasties qui se font et se défont ? *Avant Charlemagne*, c'est tout ça !

Ici, pas de grand royaume et de ville bien installée. Non, vous vivez dans une Europe malmenée, en perpétuel mouvement, une Europe immense s'étalant de la Péninsule Ibérique aux grandes plaines de l'Est, une Europe où les habitants vivent chichement et où les familles s'entassent dans une pièce commune, et les aventuriers aussi. Une Europe où les héros ne le sont que rarement par choix, car peu voudraient quitter leur cocon sécurisant.

Le jeu se déroule dans une période courant de la mort de Clovis à l'avènement de Charlemagne, trois siècles qualifiés de « siècles obscurs » par les historiens : le haut Moyen-Âge. Les VI, VII et VIII^e siècles sont la charnière entre un monde romain déliquescant et une féodalité balbutiante ; une période coincée entre les vestiges d'une civilisation qui essaie de survivre, encore très présente par endroit, et la volonté de dresser de nouvelles bases, souvent par nécessité face aux événements de l'époque. De fait, elle subit un profond retour à l'obscurantisme, le savoir se perd et la foi se renforce.



Repères chronologiques

1983

→ Sortie d'*Empire Galactique*, premier jeu de F. Nedelec

1983

→ *Légendes* propose de jouer des Celtes, mais quelques siècles plus tôt

1992

→ Sortie de *Charlemagne's Paladins* pour *ADo-D2*

2014

→ 30 ans plus tard, *Keltia* revient sur cette période en Angleterre.

C'est une Europe moins complexe que celle dont la plupart des JdR s'inspirent, et donc plus accessible au novice. Paradoxalement, cette Europe peut déstabiliser le joueur, façonné à un autre imaginaire quand le terme « médiéval » est évoqué. Heureusement, l'auteur sait se montrer pédagogue, distillant des tas de conseils au fil de l'ouvrage, notamment pour impliquer les PJ dans les différentes strates de la société. Il les incite à écrire l'histoire alors qu'elle se crée sous leurs yeux, d'être acteurs du monde et non pas de juste y vivre des aventures. On sent la patte de Nedelec et son envie de rendre accessible le JdR à tous, démarche déjà perceptible dans *Empire Galactique*.

Une pincée de Fantasy

Désolé, vous n'aurez pas d'elfe et de nain à la sauce Tolkien. S'ils existent, c'est dans une version folklorique. La magie fonctionne dans un pays parallèle nommé le Pays magique, un monde merveilleux, proche et lointain. Cette magie se diffuse par des brèches liant nos deux univers. Des portes s'ouvrent au cœur des forêts, près des sources magiques, dans les cercles de pierre, jetant les aventuriers dans un monde d'enchantements. Les jetant presque littéralement, même, car c'est souvent par accident qu'ils s'y retrouvent.

Les magiciens sont capables d'ouvrir et d'exploiter ces brèches pour manipuler les énergies des six éléments. Il ne s'agit pas d'une magie ostentatoire, mais d'une magie rituelle, chamanique, demandant un ensemble de rituels complexes pour l'accomplissement de l'effet magique. Ces rituels peuvent même être la base d'aventures, comme la recherche d'une herbe essentielle ou d'un animal rare à sacrifier. La magie se mérite ! Aucun aventurier n'est d'ailleurs capable de jeter un sort au début du jeu.

Pourtant, bien qu'elle eut pu être vraiment inspirante, la magie telle que présentée dans le livre ne donne pas envie, par sa complexité. Il s'agit à coup sûr du gros point noir du livre, le chapitre que même un MJ expérimenté a envie de sauter tellement il est indigeste dans sa présentation. Je n'imagine pas l'impression sur des joueurs débutants... L'utilisation des symboles à outrance y est certainement pour beaucoup (voir marge page suivante).

La présence de fantastique offre un monde de tous les possibles, un monde où la beauté peut se sublimer en même temps que le grotesque, où l'on trouve autant de merveilleux que d'horreur. Les gens de l'époque étant persuadés que le monde s'écroule avec les civilisations, le mysticisme est intense. La foi habite chaque individu. Dans un monde où tout se fait et se défait - même les dieux - les PJ peuvent tout vivre, et pourquoi pas devenir des rois à leur tour, ou même des dieux ! Ce jeu est une vraie invitation à l'aventure ! →

Créer son PJ en quelques clics

L'excellent site de Jérôme Darmont (http://darmont.free.fr/?page_id=473) offre la possibilité de générer son personnage en ligne en remplissant les informations nécessaires. Vous avez le choix entre la méthode classique impliquant une part d'aléatoire et une variante reposant entièrement sur une répartition de points. Il est ensuite possible d'imprimer votre personnage fraîchement créé. Un gros gain de temps. L'application permet également de créer des PNJ en quelques clics. Très pratique !

Le site propose aussi un très bon scénario, *La Fortune de Ternières*, faisant suite au scénario du CB n°36, ainsi que des cartes de combat (pour ceux qui n'aiment pas le pierre/papier/ciseaux).

Trop de symboles tue le symbole

Les symboles, au centre du système de compétences, sont en réalité présents partout. De la création du PJ, aux caractéristiques à utiliser pour les actions ou à la localisation des coups, en passant par la magie (où c'est l'apothéose du symbole, jusqu'à être indigeste, même), nous les retrouvons vraiment partout ! À tel point que le jeu s'est vu reproché cette symbolique qui, partant d'une bonne idée, donne une image ésotérique et complexe à un système qui ne l'est pas. À la fin de la lecture, nous ne savons plus à quel « saint-bole » nous vouer (oui, elle était nulle celle-là).

► Chouette, alors on joue quoi ?

Avant Charlemagne ne déroge pas aux classiques, en proposant des PJ définis par leurs caractéristiques primaires (Habilité, Force, Endurance, Charme, Intelligence, Volonté) et secondaires (Résistance Mentale, Intuition, Adaptation, Beauté, Résistance Physique, Réflexes, Perception et Discrétion), ainsi que par leurs compétences.

L'originalité du système de création se situe par la place des compétences au centre de tout le processus de création. Les PJ sont en premier lieu définis par celles-ci. Chacune s'associe à un jeu de symboles qui va donner la base des caractéristiques, déterminant elles-mêmes les caractéristiques secondaires. Ainsi, le passé du PJ va influencer directement sur son intelligence, sa force ou encore sa résistance physique ou ses réflexes. C'est par exemple en faisant des acrobaties qu'il aura développé ses réflexes et son habileté.

Des compétences découlent aussi l'origine sociale (paysan, baladin, guerrier, artisan, marchand, mage, noble et clerc), qui va à son tour déterminer la valeur de bases des compétences. Par exemple, un clerc et un guerrier peuvent tous les deux connaître l'équitation, mais le guerrier se verra attribuer une meilleure valeur de base. Placer ainsi les compétences comme premier déterminant du PJ va à l'inverse de tous les jeux de l'époque (et encore de nos jours). La notion d'inné et d'acquis est perceptible au travers de la création. Cette double progression du personnage se retrouvera quelques années plus tard dans *Athamor* par exemple, formalisée plus directement.

Six peuples sont décrits, les six principaux : Celtes, Germains, Méditerranéens, Slaves, Arabes et Asiatiques. Chaque joueur est libre de prendre un de ceux-là ou n'importe quel autre peuple de

l'époque. Il lui est par contre demandé de faire les recherches nécessaires pour interpréter au mieux son personnage. C'est ici que la dimension culturelle du jeu se fait aussi sentir. Apprendre l'histoire en s'amusant, rien de tel pour forger la culture des jeunes joueurs.

Ceci se ressent aussi à la lecture de la description du monde, des habitudes des peuples, des choses de la vie courante jusqu'aux mœurs complexes des institutions laïques et religieuses. Nedelec veut fournir de l'information sans assommer le lecteur avec un livre d'histoire. Tout ce contexte se lit aisément, chaque élément visant à donner du relief au monde et à aider réellement le MJ. Le travail de collecte et de présentation des informations de manière accessible est remarquable. Même encore de nos jours, malgré Internet, *Avant Charlemagne* peut servir de référence pour présenter cette époque.

Une mécanique simplifiée

Tandis que l'époque est à un simulationnisme galopant, *Avant Charlemagne* prend l'orientation contraire et propose un système simple. Il repose sur la Règle Optionnelle Limitée à l'Essentiel (*R.O.L.E.*, de notre Didier Guiseix à nous). Chaque action possède une caractéristique associée (par exemple Évasion) et une difficulté (de -10 pour impossible à +10 immanquable), dont on fait la somme. Pour la résoudre, il suffit de déduire 2D6 de cette somme (réussite si le total est 0 ou plus).

La valeur obtenue détermine aussi la qualité de la réussite ou de l'échec (+6 sera une « Très Bonne » réussite, par exemple). Cette règle peut servir comme unique système au jeu, pour que la simulation s'efface devant l'histoire. L'idée est de faire rêver, d'attirer le joueur dans l'imaginaire fictionnel et non pas de le ramener irrémédiablement sur la table de jeu. En plein renouveau des méca-

niques simples, *Avant Charlemagne* se pose comme un précurseur.

Le système avancé part du même principe. Il faut ajouter la compétence et la caractéristique choisie, car la caractéristique varie en fonction de l'action réalisée. Par exemple, médecine sert pour diagnostiquer une blessure (le PJ utilise son intelligence) et pour la soigner (il utilise son habileté). Le MJ détermine ensuite la difficulté de l'action (facile, moyenne, difficile) et le PJ la précision visée (vague, normale, précise). Ces deux paramètres indiquent le nombre de dés à lancer et la qualité de réussite/échec nécessaire. Pour résoudre l'action, il lance les dés correspondants en espérant ne pas dépasser la somme de la compétence et de la caractéristique. Rien de plus simple.

Pour les combats, le principe est identique, avec quelques éléments assez novateurs. Tout d'abord, il s'agit certainement du premier JdR où l'initiative n'est pas déterminée aléatoirement, mais par une décision motivée et objective du MJ. Le PJ était-il sur ses gardes ? Tendait-il une embuscade ou, au contraire, faisait-il ses besoins à l'ombre d'un chêne centenaire alors que l'ennemi s'approchait ? Ici, pas de D10 et de bonus de DEX, nous sommes dans la cohérence.

L'autre élément novateur - et assez ludique - est l'introduction de l'attitude en combat. Trois attitudes sont possibles : attaque, feinte, parade. Au début de chaque round, les protagonistes doivent décider de l'attitude prise et l'annoncer tous en même temps. Cette annonce peut se faire sous la forme d'un chiffou-mi un peu spécial, où joueur et MJ doivent faire en même temps le signe correspondant à l'attitude. La combinaison d'attitudes détermine alors le résultat. Par exemple, lors d'une attaque contre une feinte, celui obtenant le meilleur résultat aux dés inflige seul ses dommages. Il en est de même pour les joutes verbales, où c'est l'attitude vis-à-vis de son interlocuteur qui compte (utilise-t-il sa séduction ou sa logique ?).

Le coin de l'antiquaire

Comme pour la plupart des JdR (surtout les bons !) de cette époque, *Avant Charlemagne* n'est pas très courant. Il se négocie en général entre 30 et 50 € selon l'état. Heureusement pour vous, il n'existe aucun supplément, donc vous pouvez vous lâcher si vous trouvez un exemplaire en excellent état.

Jouer la vie quotidienne

C'est un peu le crédo du jeu. Emporter les PJ dans des moments de vie quotidienne, les impliquer dans des aventures proches du peuple. La campagne ne déroge pas à l'idée et met les PJ aux prises avec des bandits et un noble pas très sympa avec les paysans du coin. Pas de *high fantasy*, juste des pauvres hères qui essaient de survivre, que ce soit les bandits ou les paysans. Les scénarios les entraînent à la poursuite de reliques dans une ambiance oppressante imposée par le comte-tyran. Beaucoup de *roleplay* et de diplomatie en perspective.

La campagne se veut didactique. Nedelec tient la main du MJ débutant alors qu'il fait ses premiers pas dans la maîtrise. Pourtant, sa présentation décontenance aussi, car elle est divisée entre textes d'ambiance introduisant des éléments utiles au scénario, explications du pourquoi du comment hors de ces textes, et conseils pour le MJ. Un novice s'y perdra malheureusement un peu, et les textes d'ambiance ont plutôt tendance à en sortir le MJ qu'à l'immerger. Là aussi, pari peut-être manqué, d'autant qu'un seul autre scénario officiel paraîtra (dans *CB N°36*). Dommage !

Géraud « myvyrrian » G.



OLTRÉE ! OU D&D, PATHFINDER, CO FANTASY...

L'île d'émeraude

Une satrapie pour Oltrée !

En quelques mots...

Cette satrapie pour Oltrée ! est suffisamment grande pour vous tenir de nombreuses séances. Bien des communautés et des factions n'ont pas été détaillées, pour vous permettre de vous l'approprier, à la manière de la région d'Elysia, présente dans le livre de règles. Toute la région et ses créatures ont été construites avec les règles d'Oltrée ! et tous les outils présents dans le livre. Certains personnages possèdent leurs statistiques propres et sont détaillés dans les marges. Toutes les factions ne possèdent pas leur chronique détaillée, mais leurs descriptions permettent de se faire une rapide idée de leur destin. Cette région et ses factions comportent une part d'intrigues politiques et s'adresse à des joueurs désireux d'ingérer dans ce genre d'affaires.

Fiche technique

TYPE • Exploration bac à sable

PJ • Du premier dé de vie, vers l'infini (et au-delà)

MJ • Expérimenté

Joueurs • Proactifs

L'île d'Émeraude est une satrapie complète (et immense), c'est-à-dire un fief, un mini-univers, une partie de l'Empire, pour le jeu Oltrée !. Certains points de la région sont volontairement vagues afin que le MJ puisse se l'approprier autant que les joueurs. Cette carte est idéale pour une campagne de longue haleine. Elle est, de plus, accompagnée de quelques conseils afin de se l'approprier avec d'autres jeux comme Pathfinder, Dungeons&Dragons ou autres.

► Mais c'est pour quel jeu ?

Pour ceux qui ne connaîtraient pas *Oltrée !*, dont la critique a été publiée dans *Casus Belli* #8, il s'agit d'un jeu s'inspirant du vénérable ancêtre *Dungeons&Dragons*. Si le système de jeu diffère, l'esprit en est très proche, même s'il met l'emphasis sur l'exploration et la création (avec l'aide des joueurs) d'une région. Le tout est encadré par un système permettant au MJ de garder un certain contrôle. Il possède des mécanismes spécifiques, comme les Cartes de Patrouille, permettant aux joueurs de créer eux-mêmes une partie des lieux que leurs personnages visiteront, le tout chapeauté par un MJ toujours à l'écoute.

Une Satrapie (le nom d'une région dans *Oltrée !*) n'est rien de plus qu'un immense bac à sable. Cependant, tous les hexagones ne sont pas remplis, permettant aux joueurs de les remplir avec le résultat de leurs tirages de cartes.

Ainsi, même sans ces mécanismes spécifiques, il est possible de jouer au cœur de cette région avec n'importe quel jeu ressemblant de près ou de loin au vénérable ancêtre. *D&D*, *Pathfinder*, *Chroniques Oubliées*, *Brigandine*, *RuneQuest*, tous les jeux de la

vague *Old School Renaissance*, et bien d'autres encore. Loin de vous proposer un système permettant de remplacer l'acquisition d'*Oltrée !* ou d'en reproduire la richesse, nous avons cependant souhaité vous fournir quelques outils afin de pouvoir vous approprier cette région et l'enrichir vous aussi.

1 - Un univers médiéval post-antique

L'univers d'*Oltrée* est décrit de manière succincte, mais il possède une véritable personnalité. Les personnages sont envoyés en mission par ce qui reste d'un empire anciennement puissant afin de ramener la civilisation sur des terres devenues sauvages. La plupart des races fantastiques sont des « fées ». Il s'agit d'un terme générique lié à l'univers, mais cela ne devrait rien changer à la technique. Prenez simplement en compte que les peuples non-humains sont pour beaucoup réunis sous l'appellation « fées » et ce, indépendamment de leur nature technique.

2 - Les rencontres aléatoires

Les rencontres aléatoires n'existent pas telles quelles dans *Oltrée !*. Ainsi, ce sont les cartes de patrouille qui

remplacent les tables. Ces cartes constituent une ressource incroyable. Elles partent du principe qu'une rencontre aléatoire n'est pas simplement la rencontre d'une créature : il s'agit aussi de découvrir des lieux, des ruines et autres particularités géographiques.

Les points d'intérêts pré-existants sont découverts quand on les cherche ou quand le MJ décide qu'ils sont incontournables (cela sera souvent le cas des villages, des villes et cités, des forts, et autres lieux de ce genre). Mais le reste de la carte est bien vide. Il s'agit donc de la construire petit à petit.

Vous pouvez vous contenter d'utiliser des tables de rencontres aléatoires classiques. Mais nous vous fournissons ici deux tables permettant simplement de varier les types de « rencontres » disponibles.

Vous pouvez aussi décider de vous passer de tout cela et travailler en amont pour combler ces vides et peupler la carte vous-même... Voir de placer quelques lieux issus de scénarios et modules que vous aviez dans l'idée d'ajouter à votre campagne. Ce travail peut s'effectuer avant la campagne ou, simplement, entre deux séances, selon vos besoins.

3 - Équilibrer les rencontres

Le secret d'Oltré et de cette façon de jouer repose sur une idée qui va à l'encontre des parties de *Donj* (ou héritiers) classiques : l'équilibrage technique n'a aucune importance. En réalité, il est même important que les créatures, rencontres et PNJ soient créés en fonction de la cohérence de l'univers et non d'un sacro-saint équilibre. Les personnages peuvent tomber sur plus fort qu'eux, et ils devront apprendre à fuir ou à ruser. De même, ils peuvent tomber sur plus faible. Ils ont donc un besoin constant d'évaluer les forces en présence.

Comme vous avez pu le constater, il y a assez peu de données techniques, et

Les Grouvailles

Il s'agit là de vous donner une petite idée pour remplacer les cartes de patrouilles. Ces dernières sont cependant plus complètes, plus ludiques et, surtout, bien plus évocatrices. Il était hors de question de les reproduire ici en une série de tables exhaustives. Si vous désirez profiter au maximum de cette Satrapie, rien de mieux que de vous procurer *Oltré !*. Cependant, voici un petit palliatif.

Chaque fois que les personnages passent une demi-journée dans un hexagone, tirez sur cette table.

Si elle propose une rencontre, inventez-en une ou prenez une table de rencontres aléatoires. La plupart des jeux de ce type en proposent dans leurs bestiaires ou équivalents, souvent divisés en type de terrain.

Si elle propose un lieu, inventez un lieu : une particularité géographique, un hameau, un village, un campement, ou autres. Quant aux ruines, ce sont typiquement de petits donjons, de quelques salles au plus, à explorer et à créer sur le pouce.

Enfin, la table T2, elle, permet de fixer la difficulté de l'obstacle rencontré.

T1 : 1d8 Type de trouvaille

- | | |
|------------|--|
| 1-2 | Une créature ou un groupe de créatures |
| 3-4 | Un lieu particulier |
| 5-6 | une ruine ancienne |
| 7-8 | Rien à signaler |

T2 : 1d8 Niveau de Danger

- | | |
|------------|---|
| 1 | Aucun danger. Les personnages pourraient même en tirer un bénéfice. |
| 2-3 | Danger mineur. Les personnages ne devraient pas avoir de mal à surmonter le danger. |
| 4-5 | Danger moyen. Les personnages ne devraient pas avoir de mal à surmonter le danger, mais y laisseront quelques ressources. |
| 6-7 | Danger majeur. Les personnages pourraient bien craindre pour la vie de certains d'entre eux, les moins préparés. |
| 8 | Danger Mortel. Fuir, ou être vraiment malin, serait certainement une meilleure option que le combat direct. |

Encore une fois, ces tables n'ont pas vocation à remplacer les cartes de patrouille d'Oltré : ces dernières sont complètes et inspirantes. En plus de cela, elles proposent aussi aux joueurs de participer à la création de l'univers autour d'eux. Pour finir, elles fournissent au MJ un outil pour créer un donjon (une ruine) sur le pouce. Sans ces outils, cela vous demandera à vous, MJ, plus de travail et de réactivité.

seuls quelques individus ont été représentés techniquement. Pour ceux-là, leur nombre de DV (Dés de Vie) devrait vous permettre de calibrer des créatures équivalentes dans votre système de jeu, surtout s'il s'agit d'un clone →





de D&D. Pour les autres, choisissez des caractéristiques qui vous semblent cohérentes. Rappelez-vous simplement que les DV correspondent, peu ou prou, au niveau de la créature. Quand il est augmenté d'un [+X] (comme Uziel, qui est DV 14+6), cela correspond à un bonus de compétence. Cela veut dire que la créature est particulièrement habile pour toucher avec ses attaques.

4 - Les Factions

Chaque communauté possède une ou plusieurs factions. Ces dernières sont souvent évoquées succinctement, mais il arrive qu'elles possèdent une chronologie ou chronique. Cette dernière correspond à ce qui arrive dans le cas où les personnages n'interviennent pas. Il n'existe pas de temporalité précise : faites simplement avancer régulièrement une ou plusieurs faction sur leur chronologie et utilisez cet outil pour créer une sensation d'univers en mouvement autour des personnages. S'ils s'en mêlent, n'hésitez pas à tout bouleverser : aucune chronologie n'est inscrite dans le marbre.

5 - Les points de trésor

Il s'agit là de l'une des particularités d'Oltrée. Ce petit mécanisme gère l'obtention de ressources, d'argent, d'équipement spécial et autres indices, et simule le fait que les personnages pillent les lieux qu'ils explorent et les créatures qu'ils tuent. Cela se remplacera sans difficulté par de simples listes d'objets et d'indices placées par le MJ dans les lieux visités par les personnages. Les aventures décrites dans cette Satrapie sont parsemées de zones permettant aux personnages d'obtenir des points de trésor. Il vous faudra donc remplacer tout cela par des objets, des trésors et autres objets magiques. N'oubliez pas de placer ça et là des indices concernant d'autres

lieux dans la région, ou des objets utiles pour d'autres endroits. Si vous vouliez utiliser ce système abstrait, vous le trouverez dans *Oltrée !* ou dans d'autres jeux du même auteur, comme *Dragon de Poche 2* (p.82).

Bienvenue sur l'île d'Émeraude !

L'Empire possédait de nombreux territoires reculés et isolés. Loin, au Nord, au milieu de la mer des Tempêtes, s'étendait le territoire de l'île d'Émeraude. Habitée par une population connue pour son caractère dur et stoïque, l'île était réputée pour ses riches mines d'émeraude. On la connaissait aussi pour les **Skär-vikangr**, une terrible unité de cavaliers qui servait les légions impériales comme éclaireurs et unité d'élite.

La seconde particularité de l'île date de la fin des guerres contre les fées. Les clans féeriques de l'île opposèrent une résistance particulièrement acharnée. Quand l'Empire tenta de les chasser, ils se réunirent et s'allièrent tous, sous la bannière de **Sylve-plume**, un aigle géant qui réussit à réunir en une alliance presque solide les fées les plus sombres et brutales et les plus lumineuses. Mais cela ne fut pas suffisant pour résister durablement aux légions impériales, et elles frôlèrent l'extinction. Mais c'était sans compter la présence des habitants originels de l'île : les **Vikangr**.

Ces derniers, ayant toujours vécu en bonne entente avec les clans féeriques les plus pacifiques, trahirent les légions impériales et se rangèrent aux côtés des fées sous le commandement d'**Arfric Stömgar**, un guerrier influent et chef de clan respecté. De cet affrontement, un accord naquit : une partie des terres de l'île serait laissée aux clans féeriques et un →



C'est tout ?

Convertir une région d'Oltrée ! sans en utiliser les mécaniques spécifiques demande un travail conséquent au MJ, ou une grande capacité d'improvisation. Mais il n'existe pas de recette miracle. Gardez en tête ces quelques points, placez vos propres points d'intérêt... Recyclez scénarios et modules de votre choix pour les intégrer... et rendez le monde vivant ! D'île d'Émeraude est un immense bac à sable qui, à lui seul, pourrait vous tenir de très nombreuses séances de jeu, pour peu que vous n'ayez pas peur de vous l'approprier.

Architecture locale

L'architecture de l'île est tout à fait typique. Les maisons dans les petites bourgades et les villages ont souvent la forme de maisons longues scandinaves ou de longères. Quand elles sont en bois, le toit est la plupart du temps fait de chaume.

Celles qui sont en pierre ont souvent un toit d'ardoise. Il est rare que les bâtiments possèdent plus d'un étage. Le toit est souvent massif et haut, descendant sur les côtés de la maison à moins d'un mètre du sol, donnant un aspect trapu aux bâtiments. La plupart ne consistent qu'en un simple rez-de-chaussée constitué d'une unique pièce. Certains villages ont l'air d'être enfouis dans le sol, leurs toits étant recouverts de mousse et d'herbe, donnant parfois un aspect troglodyte à l'ensemble. Les ouvertures sont souvent peu nombreuses et étroites afin de réduire la déperdition de chaleur.

L'architecture militaire est simple et pratique. Les ouvrages les plus impressionnants sont d'énormes ringforts, dont la muraille extérieure mesure quelques mètres de haut et tout autant de large. À l'intérieur de la muraille, on peut trouver plusieurs maisons longues ou, parfois, une unique tour massive surplombant les murs.

Les inspirations architecturales de la région sont à chercher dans l'Irlande antique, la Scandinavie au temps des vikings et l'Islande médiévale, ainsi que dans l'architecture carolingienne et ses longères.

mur serait construit pour délimiter ce territoire : le **Mur des pleurs**. Les plus positivistes des fées virent cela comme un soulagement. Beaucoup d'autres vécurent cela comme un enfermement dans une prison naturelle.

Aujourd'hui, l'Empire est mort, le mur est tombé en ruines... et l'île doit désormais retrouver un équilibre. Car il plane désormais la menace des clans Orques et Trolls qui, eux, n'ont pas oublié l'humiliation qu'ils ont subi quand on les força à abandonner leurs terres pour aller vivre comme des prisonniers derrière le Mur des pleurs. Ils comptent bien reprendre ce qui leur revient de droit, même s'ils devaient pour cela oublier les traités qu'ils ont signés il y a des générations.

Un peu de géographie générale

Située à une semaine de voyage au Nord du continent par la mer, l'Île d'Émeraude est une large étendue de terre au climat froid et humide, ressemblant à un mélange entre l'Irlande et l'Islande. Les plaines et vallées du Sud de l'île sont fertiles, leur herbe est grasse et leurs bois sont composés d'arbres feuillus typiques, dont de nombreuses espèces de chênes aux feuilles tantôt caduques et tantôt persistantes. Plus on remonte vers le Nord, notamment en passant **les monts Skäälthor**, plus la végétation se transforme en une alternance de plaines et collines glacées et de forêts de conifères. Tout au Nord, l'île est enchâssée dans une chape de banquise que l'on appelle « **la Grande Glaciation** ».

Parmi les formations naturelles les plus notables, on trouve les immenses marais salants de la Faille, au creux du massif côtier du Sud, ainsi que les monts Skäälthor, séries de sommets culminant à plusieurs milliers de mètres d'altitude et dont les plus hauts transcendent souvent les nuages.

On notera la présence de la mythique **forêt d'Aärhnfallow**, ré-

putée hostile aux hommes et refuge des clans féériques. On parle aussi souvent de **Hantebois**, au Sud-Est, une immense forêt connue pour ses esprits fantômes et ses spectres... enfin, c'est ce que l'on en dit.

Arrivée mouvementée

Toute bonne histoire nordique commence par une tempête...

Mandatés par le bastion de **Forge-mer**, sur la côte septentrionale du continent, les patrouilleurs ont embarqué sur **la Belle des Mers** pour un voyage de plus d'une semaine tout au Nord jusqu'à l'Île d'Émeraude. Leur destination : **le Promontoire de Hrölfr**, où la Belle est censé accoster et libérer leurs passagers. Pourtant, tout ne va pas se passer comme prévu. L'automne n'est pas des plus éléments cette année, et c'est dans la nuit, la veille de leur arrivée, que les vents se lèvent. Rapidement, le temps vire au gros grain, puis à la tempête. La Belle des Mers est malmenée, tanguant, roulant, se soulevant au gré des vagues. La scène est apocalyptique, plusieurs marins passent par-dessus-bord, les rames se brisent, les voiles se déchirent ! Dérivant vers l'ouest, passant devant d'immenses falaises, le navire finit par se fracasser contre des rochers.

Au petit matin, vos PJ se réveillent sur une plage de galets gris (hexagone 0624), au milieu des débris. Pas d'équipage en vue, pas de navire... Juste ce que les personnages peuvent récupérer (les ressources utiles qu'ils peuvent transporter, ni plus, ni moins). Ils sont seuls, au milieu de nulle part. Et ils doivent trouver leur chemin jusqu'au fortin.

Le Fortin de la Patrouille

Hexagone : 1221

Le fortin a été abandonné depuis plusieurs décennies, mais le bâtiment a perduré. Alors qu'aucun ren-

fort n'était venu remplacer les derniers patrouilleurs, certains ont vu une opportunité pour s'en faire un confortable quartier général.

C'est le cas de Lucius Avritas, ancien légionnaire impérial et, surtout, prêtre du Père des Monstres. Lucius s'empara du fort avec une dizaine d'hommes et s'occupa de réparer et rénover le fortin ainsi que les équipements présents. Auprès des voyageurs de passage, il se fait souvent passer, avec ses hommes, pour des patrouilleurs. Depuis quelques temps, il maintient un culte prospère et compte bien faire venir à lui une créature enfantée par le père des monstres afin qu'il sème le chaos sur les communautés alentour. Mais, pour le moment, il a été touché par la bénédiction du Père des Monstres. Son corps est désormais recouvert de langues de chair préhensiles. Quand il doit se battre, il utilise autant ses armes que ses tentacules.

Quand les patrouilleurs arriveront enfin au fort, il fera tout pour se faire passer pour un patrouilleur le plus longtemps possible et tentera, s'il le peut, de les assassiner dans leur sommeil.

La Cité Impériale du Promontoire de Hrölfr

Hexagone : 2009

Population : 4 000 foyers (environ 20 000 habitants)

Description : Le Promontoire, tel que l'appellent les gens de la région, est une cité forte et puissante ayant assuré sa richesse et sa force militaire depuis la chute de l'Empire. Aidés par la présence de la garnison du Fort de l'Aigle, à l'Ouest, ainsi que par les mines d'émeraude assurant sa pérennité financière, elle a tenu bon.

La cité est un étonnant métissage entre les traditions des hommes du Nord et la structure politique de l'Empire. Le Haut Roi Thanos y fait figure publique du gouvernement de

la cité, mais les véritables dirigeants sont les membres du Conseil Royal. Ces derniers sont les citoyens les plus influents et les plus riches de la cité et, parmi eux, une famille se distingue : la famille de Garth. Détentrice des mines de Svenfäräd, plus au Nord, elle tient l'intégralité du commerce d'émeraude sur et hors de l'île.

La cité est ancienne et ses fondations remontent à l'ère pré-impériale. Les légendes de l'île parlent d'un peuple de géants ayant bâti une civilisation prospère, mais s'étant éteint il y a une éternité. Bien des érudits impériaux faisaient le lien avec les cités protohistoriques datant de l'âge des titans et présentes sur le continent. Pourtant, l'île possède ses propres légendes, ses propres mythes, et ils sont toujours forts. À les croire, ce sont ces géants qui séparèrent l'île et le continent lors d'une guerre millénaire, et ce sont également eux qui combattirent certains titans. Et, surtout, ce sont eux qui enfantèrent les hommes du Nord. La forte présence de ces croyances lie les hommes du Nord d'une manière peu commune : ils sont les fils des géants, et nul impérial ne viendra les priver de cet héritage.

Les bâtiments les plus importants et la plupart des maisons patriciennes sont bâtis sur les fondations d'antiques ruines. Il en va de même pour le système perfectionné d'évacuation des eaux usées, issu de l'ancienne cité qui s'élevait autrefois sur le promontoire. Quant à la structure de la cité, elle est simple : plus on vit proche du sommet du promontoire et de Castel Hrölfr, plus on est riche.

Thème : Position forte

[ALSINE DE GARTH] La famille de Garth a soutenu financièrement le promontoire depuis la chute de l'Empire. Propriétaire des mines de Svenfäräd, ils ont su installer lentement mais sûrement leur cercle d'in- ➔



Lucius

DV : 4 ; **Soldat** 4, **Voyageur** 2, **Érudit** 1 ; **Guerrier** 6, **Voleur** 3, **Assassin** 3 ; **CA** 17 ; **PV** : 22 ; **PM** : 9 ; **Vigilance** : 13 ; **Attaque** : épée à une main, bouclier, arc long, javeline, broigne. **Défense spéciale** : *Distorsion lumineuse* (p.129) **Attaque spéciale** : *Attaque de Zone* (tentacules de chair, dégâts d'arme -2) ; Il est accompagné d'une dizaine d'hommes (profil du Soldat)

L'enfant du Grand Serpent (Port-Salin)

CA : 21 ; **DV** : 8 ; **PV** : 48 ; **Moral** 8 ; **Vitesse** : Normale ; **Attaques** : 2 (arme +0) ; **Défenses spéciales** : *Invulnérabilité aux armes aiguës, Chaleur extrême, Aura de douleur, Invulnérabilité au feu* ; **Attaques spéciales** : *Destruction des armes* ; **Capacités spéciales** : *Animation des morts* ; **Traits** : *Exaltation* (7 cartes), *Communication mentale*, *Classe d'armure supérieure*, *Vulnérabilité au soleil* (Affaibli)

Vivre sur le promontoire

Vivre sur le promontoire n'est facile que lorsque l'on fait partie des patriciens privilégiés. Pour le reste de la population, c'est la loi du plus fort qui prime. Évidemment, les troupes du Haut Roi parcourent régulièrement la cité, faisant la chasse aux contrevenants. Mais, si la loi est dure pour ceux qui volent et trompent autrui, elle tolère les règlements de compte, du moment que l'un ou l'autre des partis a vu son honneur bafoué d'une quelconque façon. Même le meurtre n'y est pas soumis à la peine capitale : le meurtrier doit plutôt s'acquitter d'une forte amende pour combler le manque à gagner futur de la famille de la victime.

Seuls les crimes les plus sordides, ainsi que la vénération de sombres divinités, peuvent mériter la peine de mort. Il en va de même, cependant, pour les vols de ressources précieuses ainsi que le vol et le meurtre des chevaux. En effet, sur cette île, les chevaux sont considérés comme des animaux sacrés.



fluence au cœur de la cité et devenir les dirigeants officiels des terres du promontoire. Depuis la mort d'Orghal, le patriarche, la famille a été reprise en main par sa jeune fille, Alsine. Victime d'un « accident » dans sa jeunesse (les mieux renseignés savent qu'il s'agissait en réalité d'une tentative d'assassinat), la moitié droite de son visage a été lourdement brûlée. Aujourd'hui, cette jeune femme de vingt-trois ans dirige sa famille et ses affaires d'une main de fer, et elle compte bien asseoir sa position et la position de sa cité, et, surtout, conquérir toute l'île, dont **Argefaille** et Eperive. Depuis son « accident », elle est protégée et épaulée par le jeune **Uriel Croc-d'Argent**.

[URIEL CROC-D'ARGENT] Uriel est le fils de **Karnos Croc-d'Argent**, dirigeant de la famille du même nom. Ces derniers sont connus sur l'île toute entière comme le bras armé du Haut Roi et du conseil. C'est à l'époque de l'attentat contre la fille unique de la famille de Garth qu'une alliance fut contractée entre les deux familles, permettant à ces dernières de se soutenir et de prospérer. Les Croc-d'Argent vouent leur existence toute entière à la protection du Promontoire et au maintien des traditions contre toutes les menaces. Combattants valeureux, ils n'en sont pas moins de féroces adversaires politiques, et Karnos a su se frayer un chemin au sein de ce nid de vipères. Mais Karnos est malade et son premier fils, Uriel, n'est peut-être pas aussi fin diplomate. D'autant que les premières tensions apparaissent au sein de la famille. En effet, **Lork**, le frère de Karnos, convoite lui aussi la tête de la famille, et il pourrait être prêt à tout pour l'obtenir.

Thème : Grahison

[SAMAËN ALTIMUS] La famille Altimus est une nouvelle arrivante dans l'échiquier politique de la cité. Installé depuis quelques années dans le quartier portuaire, au pied du promontoire,

Samaën est un continental venu faire fortune sur l'île. Profitant d'une fortune conséquente et de contacts sur le continent, il a rapidement mis en place une armada de navires marchands, phagocytant le commerce maritime de la cité et se créant un nom au sein des familles marchandes. Dans le même temps, son influence auprès du Haut Roi et du conseil commença à se faire sentir. Pourtant, malgré sa richesse, il n'est pas sorti du **Bourbin**, le quartier du port, où il vit toujours à proximité des entrepôts. Mais, derrière cette réussite exemplaire, il y a une réalité toute autre.

La famille Altimus n'existe pas. Le véritable nom de Samaën Altimus est **Rolf Uffgar**. Descendant d'une ancienne famille du promontoire, lui et sa mère furent envoyés sur le continent quand il n'était qu'un enfant, afin de les protéger d'une purge commandée par la famille de Garth afin d'asseoir sa position dominante. Rolf a bien grandi, s'est créé une petite fortune au fil de son épée, et il est revenu sous un faux nom dans l'intention de prendre sa revanche. Il a assis son commerce en éliminant tous ceux qui se mettaient en travers de son chemin, et en soudoyant les autres. Désormais, il ambitionne de prendre la tête du conseil et de faire tomber la famille de Garth en disgrâce.

Chronique D'Alsine de Garth

1. **Alsine** engage le **docteur Octavius** (premier médecin de la cour) en secret pour empoisonner petit à petit le Haut Roi.
2. De retour d'une fête dans le haut quartier du promontoire, **Alsine** est attaquée. **Uriel** s'interpose entre elle et une flèche et manque de mourir. Alsine réalise les sentiments qu'elle ressent pour lui. Une idylle naît.
3. Poursuivant son plan, Alsine lance via le conseil une série de conscriptions pour lever des troupes. Leur entraînement est confié à des

maîtres d'armes fournis par la famille **Croc-d'Argent** et par **Lork**.

4. **Alsine** encourage le conseil à exiger vassalité aux cités **d'Eperive** et **d'Argefaille**. Ces dernières répondent par la négative, et la cité est sur le pied de guerre.
5. Les efforts **d'Alsine** sont contrariés par la pénurie en viande et en grain. Elle entame sa fortune dans le maintien des troupes levées. La grogne gagne le peuple, qui ne comprend pas ce pied de guerre absurde alors que la famine guette.
6. Alsine passe un accord avec **Samaën** pour l'export des émeraudes de la mine. La négociation n'est pas à son avantage, mais Samaën accepte de la laisser garder la face en affrétant des navires à son nom pour le continent. Cependant, des rumeurs commencent à courir : les navires de la famille de Garth exporteraient aussi des esclaves issus des mines plus au Nord. Même si elle réussit à prouver le contraire, le mal est fait et sa popularité vacille.
7. Voyant sa popularité chuter, elle ordonne à Octavius la mort précipitée du Roi afin de gagner la place de Grand Chancelier. Mais **Octavius** n'obtempère pas et Alsine perd les élections quinquennales. Elle commande **Uriel** pour tuer Octavius en représailles.
8. Alsine assiste à la mort **d'Uriel**. Folle de rage, apprenant que tout fut commandité par **Samaën**, elle tente d'assassiner ce dernier le soir même. Arrêtée, trahie par **Octavius**, elle est jugée et bannie de la cité et de l'île sur décision du conseil.

Chronique des Croc-d'Argent

1. **Lork** se rend au Sud, sur les terres des **Rose-pierre**, pour obtenir un poison fulgurant permettant de tuer en faisant croire à une fièvre fulgurante.

2. **Karnos** apprend les manipulations **d'Alsine** et se doute de ce qu'elle trame. Il organise un attentat contre elle, mais **Uriel** s'interpose et est gravement blessé. Sur le point de révéler la vérité à son fils, il réalise que ce dernier vit une relation amoureuse avec Alsine et il préfère attendre un peu et réunir des preuves avant de tout révéler à son fils.

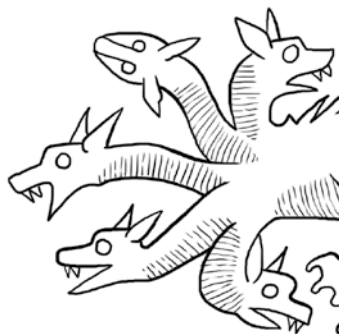
3. **Karnos** meurt dans son sommeil d'une fièvre fulgurante, laissant **Uriel** à la tête de son clan. Uriel, lui, aveuglé par son amour, porte sur lui les projets **d'Alsine**, quitte à se salir les mains.

4. **Uriel**, aidé par **Alsine**, renforce les milices et place des **Croc-d'Argent** aux postes-clés afin de mieux contrôler la cité et de permettre à Alsine d'asseoir son autorité. Il prend lui-même la place de **Grand Questeur** et contrôle les investigations au sein de la cité.

5. Mort **d'Uriel**, tué par **Lork** lors d'une fête que l'on connaîtra sous le nom de la fête des Douze Plaies, devant les yeux **d'Alsine**. Lork révélera l'identité de son commanditaire à Alsine. Lork prend la tête de la famille mais la mènera à sa perte.

6. **Lork** pousse le conseil à la guerre d'invasion pour prendre **Eperive**, faisant pression sur **Samaën** et menaçant de révéler ses secrets. Il obtient des troupes. Leur campagne est rapidement arrêtée par manque de ressources.

7. **Lork** mobilise ses troupes et la milice de la cité et tente un coup d'état contre **Samaën**. Mais leur coup d'état est étouffé dans l'œuf. Lork s'échappe avec quelques uns de ses hommes et se réfugie dans les montagnes. Samaën manipule les faits, provoquant le massacre d'une centaine d'habitants et faisant porter le chapeau aux ➔





Crocs-d'Argent. Le cœur du peuple abandonne le clan.

8. **Lork** est capturé, jugé et mis à mort pour trahison devant une foule hystérique. Les **Crocs-d'Argent** sont déclarés traîtres à la cité et la tête des survivants est mise à prix, morts ou vifs.

Chronique de Samaën Altimus

1. **Samaën** prend le contrôle des **abattoirs d'Arnulfsonn**, contrôlant ainsi le commerce de viande de la cité. Il entame la constitution de réserves de viande séchée dans des entrepôts discrets, hors de la cité. En parallèle, il stocke aussi du grain en grande quantité.
2. Via les abattoirs, il augmente les prix de la viande, prétextant une réduction de la production de **Noir-bois**. En secret, il organise la pénurie en faisant empoisonner une partie des cheptels de **Noir-bois**. Il fait de même avec les champs de céréales.
3. Il organise l'arrivée de stocks de viande séchée et de grain via la mer, faisant passer ses convois par **Port-Salin**, et devient le sauveur de la cité.
4. Profitant de son statut, il en profite pour discréditer les autres armateurs de la cité et rachète petit à petit leurs commerces, n'hésitant pas à organiser de tragiques « accidents » pour les plus réticents.
5. **Samaën** contracte une alliance avec **Lork** et lui fournit hommes et moyens pour organiser le renversement d'**Uriel**, son neveu. Lork devient alors un espion œuvrant pour Samaën au sein des **Crocs-d'Argent** et des **de Garth**. Lork fait échouer les enquêtes concernant les agissements de Samaën.
6. Il tente de corrompre le docteur **Octavius** pour mener l'empoisonnement du Haut roi à son rythme. Octavius est réticent, alors **Samaën** organise l'enlèvement de **Prissia**, sa fille, s'en servant comme moyen de pression.
7. **Samaën** obtient la place de **premier conseiller** lors de l'élec-

tion quinquennale, victorieux face à **Alsine**, et entame une série de réformes au nom du **Haut Roi**. Il commande la mort d'**Uriel** lors d'une fête organisée par Alsine, de manière à ce que ce soit elle qui découvre le corps de son amant.

8. Le **Haut Roi** tombe dans un sommeil éternel. **Samaën** est promu **Grand Chancelier**. Il expose **Alsine**, obtenant le témoignage complaisant d'**Octavius**, et il prend le contrôle des biens de la famille de Garth. Son premier décret est la mise en exil d'**Alsine** et de toute la famille de Garth pour haute trahison, faisant passer cela pour de la mansuétude au nom des bienfaits prodigués à la cité par la famille des générations durant. Il obtient sa revanche. Œil pour œil...

Les communautés proches du Promontoire de Hrölfr

Port-Salin

Hexagone : 2313

Population : 300 foyers (environ 1 500 habitants)

Description : Cette petite bourgade atypique est située au cœur d'une zone marécageuse salante en contact direct avec la mer. L'arrivée par les terres se fait via une petite route surélevée qui traverse le marécage, dernier vestige de la présence impériale. Cette route, bienvenue, est aussi un formidable atout pour la bourgade, puisqu'elle rend le contrôle des allées et venues plus simple pour les autorités. Port-Salin vit de la pêche et de l'exploitation des marais salants qui l'entourent, et c'est pour cela que l'on trouve plusieurs fermes salantes dans ses environs directs. Relativement isolée, elle est habitée par une communauté soudée de pêcheurs et d'exploitants, généralement peu



Chronique du clan Rarkahn

1. Une galerie s'effondre sur des mineurs. Les nains sont épargnés, mais accusés par les mineurs. Ils ne sont pas inquiétés outre mesure.
2. Les nains découvrent un nouveau filon riche d'émeraudes. Certains mineurs les soupçonnent d'avoir un plan plus sombre et ils tentent d'enquêter, sans succès.
3. Une galerie s'effondre sur des nains du clan. Des mineurs sont soupçonnés mais aucune preuve ne peut être apportée.
4. Les tensions augmentent entre nains et mineurs. Des bagarres sans conséquences éclatent régulièrement.
5. **Friel** et ses hommes creusent un nouveau puits, plus profond que les précédents. Ils utilisent un équipement particulièrement sophistiqué, si bien que, malgré la méfiance des mineurs, la famille de Garth se laisse appâter par les promesses d'émeraudes par milliers.
6. Des mineurs disparaissent. Certains disent qu'ils auraient été trop curieux concernant les affaires du clan, mais ce ne sont que des rumeurs. **Friel** sait qu'il se rapproche de la salle du **Rochesang** et intensifie ses recherches.
7. **Uron**, le fils de **Friel**, est tué lors d'une rixe avec des humains. **Friel** devient fou et jure de se venger.
8. **Friel** retrouve la salle du **Rochesang** et le sceptre de contrôle. Il le libère sur le village, tuant la plupart de ses habitants, avant de partir pour l'Est lointain.

amènes avec les étrangers, surtout quand ils ne viennent pas de l'île.

L'ambiance en Port-Salin est particulière, d'autant que les pêcheurs vénèrent ce qui semble être une divinité abyssale, un ancien titan maritime du nom de **Ürdh**, sous la direction de **Targan**, prêtre et druide dirigeant le temple local. On trouve d'ailleurs, tout au long de la route et un peu partout dans les marais, de petites statuettes de pierre d'un pied de haut, souvent érodées et lissées, représentant l'ancien titan comme un poisson bipède ramassé sur lui-même.

Thème : Folie

[**GARF GARFUNSONN**] **Ürdh** et son culte, pour étranges qu'ils soient, ne sont rien de plus que la vénération d'une divinité marine oubliée et inoffensive. Mais, depuis quelques générations, Port-Salin est aux prises avec un culte bien plus insidieux, une **vénération déviante de Ürdh** connue sous le nom du **culte du Grand Serpent**. Petit à petit, le culte a pris de l'ampleur et, désormais, plus de la moitié de la communauté le vénère, de moins en moins secrètement. Car plus le temps avance, plus le culte sort de l'anonymat. Autrefois réprouvé par **Targan** et ses suivants, ces derniers perdent petit à petit de leur influence tandis que **Garf**, lui, devient de plus en plus puissant. Selon la tradition du culte, **Garf** n'est officiellement qu'un simple membre de la milice locale et un pêcheur habitant dans les marais, à proximité de la ville. Mais il est aussi le grand ordonnateur du culte du Serpent et c'est lui qui mène les cérémonies hebdomadaires au cœur du grand cercle de pierres perdu dans les marécages. Depuis quelques temps, le culte devient de plus en plus ouvertement actif, surtout qu'il semblerait que le Grand Serpent exige désormais des sacrifices et, surtout, qu'il aurait envoyé au monde l'un de ses enfants (voir plus bas, l'Enfant du Grand Serpent). Le

culte le révere telle une divinité incarnée. D'ailleurs, les disparitions se multiplient ces derniers temps parmi les étrangers de passage et ceux qui ne réverent pas le Grand Serpent. Les habitants semblent de plus en plus étranges et **Garf** est prêt à tout pour garder son culte secret aux yeux des étrangers. Si rien n'est fait, le culte devrait perdurer et se développer.

Le monstre de Port-salin : l'Enfant du Grand Serpent

Il s'agit d'une créature serpentine ressemblant à une sorte d'anaconda géant dont la tête est affublée d'une immense multitude d'yeux. Son corps longiligne semble grouiller, sous une peau caoutchouteuse et noirâtre. Son corps est brûlant et, lorsqu'il serpente dans l'eau, le liquide entre en ébullition autour de lui. Sa peau semble impénétrable aux armes tranchantes et perçantes, qui semblent rebondir sur son cuir. Son intelligence animale est celle d'un prédateur patient et il reconnaît les suivants de son Père comme ses alliés.

Les mines de Svenfäräd

Hexagone : 2205

Population : 20 foyers
(environ 100 habitants)

Description : Cette mine d'émeraude est une petite communauté au Nord du Promontoire. Sur la centaine d'habitants, un tiers environ sont des gardes armés et bien entraînés, prêts à protéger la mine et ses convois contre tous les assauts. Les habitations sont prises dans le creux de la montagne, entre les parois rocheuses et une épaisse forêt, et certaines d'entre elles sont creusées à même la paroi. L'architecture est visiblement d'origine naine : des bâtiments de pierre, simples, carrés, massifs et trapus. Il fait souvent sombre à l'ombre de la montagne, et le village est lugubre et poussiéreux.

Ghème : Ressources uniques

[CLAN KARKAHN] Friel Karkahn et ses hommes sont arrivés pour travailler à la mine il y a quelques mois. Ces travailleurs acharnés ont vite gagné en réputation auprès de la famille de **Garth** et de ses contremaîtres. Ces Nez-de-cuir ont alors été engagés pour les excavations les plus dangereuses et les plus rentables, au plus profond de la mine. Mais les nouveaux poursuivent un objectif tout autre. Les Nez-de-cuir savent qu'au fond de la mine se cache un objet qui pourrait les aider à renverser la vapeur sur le grand mur de l'Est. Certains parlent des plans de construction d'un golem de guerre surpuissant, d'autres d'un ancien artefact datant du temps des titans... Mais ce qu'ils découvriront est encore plus sombre : un ancien monstre enfermé depuis des millénaires et oublié de tous.

Ghème : Tensions internes

[FAMILLE DE GARTH] La famille de **Garth** est dans une situation des plus délicate ici, et elle a de plus en plus de mal à gérer la petite communauté. Les tensions se font sentir depuis l'arrivée de **Friel** et de ses hommes. Bien des mineurs les voient revenir les poches pleines d'émeraudes, et la jalousie gagne les troupes. La grogne populaire est là et les attaques sur les Nez-de-cuir se multiplient. Les de Garth ont de plus en plus de mal à faire régner l'ordre, et les mineurs mécontents son prêts à tout pour expulser ces maudites fées de leur village. Et, si le monstre devait être libéré, tout pourrait bien finir dans un véritable bain de sang, que les de Garth ne sont pas prêts à assumer.

Le Fort de l'Aigle

Hexagone : 1609

Population : 100 foyers
(environ 500 habitants)

Description : Ancien avant-poste impérial niché à l'orée de la forêt de

Bois-profond et au bord d'un petit plateau surplombant la région, il fut bâti en même temps que le Mur des Pleurs afin de prévenir toute incursion féérique. Désormais, le fort est occupé par une petite communauté, sous la houlette d'**Aarn** et de ses Faucheurs. Un petit village fait de bric et de broc s'est construit sur les terres boueuses d'un plateau étrangement soumis, depuis plusieurs années, à une pluie permanente. À cause de cela, les habitants du village doivent exploiter les terres au pied du plateau pour la culture et la pâture, les terres entourant le village étant désormais incultivables. Pourquoi ne pas déménager ? Parce que là, au moins, les villageois sont protégés par la troupe du fort.

Ghème : Malédiction

[LES FAUCHEURS] Menés par **Aarn Vulfor**, ceux que l'on connaît aujourd'hui sous le nom des faucheurs étaient autrefois de fiers patrouilleurs. Seulement, tout contact avec leur bastion était coupé, les renforts ne venaient pas... et, petit à petit, ils dévièrent de leur idéal de justice et se transformèrent en vulgaires bandits. Lors d'une confrontation avec un clan d'astrologues fées, **Aarn** fut maudit. Les faucheurs quittèrent leur fortin et se confrontèrent aux quelques soldats qui occupaient les lieux, prenant rapidement leur place. Désormais, **Aarn** se terre au cœur du fort sans jamais en sortir. Sa malédiction l'expose à un sort terrible. Les pluies éternelles qui affectent les lieux sont les conséquences de sa malédiction et, dès qu'il sort des limites de son fort, c'est une tempête qui se déchaîne. Ses hommes et lui se font donc passer pour une garnison locale, espérant trouver un jour un moyen d'effacer le sort qui les affecte.

Ghème : Microclimat

[RUFUS ALÉNAS] Depuis quelques mois, **Rufus**, un druide, s'est ins- ➔

Le monstre des mines : le Rochesang

Enchassé au cœur de la pierre, au fin fond d'un tunnel depuis bien longtemps effondré, le **Rochesang** sommeille. Ce monstre, constitué de fragments de roches volantes, au corps de géant et à la tête de bouc, est intégralement fait de pierre et haut de plus de trois mètres. Mais, malgré sa taille et son poids, il est aussi extrêmement agile et capable de se mouvoir dans les airs, grâce à la roche volante dont il est constitué. Vorace, il n'hésite pas à saisir et engloutir ses adversaires. Les nains qui vivaient ici autrefois avaient réussi à placer sur lui un collier de contrôle pour en faire une arme terrible. Quiconque possède le sceptre de contrôle peut donner des ordres à la bête, mais gare à ceux qui se trouveront sur son chemin si ce dernier (CA10, PV12) devait être brisé. Le sceptre se trouve quelque part dans les tréfonds inexplorés des mines.



Le Rochesang

DV : 10 (**Sauvegards** : 10) ; **CA** 18 ; **PV** : 100, **Moral** 5, **Vitesse** : Très rapide ; **Attaque** : 1 (arme +1D8) ; **Attaques spéciales** : Immobilisation, Charge, Attaque à distance ; **Défenses spéciales** : Transfert de vitalité, Immunisé aux charmes ; **Capacités spéciales** : Duplication, Engloutissement ; **Traits** : Vol, mouvement supérieur, créatures esclaves (nez-de-cuir)

Uziel

Sous sa forme humaine, Uziel est un charmant jeune homme dans la vingtaine aux cheveux blonds bouclés et au sourire angélique. Sous sa forme réelle, Uziel est un immense humanoïde au visage reptilien.

Grand de plus de quatre mètres, sa peau est faite d'écailles d'or et ses yeux sont couleur d'émeraude. **Motivation** : Bâtisseur ; **Âge** : ancien (démence 5) ; **DV** : 14+6 (**Sauvegards** : 17) ; **PV** 112 ; **CA** : 21 ; **Moral** 7 ; **Vitesse au sol** : normal ; **Vitesse en vol** : vif et rapide ; **3 attaques** (armes +2) ; **Magicien** 8, **Druide** 5 ; **Capacités spéciales** : Métamorphose (humain), Cœur de Dragon, Augure. **Souffle** : Désintégration 28D8 (4 fois par jour)

tallé dans le village qui s'est construit autour du fort. Rebouteux et alchimiste, il prodigue des soins à la communauté et à leurs bêtes en échange de services basiques. Sa présence est d'autant plus précieuse que la pluie permanente est un terreau fertile pour la maladie. Mais, en réalité, il est bien plus intrigué par l'étrange microclimat qui afflige le fort et son plateau. D'autant que ce dernier pousse les villageois loin du village pour leur labeur quotidien et qu'ils sont alors en proie aux créatures errant sur le bas du plateau.

La Traverse

Hexagone : 2112

Population : 100 foyers (environ 500 habitants)

Description : Autrefois, la traverse était un village prospère, artère commerciale faisant le lien entre les communautés du Sud de l'île et le promontoire. Ces dernières années n'ont pas été clémentes. Le commerce se fait de plus en plus rare, les relations avec les communautés du Sud se rompent, et même Port-salin ne fournit plus autant de denrées qu'avant. Et puis vint le clan des Mains de Sang, un clan ogre qui s'empara de la Traverse quelques mois durant, détruisant le gros des habitations. Le village fut repris depuis lors avec l'aide des troupes du Promontoire, mais les dégâts étaient énormes. La Traverse n'est aujourd'hui plus que l'ombre d'elle-même.

Ghème : Position faible

[LA FAMILLE ARTAVIUS] Les Artavius habitent la Traverse depuis aussi longtemps qu'on s'en souvienne. Autrefois riche et puissante, la famille est désormais en disgrâce. Les fêtes à la villa Artavius étaient autrefois connues dans toute la région et on y venait depuis le Promontoire. Aujourd'hui, tout cela est fini. Armentio Artavius a bien ouvert une petite arène de combat afin de redorer son blason, mais

rien n'y fait, la Traverse se meurt et la famille Artavius avec elle. Depuis peu, afin de renflouer ses caisses, Armentio a contracté une alliance incertaine avec une troupe de bandits, les **Flèches de sang**. En échange d'informations sur les caravanes issues d'Argefaille et de Port-Salin, Armentio touche une part des bénéfices sur la revente de la cargaison. Si son manège devait être porté à la connaissance des autorités, Armentio pourrait alors perdre le peu qui lui reste.

Noir-bois

Hexagone : 1810

Population : 100 foyers (environ 500 habitants)

Description : Noir-bois n'était qu'un simple domaine agricole il y a encore quelques décennies. Mais les besoins en ressources de la cité en expansion ont explosé et Noir-bois est devenu un village produisant toutes sortes de ressources. Le paisible domaine de la famille Urfrin, qui produisait des pommes réputées sur toute l'île, s'est agrandi petit à petit. Fermes céréalières, bûcherons, vergers et pâtures ont fleuri, et la paisible villa a grandi en une communauté bien plus importante. Une bourgade s'est rapidement construite autour de la villa, qui trône au sommet d'une butte, adossée à son immense verger, à l'orée d'une sombre forêt, l'immense Bois profond.

Ghème : Menace cachée

[UZIEL] Ania Urfrin est la matriarche de la famille dirigeante de Noir-bois et, de mémoire d'homme, on dit qu'elle a enterré chacun de ses enfants et de ses petits-enfants. La réalité est tout autre. Lorsqu'elle s'installa à Noir-bois, il y a plusieurs siècles, elle fit la rencontre d'un très charmant jeune homme nommé Uziel. Après la mort tragique et prématurée de son mari, elle entama une idylle avec Uziel, qui finit par lui révéler sa

nature. En effet, Uziel est un dragon. Ania, elle, est une humaine et elle vieillit. Quand elle fut aux portes de la mort, Uziel, traumatisé par le destin funeste de sa précédente compagne, partagea son cœur avec Ania et lui permit de survivre et, même, de rajeunir. Uziel est un vieux dragon habitant Noir-bois depuis des siècles et, depuis tout ce temps, il protège les restes de la dragon femelle **Ariaz**, son ancienne bien-aimée. L'histoire de la mort de cette dernière est tragique. Uziel était déjà vieux à l'époque de la mort d'Ariaz mais, étrangement, contrairement à bien des membres de sa race, il avait réussi à garder une partie de sa santé mentale. Il n'en était pas de même pour Ariaz, qui perdit la raison et, dans un accès de paranoïa, tenta de tuer son compagnon. À contrecœur, il dut se résoudre à l'abattre, mais la mort de sa compagne l'affecta et il refusa de quitter sa dépouille. L'arrivée d'Ania lui redonna envie de revivre. S'il est toujours le gardien du tombeau d'Ariaz, son but est désormais de renforcer Noir-bois et, qui sait, de bâtir un jour une cité capable d'éclipser le Promontoire. Mais les effets de l'âge commencent à se faire sentir et Uziel semble devenir de plus en plus paranoïaque avec le temps. Il n'en est pas pour autant ouvertement agressif et possède un toujours fort sens de la justice. Sa démenace naissante pourrait cependant bien finir par le pervertir.

Les autres communautés

Argefaille

Hexagone : 1823

Population : 1 000 foyers (environ 5 000 habitants)

Description : Argefaille fut l'une des premières cités de l'île. Installée au cœur des immenses marécages de la Faille, cette cité remonte bien avant

l'installation des premiers colons humain. Ceux-ci s'installèrent sur le Cœur, une plate-forme de roche noire parsemée d'habitations solides et entourée par une épaisse muraille, le tout posé sur le marécage. Petit à petit, la ville se développa et, aujourd'hui, seuls les citoyens les plus aisés vivent dans le Cœur. Les autres habitent dans un village sur pilotis construit sur plusieurs niveaux entre différentes buttes émergeant du marais. Habiter sur les Buttes est signe d'aisance, là où habiter dans la Fange, le niveau inférieur de la cité au ras du marais, est réservé aux pauvres et aux criminels. Ici on, s'élève au mérite et à la force de son épée.

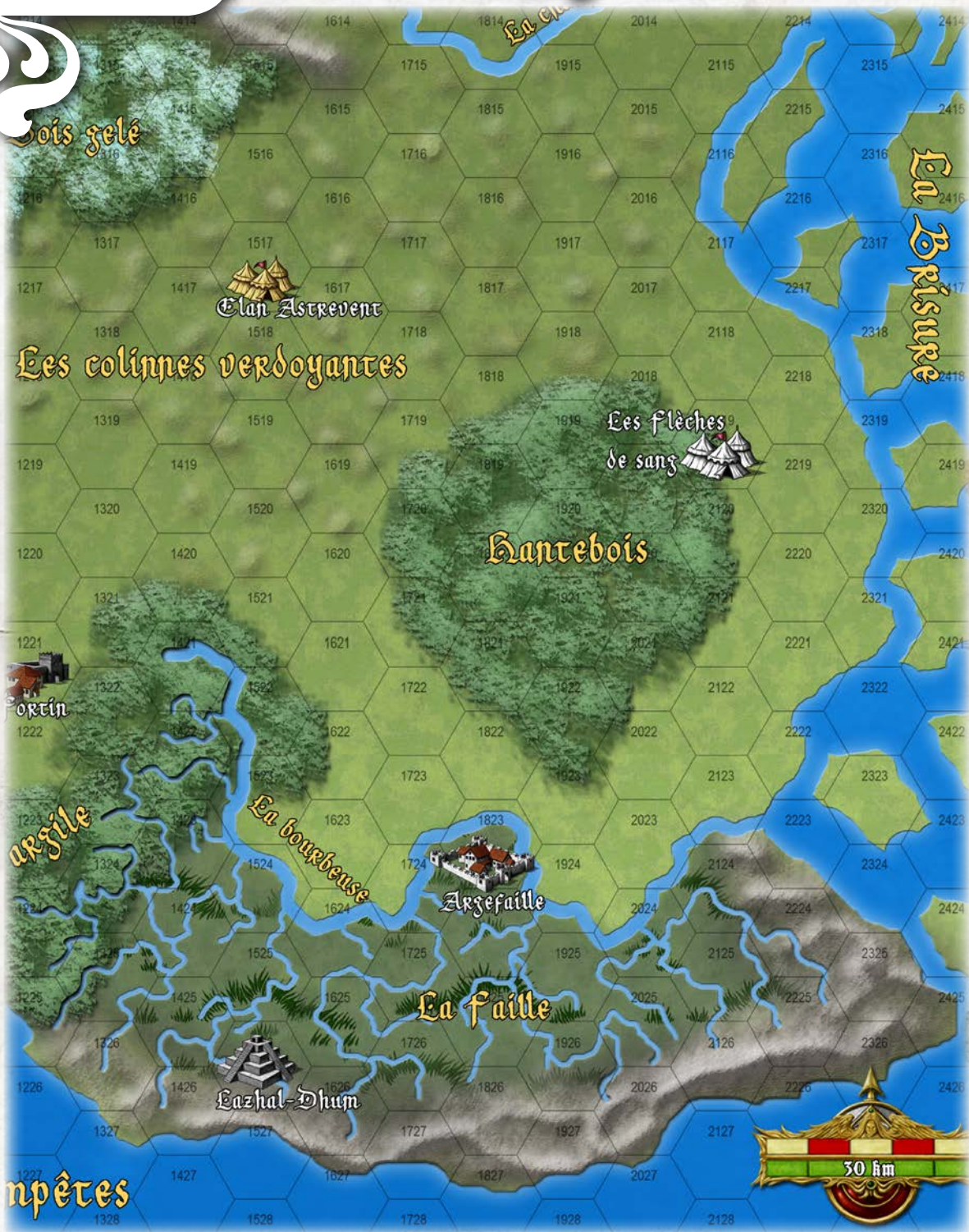
Ghème : Position forte

[ULFRIC ALRICSONN] Ulfric est né dans la Fange, mais son intelligence et sa force l'ont élevé au sommet. Marchand de sel, il est désormais l'homme le plus craint et le plus respecté de la ville et, surtout, il en est le Jarl, le dirigeant. Et il compte bien ne pas en rester là. Il abhorre le **Promontoire** et ses institutions et désire s'émanciper de son emprise. Pour cela, il compte forger une alliance avec **Eperive** afin de créer le royaume du Sud et de pouvoir tenir tête au Promontoire et à ses armées. Il lui faudra certainement réunir d'autres forces vives et, qui sait, peut-être des forces féériques – même si cela ne serait pas de gaieté de cœur, tant les fées sont honnies dans Argefaille.

Ghème : Infestation

[ARZAL TERIDIUS] La Fange est le territoire de toutes les horreurs. Il y a quelques années, **Arzal**, un alchimiste ambitieux, découvrit des tunnels creusés sous le marécage. Leurs parois, constituées d'un matériau métallique noir, ne semblaient pas avoir subi les attaques du temps et de l'eau. Il découvrit une pièce dans laquelle reposait un livre ancien écrit dans une langue inconnue, mais qu'il semblait →





comprendre instinctivement. Ce livre, fait de peau de Sidhe, renfermait de multiples secrets, dont ceux de la non-vie. Et il évoquait la présence de ruines au cœur du marais, **Lazhal-Dhum**, dans lesquelles la « *légion des deux fois nés* » attend, en sommeil. Depuis, il ne cherche qu'à retrouver et explorer ces ruines, retrouver cette légion et en prendre le contrôle pour marcher sur Argefaille. En attendant, il s'entraîne, volant des corps dans les cimetières, kidnappant de pauvres hères dans les rues de la Fange... pour les tuer et les ressusciter. Un jour, il deviendra le maître des morts. À moins qu'il ne trouve la sienne dans les ruines de Lazhal-Dhum.

Les Flèches de sang

Hexagones : 2119

Population : environ 100 individus

Description : La forêt de Hantebois est réputée être hantée, et Claudia la Rouge a rapidement compris le parti qu'elle pourrait en tirer. Situé à quelques lieues à l'orée du bois, dans une zone profonde mais calme, se trouve le camp des Flèches de sang, une bande de brigands particulièrement bien organisés. Même s'ils ont trouvé une série de cavernes pour se protéger des intempéries, ils n'en restent pas moins mobiles et sur le qui-vive. Le campement est monté de manière provisoire et peu d'infrastructures permanentes ont été construites. Surtout, tout a été fait de manière à pouvoir se camoufler rapidement. Ainsi, les tentes s'écroulent en un instant, recouvertes de feuilles et d'herbes pour se confondre avec le sol. Les structures en dur sont reléguées au fond des cavernes pour ne pas être repérées et les postes de guet dans les arbres sont camouflés parmi les branches. Et, ça et là, des tubes de bois sont disposés en hauteur pour simuler de lointains gémissements fantomatiques quand le vent s'y engouffre.

Ghème : violence

[CLAUDIA LA ROUGE] Claudia n'est pas un bandit comme les autres. Elle est une magicienne puissante et une suivante du terrible **Roi sorcier**. De mois en mois, sa bande grandit et elle compte bien en faire une force majeure de l'île et, surtout, semer le chaos dans les communautés voisines. Située à l'Est de la forêt, elle tient une position de choix pour attaquer de manière régulière les convois allant d'Argefaille au Promontoire et à Port-salin. D'autant que les marchands évitent de passer par l'Ouest, au risque de croiser le clan de cyclopes qui hante les montagnes. Depuis quelques temps, elle s'est alliée avec une riche famille de **la Traverse**, mais elle compte bien les éradiquer et finir par s'installer dans le village sous une fausse identité. Elle acquerrait ainsi une certaine légitimité en se faisant passer pour une marchande, tout en maintenant les activités de brigandage de sa troupe. Elle est épaulée par **Rothgar**, combattant massif et puissant qui prendra le relais quand elle sera installée dans la Traverse. Mais Claudia est sans pitié et elle n'hésitera pas à sacrifier son bras droit et amant si cela sert ses intérêts. Si Rothgar venait à le comprendre, la donne pourrait alors changer.



Rose-pierre

Hexagone : 0321

Population : 100 foyers
(environ 500 habitants)

Description : À l'orée de la forêt des mille roses, on trouve un cercle de pierres dressées. Après la chute de l'Empire et l'effondrement du mur, c'est ici que le clan des Rose-pierre est revenu s'installer, réclamant ses terres ancestrales. Encouragé par Osano Vif-argent, son chef, le clan a décidé de retrouver sa splendeur d'antan et de restaurer ses traditions guerrières, quel qu'en soit le prix. Pour le →



moment, la petite communauté s'est installée sur une butte, autour des pierres au centre desquelles Kitaba, l'astrologue du clan, contemple le ciel.

Ghèmes : Pouvoir et Tensions internes.

[GURDAGUR DENT-DE-PIERRE/KITABA] Osano dirige le clan depuis des années, mais nul ne connaît la terrible vérité : le chef est mort depuis bien longtemps et sa place fut prise par un ogre-mage, Gurdagur Dent-de-pierre. Ce dernier, ultime survivant de son clan éradiqué lors de la bataille de **la Traverse**, possède à son cou une ancienne relique lui permettant de prendre une autre forme que la sienne, le **change-tête**. Cette relique ogre, uniquement utilisable par les individus de cette race, est un petit pendentif de pierre brute qui permet à son porteur de prendre l'apparence de toute créature, après avoir été intégralement trempée dans le sang de cette créature. Gurdagur a de l'ambition et il compte utiliser les **Rose-pierre** pour se confronter au clan orque de la **Matriarche Blanche** et, à terme, en prendre le contrôle tout en écrasant les Chevaucheurs. Cependant, certains doutent déjà d'Osano et, menés discrètement par **Kitaba**, ils enquêtent sur ses actions. Mais l'ogre-mage a déjà réuni une troupe de fidèles guerriers fanatiques, exacerbant leur haine des fées sombres et des humains, et les poussant à la vengeance. Si Gurdagur, sous l'apparence d'Osano, n'était pas arrêté, il pourrait bien réussir et signer la perte des Rose-pierre.

Värfan - Le temple de Hurlletemps

Hexagone : 0112

Population : 100 prêtres environ, 300 paysans et serviteurs alentours.

Description : Isolé sur l'île Bourbe, à l'Ouest de l'île d'Émeraude, Värfan a été relativement épargné par les

événements qui ont secoué l'île après la chute de l'Empire. Sa communauté se dédie à la prière et à la communion avec la nature environnante. Bâti au cœur d'une zone de marais profonds, le temple est une construction massive et solide, sise au sommet d'une butte instable. Le temps et l'environnement hostile ont cependant abîmé sa structure. Afin de subvenir à leurs besoins, les prêtres cultivent des champignons dans les sous-sols du temple et élèvent des anguilles dans de petits bassins au pied de la butte. Loin de l'agitation de l'île principale, ils sont rarement au courant de ce qui s'y trame, mais ils accueillent parfois des voyageurs désireux de rejoindre leur communauté.

Ghème : Vengeance

[La famille Alphéus] La villa Alphéus était un domaine agricole prospère vivant de l'élevage de moutons dans les collines à quelques lieues au Sud du fleuve rouge. Mais leur domaine fut pillé et brûlé par les hommes du clan **Bröder. Théophylacte**, le patriarche, prit la fuite avec sa fille **Lucéna**, mais il perdit sa femme et ses deux fils, qui moururent brûlés dans les bâtiments du domaine. Théophylacte et Lucéna vouent une haine sans nom envers les Bröder, et cette haine rejailit sur les hommes du Nord en général. Réfugiés au temple, tous deux ne rêvent que d'une chose : prendre leur revanche et annihiler le clan Bröder, quel qu'en soit le prix. Mais Théophylacte est mourant et il ne passera certainement pas le prochain hiver. Lucéna, quant à elle, est prête à engager tout ce qu'il reste de sa fortune pour prendre sa revanche, quitte à contracter des alliances peu orthodoxes.

Ghème : Rivalités extérieures

[LE CERCLE DES EAUX RENAISSANTES] L'île Bourbe était autrefois un lieu de culte dédié aux divinités chthoniennes d'avant la civilisation. Le Cercle est un



Chronique de la Matriarche Blanche

1. **Urza** prépare la guerre. Elle mène de petits raids pour voler ressources, armes et armures, et fait enfanter ses femelles en masse.
2. Les conflits contre les **Rose-pierre** deviennent de plus en plus courants.
3. La bataille de la Plaine de Sang marque la première défaite du clan face aux elfes. Mais les pertes chez les elfes sont grandes.
4. **Urza** découvre qu'une partie des trésors du clan furent récupérées par les habitants de **Boiselant** après les guerres anciennes. Elle envoie un contingent prendre la cité pixie et massacre ainsi un grand nombre de fées. **Urza** met la main sur la **Couronne du rassemblement**, un artefact qui permet à Urza de faire taire les instincts batailleurs des orques de sa tribu et de les discipliner pour en faire de terribles machines de guerre.
5. **Urza** est assassinée par l'Ogre-mage **Gurdagur**, qui prend son identité et sa place. Le lendemain matin, il écrase les **Rose-pierre** avec les troupes de la Matriarche.

regroupement de druides, hommes et fées, relativement nouveau. Il fut créé sous l'impulsion de **Finucane Cœur-de-chêne**, un longue-barbe né sur l'Île Bourbe mais depuis longtemps exilé. Ce dernier, druide et astrologue, découvrit que le l'île était un ancien site sacré et il décida de réunir d'autres druides avec lui pour lancer la renaissance du tertre sacré dans les marais. Aujourd'hui, ils occupent un campement au cœur des bois au Nord de l'île, mais ils comptent bien arriver à faire de l'île un site sacré, et ce même si les prêtres du temple de sont pas d'accord.

Eperive

Hexagone : 1016

Population : 800 foyers (environ 4 000 habitants)

Description : Aussi longtemps que l'homme a colonisé l'île, les murs d'Eperive se sont dressés sur les bords de la Vivace, au pied des monts Skäälthor. Bourgade de pierre et de bois aux maisons en toits de chaume, l'architecture particulière des bâtisses, sortes de bateaux inversés, témoigne d'un lointain passé de marins. Sise au pied d'une immense falaise de granit, entourée d'une forêt épaisse aux arbres anciens et immense, la bourgade vit en symbiose avec son environnement et échange principalement avec la ville d'Argefaïlle. En plus du bois et de la pêche, la cité possède plusieurs élevages de chevaux, renommés dans toute l'île.

Thème : Incompétence

[ELBIS RAHNOK] Depuis cinq générations, la famille Rahnok est l'une des plus riches d'Eperive, et elle s'est illustrée dans l'élevage des chevaux. En tous cas, c'était le cas jusqu'à **Hurn**, le père d'Elbis, soit le chef. Mais, à la mort de Hurn, tout a commencé à partir à vau-l'eau. Elbis n'est ni aussi rusé, ni aussi compétent que son père. Cet enfant gâté n'est clairement pas de

taille à gérer une affaire aussi grande. Et ceux qui voudraient prendre sa place sont légion. Elbis pourrait bien mener sa famille à sa perte, au grand dam de Karlin, son frère.

Thème : Vengeance

[LEYLA ALMIRI] Elle est née dans la rue. Elle a grandi dans les bas-fonds d'Eperive, dans un quartier connu sous le nom fleuri de **la Fiente**. Et puis elle est devenue une jeune femme magnifique et a commencé à vendre ses charmes. Pas par plaisir, par obligation. Cependant, elle a cependant rapidement compris le véritable profit qu'elle pouvait en tirer. Les confidences sur l'oreiller sont une constante des puissants et, petit à petit, elle s'est enrichie en revendant discrètement les secrets de ses amants fortunés. Aujourd'hui, Leyla est une femme d'une cinquantaine d'années. Son charme ne l'a pas quitté, malgré les rides qui creusent son visage et sa chevelure devenue grisonnante. Elle tient avec ses trois filles et ses deux fils **la Maison des sept vertus**, la plus grande et la plus réputées des maisons de plaisir du **Perchoir**, le haut quartier d'Eperive. Mais son désir le plus cher est la destruction de la famille Artasius dont le grand-père, **Silésias**, fut à l'origine de la déchéance de sa famille il y a bien longtemps. Et tous ceux qui se mettent en travers de sa route disparaissent dans d'étranges circonstances. Mais l'avenir, ainsi qu'une idylle naissante entre sa plus jeune fille, Ania, et **Anfirem Artasius**, fils de la famille qu'elle hait tant, la poussera peut-être à changer son fusil d'épaule.

La forteresse de Skandärr

Hexagone : 1011

Population : 100 foyers (environ 500 habitants)

Description : Skandärr se dresse au sommet d'une falaise sur les contreforts occidentaux des monts Skäälthor. Vestige d'un temps révolu où les

hommes du Nord et l'Empire régnaient sur l'île toute entière, elle possède une vue imprenable sur le fleuve rouge et sur la plaine de l'Avant. Autrefois, les troupes de la forteresse, de fiers cavaliers skär-vikangr, veillaient à ce qu'aucun clan fée ne tente de passer le Mur des pleurs. Sur le petit plateau derrière la forteresse, les Skär-vikangr élèvent les chevaux de guerre qui ont fait la réputation de leur unité. Ces animaux puissants et précieux sont gardés jour et nuit dans des écuries sécurisées et fortifiées, tant ils sont depuis toujours l'objet de bien des convoitises. Mais qui oserait se confronter aux terribles Skär-vikangr ?

Thème : Menace cachée

[LE CLAN BRÖDER] Les Skär-vikangr ne sont pas un clan, mais une alliance de troupes issues de multiples familles originaires de l'île. Le **clan Glassfharön** dirige aujourd'hui la forteresse, mais les Bröder ne l'entendent pas de cette oreille. Ce qu'il reste de cette famille, depuis longtemps exilée de ses terres, a vécu un temps de pillages et de rapines, avant de se trouver un refuge bienvenu dans la forteresse. Sous la houlette de **Sven**, leur patriarche, un homme d'une quarantaine d'années cavalier et archer émérite, les Bröder ont su se faire une place chez les Skär-vikangr en l'espace de quelques mois. Ils ont d'ailleurs réuni autour d'eux quelques dizaines de guerriers faisant peu de cas de l'honneur et de la tradition. Après tout, en ces temps difficiles où l'argent manque, l'honneur est un luxe que les Skär-vikangr ne peuvent peut-être plus se permettre. Désormais, ils comptent bien renverser les Glassfharön et utiliser la puissance des Skär-vikangr pour leurs propres desseins. Après tout, ils n'ont pas oublié leur passé de pillards. Mais **Arius Glassfharön**, un puissant guerrier, mais aussi un magicien et un druide, n'est pas idiot et il voit bien que quelque chose se trame. Il est bien décidé à ne pas laisser les Bröder mettre

la main sur la forteresse et découvrir son secret : le terrible puits sans fond caché dans ses profondeurs. Si jamais le puits devait tomber en de mauvaises mains et être ouvert, c'est une plaie qui s'abattrait sur l'île. On raconte qu'ici sont été enfermés les esprits vengeurs de tous les guerriers tombés lors des batailles contre les fées au cœur des vallées des mille guerriers.

Rhaz-Agal

Hexagone : 0125

Population : 1 000 foyers (environ 5 000 habitants)

Description : La cité de Khaz-Agal est une très ancienne cité naine, construite autour de la Tour aux mille étoiles, un lieu fortement gardé au sommet duquel se trouve une fontaine miraculeuse régénérant la mana des mages et des prêtres. Nichée au cœur d'une épaisse forêt, les nains qui y vivent mènent une existence loin de l'agitation du monde extérieure. Cette communauté soudée et autarcique, menée par le Conseil des contemplateurs, une congrégation d'astrologues, a été relativement épargnée par la grande guerre contre les fées grâce à sa position géographique particulière. Les bâtiments de pierre rouge sont anciens, mais particulièrement bien entretenus, et les habitants sont profondément pacifistes. Le Conseil a édicté une série de règles interdisant les armes et les comportements agressifs. L'ordre est maintenu par les Pacificateurs, des unités de soldats d'élite parfaitement entraînés à soumettre leurs ennemis à l'aide de leurs Répresseurs, des bâtons à pinces préhensiles.

Thème : source de mana

[URGUL POINGS-DE-PIERRE] Urgul a toujours été un esprit libre et il s'accorde mal des règles strictes de la cité. De son point de vue, son peuple se terre loin des humains alors qu'ils pourraient reprendre leur juste ➔



6. Le clan passe la Vivace par la forêt et remonte vers **Eperive**, qui tombe. Il consolide sa position puis se tourne vers **Argefaille**.
7. **Argefaille** résiste plusieurs mois, mais **Gurdagur** fait assassiner **Hector**, le capitaine des gardes, et prend sa place. Il ouvre les portes de la cité, qui tombe.
8. **Gurdagur**, toujours sous l'identité d'**Urza**, décide de consolider son nouveau royaume. Il ordonne la construction d'un mur au Nord de **Hantebois** et des **Vallées des mille guerriers** afin de les protéger de leurs ennemis. L'esclavage est établi, les humains et les autres fées sont considérés comme des esclaves et de la nourriture. Mais ce royaume est fragile et, déjà, des dissensions naissent au sein du Clan. D'autant qu'un soir, **Gurdagur** découvre que l'on a volé la **Couronne du rassemblement**.

place sur l'île d'émeraude. Il a bien tenté de faire entendre son point de vue, mais les **Pacificateurs** ont fait leur office. Dans cette société qui se dit éclairée, le pacifisme est imposé à la force du Répresseur. Urgul a tout perdu : sa boutique de composantes alchimiques, sa position sociale, et même sa famille. Au comble du désespoir, il est entré en contact avec de sombres entités, dont un Hérault du terrible **Roi Sorcier**. Aujourd'hui, poussé par son nouveau maître, il n'a plus qu'une idée en tête : détruire la **Tour aux mille étoiles** et anéantir la source de pouvoir du Conseil. Ce qu'il ignore, c'est que cette tour est plus qu'une simple source de pouvoir, mais une sorte de bouclier mystique protégeant la cité des choses qui se cachent dans les ruines de Khol-arhan, à l'Est de l'île de **Bois-salé**.

Clans Féériques

Le clan des Ventregriffes

Hexagone : 1603

Population : environ 500 individus

Description : Depuis la chute de l'Empire, bien des clans ont décidé de passer le Mur des pleurs. Alors que la Matriarche blanche et ses enfants se dirigeaient vers le Sud, les Ventregriffes décidèrent de se lancer à l'assaut du Nord. Ce clan de trolls, menés par la terrible Ikmat Ventre-qui-dévore, a élu domicile dans les ruines de la petite bourgade de Noirgel. Cette dernière, abandonnée depuis des années, procura un abri plus qu'accueillant pour les sombres fées. D'autant que le fort qui surplombe la ville, un ancien et massif *ringfort*, est un refuge idéal.

Thème : Ambition

[IKMAT VENTRE-QUI-DÉVORE] Ikmat est une mère troll particulièrement

rusée et féroce. Après avoir pris la tête de son clan grâce à ses deux fils **Uzur** et **Azat**, deux gigantesques trolls à deux têtes, elle s'est imposée auprès de plusieurs petits clans. Mais, au lieu de livrer les vaincus comme nourriture à sa tribu, comme le veut la tradition troll, Ikmat les pris sous son aile. Ses pouvoirs d'astrologue et de mage lui ont permis de convaincre tout ce petit monde troll de cohabiter et, aujourd'hui, son clan se compose de multiples espèces de trolls. Mais Ikmat ne compte pas en rester là. Les siens sont voraces et vident les environs de Noirgel de tout gibier (et des voyageurs qui se perdent dans la région). Elle compte se servir abondamment dans les communautés du Sud et créer une véritable armée prête à déferler sur tous les autres clans. Elle crée de multiples rejets, et son clan grandit de jour en jour.

Clan Silseerie

Hexagone : 0906

Population : 300 foyers (environ 1 500 habitants)

Description : Boiselant fut la cité impériale la plus enfoncée dans les terres féériques du Nord. À l'époque, avant la grande guerre et la construction du mur, ses habitants vivaient en bonne harmonie avec leurs voisins fées, et la cité s'intégrait totalement dans la forêt environnante. Bâtie sur plusieurs niveaux avec l'aide des fées, les maisons furent magiquement creusées à l'intérieur des troncs d'immenses arbres primordiaux. Aujourd'hui, la cité a été vidée de ses habitants originaux, mais c'est une immense communauté de pixies qui a emménagé sur place.

Thème : Richesse

[CLAN SILSEERIE] Boiselant est porteuse de son lot de légendes et, parmi celles-ci, on parle d'un immense trésor caché sous la cité. Certains pensent que le clan de pixies s'est installé pour le protéger, honorant un serment fait



au dernier dirigeant de la cité avant qu'il ne meure. Mais nul n'a jamais aperçu ce trésor fabuleux. Il est clair que certains pourraient être tentés de se l'approprier, quitte, s'il le fallait, à éradiquer les pixies. Et si ce trésor n'était pas ce que l'on s'imagine ?

Clan Astrevent

Hexagone : 1517

Population : une centaine d'individus

Description : Dans les collines verdoyantes, errant entre Hantebois et le Bois-gelé, le paisible clan de cyclopes connu sous le nom d'Astrevent élève son bétail. Ces géants sont profondément pacifistes et se dédient à la contemplation des étoiles et à l'élevage de leurs immenses mammoth laineux, des mastodontes qui leurs fournissent nourriture, lait et peaux quand cela est nécessaire. Le campement se déplace tout au long de l'année, vivant au rythme d'une éternelle transhumance semblant, à l'œil extérieur, aléatoire. Et gare à celui qui voudrait chasser les mammoths, car les cyclopes les défendent avec ardeur.

Thème : Connaissances

[EGOS, GRAND ARCHIVISTE D'ASTREVENT] Cette communauté de paisibles bergers est dirigée par le grand archiviste Egos, un vieux cyclope en fin de vie. Egos est le dernier détenteur d'une longue tradition. Avant la guerre, le clan Astrevent protégeait la **Grande bibliothèque**, un édifice qui trônait au Nord-Ouest de l'île, dans la **forêt d'Aärhnfallow**. Quand les clans orques furent repoussés au-delà du mur, les Astrevent abandonnèrent l'édifice et la petite bourgade autour de ce dernier. La bibliothèque contenait moult secrets et connaissances perdues ou interdites. Aidés par un clan nain et ses ingénieurs, les cyclopes scellèrent la bibliothèque sous les ruines d'**Eelos**,

en piégèrent l'accès et s'en allèrent. Aujourd'hui, seul Egos et ses hommes les plus proches savent ce qu'il en est, et ce secret est bien gardé. Mais Egos lui-même a étudié dans la bibliothèque et est à lui seul un véritable puits de connaissance. Si la bibliothèque devait être sécurisée un jour et rendue à son peuple, il en serait heureux. Mais, pour cela, il faudrait raisonner les clans de fées sombres se dressant entre le **Mur des pleurs** et les ruines d'Eelos.

Clan de la Matriarche Blanche

Hexagone : 0214

Population : 300 foyers (environ 1500 individus)

Description : Installé au fond d'une profonde vallée, dans une faille au cœur de la montagne, se trouve le camp de la Matriarche Blanche : un ancien camp orque creusé à même la roche et protégé des éléments. Il y a bien longtemps, le clan des Dents-de-fer avait été chassé de son habitat par la grande guerre contre les fées. Lorsque les patrouilles près du Mur des pleurs se firent plus rares, lorsque le mur commença à s'effondrer par endroit, les Dents-de-fer décidèrent de repartir vers le Sud, de reconquérir leur ancien camp et de se réapproprier les grottes sous celui-ci. Urza aux-mille-rejetons, une orque albinos et chamane du clan, partit en exploration dans les grottes à la recherche de ressources et, qui sait, du passé de son clan. Elle y découvrit deux choses. La première fut un petit puits de mana, qui lui permit de gagner en puissance rapidement. La seconde fut une grotte recouverte d'anciens pictogrammes retraçant l'histoire des siens. La grotte contenant les pictogrammes avait été scellée, et elle comprit rapidement pourquoi : avant l'avènement des mâles, son clan avait été mené par des matriarches. Forte de cette révélation, elle comprit qu'elle devait reprendre le contrôle de son clan et le me- ➔





ner vers la grandeur. Elle observa les étoiles et découvrit le moment opportun, puis tua le chef pour prendre sa place.

Ghème : Menace

[URZA AUX-MILLE-REJETONS] Désormais, le clan est sur le pied de guerre. Urza compte bien écraser tous les autres habitants de l'île et les soumettre à la loi de son clan. Pour cela, elle a créé un système matriarcal où les femelles dirigent le clan et occupent toutes les positions de pouvoir. Les femelles fertiles sont poussées à enfanter autant qu'elles le peuvent pour faire grandir le nombre des combattants, et les mâles sont envoyés au combat et sacrifiés pour la cause. Pour le moment, elle ne se confronte qu'au clan des **Rose-pierre** et sa situation l'empêche de s'attaquer aux plus grandes communautés humaines, mais tout cela n'est qu'une question de temps.

Sylveciel

Hexagone : 0203

Population : 100 foyers
(environ 500 habitants)

Description : Nichée sur le plus haut pic des monts Glace-ciel, la cité de Sylveciel, est une immense tour s'élevant sur plusieurs dizaines de mètres et d'une largeur impressionnante. Ce cylindre de pierre lisse est parcouru de perchoirs et d'ouvertures et est creux en son cœur, afin de permettre aux aigles géants qui l'habitent d'y circuler en toute liberté. L'ensemble est également parcouru d'escaliers afin de permettre aussi la circulation des bipèdes. À son sommet, on trouve la chambre d'**Elgruf Plumes-d'argent**, le seigneur et maître de Sylveciel. Il s'agit d'un aigle géant immense, dont le plumage semble refléter la lumière comme s'il avait été recouvert du précieux métal dont il tire son nom, et qui remplit les

fonctions d'augure, d'astrologue et de mage. Rejoindre Sylveciel est difficile pour qui ne peut voler, et il faut plus de deux jours d'escalade acharnée pour arriver au premier niveau de la cité, sur un pic glacé battu en permanence par des vents puissants.

Ghème : Secret ancien enfoui

[ELGRUF PLUMES-D'ARGENT] Sylveciel est bien plus qu'une simple cité céleste se dressant au sommet d'un pic. La cité est aussi connue comme le lieu où se négocia l'alliance entre les hommes du Nord, les Vikangr, et les fées avant la construction du **Mur des pleurs**. Elgruf est l'héritier direct de **Sylveplume** et de ses connaissances, et il connaît le véritable secret de Sylveciel. Enfoui loin sous la cité, au cœur de la montagne, se trouve un ancien complexe fait de tunnels et de salles. Ancienne nécropole draconique, elle abrite les ossements des formidables créatures qui vivaient, autrefois, dans la cité. Oui, des dragons ont vécu ensemble en une communauté soudée et unie, contrairement aux temps présents... Mais ce n'est pas tout. Au cœur de la nécropole se trouve une salle immense au centre de laquelle repose un œuf – énorme – toujours en sommeil. Celui d'un jeune dragon. Selon Sylveplume, l'œuf pétrifié aurait aujourd'hui des milliers d'années, datant d'une époque révolue, et, s'il devait éclore, ce dragon pourrait ne pas être soumis aux effets de la démence draconique qui est censée affecter tous les membres de son espèce, les rendant de plus en plus paranoïaques et agressifs avec l'âge. Dans tous les cas, Elgruf le croit et il est bien décidé à protéger l'œuf. Mais est-ce l'œuf qui devrait être protégé de l'île, ou bien l'île qui devrait l'être de l'œuf ?



Les Ruines Majeures

Les ruines recensées ici présentent volontairement une taille limitée. N'hésitez pas à les étendre en ➔

Dah-Dalra (Hex 2301)

Histoire de la Ruine

Les Nains ont toujours été connus pour être des bâtisseurs de génie. Mais nul ne pouvait rivaliser, disait-on, avec les ingénieurs de Dah-Dalra. Sise au sein des Montagnes Hurlantes, elle était connue de toutes les fées comme le joyau de la civilisation Naine en l'Île d'Émeraude. Mais elle tomba bien avant l'arrivée de l'homme et de l'Empire sur ces terres. Nul ne connaît les raisons de sa chute : même la grande bibliothèque de Sylveciel reste muette à ce sujet. On sait simplement qu'un jour, sans que personne ne s'y attende, la cité cessa de répondre. Quelques expéditions furent envoyées. Les premières ne revinrent pas, et les suivantes trouvèrent les portes d'acier massives, qui signalent l'entrée de la cité souterraine, closes. Les légendes vont bon train, même si la cité a été oubliée par la plupart des mortels aujourd'hui. Certains pensent qu'elle est habitée par une race hostile et terrible, d'autres qu'elle aurait été victime d'une expérience qui aurait mal tourné, mais qu'elle abriterait un puissant artefact en son cœur. D'autres, enfin, pensent qu'il y a du vrai dans les deux théories. Ils penchent soit pour l'idée que la création de l'artefact aurait fait venir une race étrangère à ce monde, soit qu'une race inconnue et dangereuse se serait installée en la cité afin d'atteindre et de récupérer l'artefact.

utilisant les règles d'*Oltrée* ! ou en y rajoutant des zones à votre guise. N'oubliez jamais que rien n'est figé.

Dah-Dalra

Hexagone : 2301

Zone A : L'entrée

A1. Passant les Montagnes Hurlantes, les personnages accèdent à l'entrée de l'ancienne cité en marchant plusieurs heures sur la banquise afin de rallier une grotte creusée à flanc de montagne. Cinquante mètres après l'entrée de la grotte, une immense double porte en pierre, de six mètres de haut et trois de large, se dresse. Elle est lourde et difficile à ouvrir, mais le mécanisme commandant son ouverture est, étrangement, encore fonctionnel. Le trouver nécessite un jet Difficile et permet d'actionner les contrepoids. [1 point de trésor]

A2. L'ancien hall d'entrée de la cité souterraine est immense. La zone est cependant partiellement effondrée et il faut se frayer un passage entre les décombres. Ces derniers forment des couloirs donnant sur des zones plus dégagées. Il est finalement assez facile d'arriver à ce qui semble être le centre de la zone. Cette petite place, jadis plus grande et richement décorée de massives statues naines, est aujourd'hui toute effondrée (ou presque) et barricadée. Toutes ses entrées et sorties sont bloquées par un bric-à-brac composé d'ancien mobilier de pierre ou d'acier et de morceaux de bois pétrifié. Quiconque tente d'ouvrir la voie doit effectuer un jet Moyen afin de percevoir à temps les bouteilles d'huile et l'allume-feu en équilibre, menaçant de tomber et de brûler les importuns. La zone, elle, est occupée par une petite communauté de réfugiés kobolds pacifiques s'étant trouvé une grotte

à leur aise. Leur chef habite dans la tête creusée d'une statue de guerrier nain. S'ils sont méfiants vis-à-vis des étrangers, ils ne sont pas agressifs et préfèrent fuir et se cacher, et éviter de s'attirer des ennuis. [2 points de trésor]

Zone B : Les galeries

B1. Une fois quittée la zone A2, les personnages peuvent s'enfoncer dans les galeries labyrinthiques de la cité. Certaines sont effondrées et il faut du temps (et un jet Difficile d'orientation) afin de s'y retrouver. Elles mènent aux deux zones suivantes : B2 et B3. Ces dernières sont cependant à l'opposé l'une de l'autre. Alors que les PJ avancent, ils commencent à entendre des murmures fantomatiques leur glaçant le sang. S'ils les suivent, ils se retrouvent dans la galerie qui mène à la zone B2. Les PJ passent une zone semblant saturée de magie et dont la gravité est littéralement inversée. Un jet de difficulté Moyenne est nécessaire afin de ne pas percuter douloureusement le plafond devenu le sol. S'ils s'en éloignent, ils se retrouvent dans la galerie menant à la zone B3 et découvrent un long couloir. Au bout de ce dernier, un piège rudimentaire est installé : une plaque de bois garnie de piques faites d'ossements, qui s'abat sur les personnages. Un jet de Difficulté Difficile est nécessaire pour éviter le piège au dernier moment ou en percevoir le fil déclencheur avant de le briser, au ras du sol. [2 points de trésor]

B2. Alors que les PJ atteignent une zone composée de multiples pièces au plafond bas et désormais vidées de tout (même si un examen attentif des débris trouvés indique qu'il s'agirait d'une série de laboratoires alchimiques et magiques), les murmures s'intensifient, dissuadant les

PJ d'avancer. Pourtant, les lieux sont vides et nul fantôme ne daigne se montrer. Mais plus ils se rapprochent du laboratoire central, plus les murmures deviennent puissants, avant de se transformer en cris insupportables. Au cœur du laboratoire central, les cris se font hurlements. Un jet de perception de difficulté Moyenne permet de se rendre compte que ces derniers viennent d'orifices de métal dans le mur semblant pouvoir se fermer. Un second jet permet de découvrir le mécanisme fermant les trous et mettant fin aux cris. Dans le même temps, le mur face à eux pivote sur un axe central et deux immenses chambres de stase magiques (deux énormes tubes de verre et de métal) apparaissent. Ces dernières contiennent deux sphinx en sommeil. Si on les réveille sans les agresser et qu'on leur promet la liberté, ils proposent aux personnages de les téléporter directement dans la zone D1, dans le Cœur de la cité. [3 points de trésor]

B3. Une odeur putride (de la chair humaine en train de faisander) assaille les personnages alors qu'ils entrent dans une zone où les galeries s'agrandissent : apparemment, d'anciens dortoirs. Il leur faudra un jet de discrétion difficulté Difficile afin de ne pas attirer l'attention des gardiens des lieux : des humains dégénérés ayant succombé au cannibalisme, entre autres horreurs. Seules quelques sentinelles sont en poste pour le moment, mais, s'ils remarquent les personnages, ils se mettent à hurler. Rapidement, venant d'autres galeries, les cris de leurs compagnons se font entendre. Ils acculent les personnages jusqu'à une zone où le plancher cède sous leurs pieds. Ces derniers tombent au niveau inférieur (Zone C1), risquant de se blesser gravement au passage. [2 points de trésor]

Zone C : La cité enfouie

C1. Les personnages atterrissent sur une montagne de corps en décomposition et d'ossements. Au loin, ils entendent les voix et les cris des habitants du coin : une peuplade humaine dégénérée à la peau blanchâtre et aux dents limées en crocs. Ils sont enfermés dans ce qui semble être leur garde-manger, contenant les corps faisandés de voyageurs et de villageois perdus. Peut-être avaient-ils entendu parler de disparitions étranges dans un hameau proche ? Il y a deux portes. L'une est ouverte mais mène vers les cris. L'autre est fermée à clef. Seul le garde a la clef, mais il leur faudra être discret. La première porte les mène à un village qu'ils peuvent traverser au risque d'être repérés par sa trentaine d'habitants (profil des Goules) afin d'atteindre directement la zone C3. La seconde, fermée, les mène en C2. [2 points de trésor]

C2. Les personnages se retrouvent dans une zone inondée. Il leur faudra passer un long tunnel entièrement rempli d'une eau glacée, tout en s'aménageant des pauses de respiration dans quelques poches formées çà et là dans les aspérités du plafond. Au bout, sous l'eau, une double porte de pierre interdit toute sortie. Son mécanisme est bloqué par l'eau, et il faudra actionner manuellement quatre valves (jets difficiles pour les trouver et forcer leur action) pour l'ouvrir et accéder à la zone C3 par un autre côté. [2 points de trésor]

C3. La zone en question est constituée d'un sol à moitié effondré, donnant sur un abîme noir. Les pierres sont instables et il est très difficile d'évoluer jusqu'aux escaliers descendant dans la zone D1, de l'autre côté. D'autant que la zone est ➔



envahie d'esprits fantomatiques d'anciens nains, désormais morts, qui n'ont qu'un but : faire tomber les intrus dans les trous. Cela rend la route encore plus périlleuse, à moins qu'un maître des arcanes sache communiquer et raisonner les esprits. Une chute envoie directement dans la zone D1, mais avec des dégâts correspondant aux six mètres de chute. [2 points de trésor]

Zone D : Le Cœur

D1. Les Personnages débarquent au cœur d'une immense bibliothèque dont la porte est effondrée. Tout a été saccagé, mais il reste encore, au gré des salles, des dizaines de tablettes de pierre renfermant l'ancien savoir des Nains. Soudain, un mur s'effondre sur les personnages. Il est Difficile de l'éviter et, s'ils ne réussissent pas, ils reçoivent alors 3d8 dégâts. Un gardien mécanique surgit de derrière le mur et les attaque. Ils doivent combattre ou fuir. (Profil : DV10, CA16, Attaques : quatre bras (dégâts +4), Spécial : Invulnérable aux armes tranchantes, Violence retournée, Peau de Pierre) [4 points de trésor]

D2. Au fond de l'ancienne et immense bibliothèque se trouve une porte de métal. Elle s'ouvre sans un bruit et donne sur un labyrinthe au sol truffé de dalles à pression piégées. Ces dernières sont disposées selon un motif identifiable, même si cela demandera d'utiliser de son intelligence et de son agilité pour les éviter et pour se repérer dans ce labyrinthe sombre aux couloirs bas de plafond. Le labyrinthe est d'ailleurs parcouru par des sentinelles mécaniques allant par trois (Profil du Chien Scintillant). Au centre du labyrinthe, un monte-charge de pierre, activable en touchant la bonne séquence de runes, ramène

les PJ à la surface. Ils apparaissent en zone A1, juste à côté des portes de l'ancienne cité. Ils pourront de nouveau accéder au labyrinthe directement par ce biais à l'avenir, ayant débloqué l'ascenseur magique. [4 points de trésor]

Lazhal-Dhum

Hexagone : 1526

Zone A : Grouver l'entrée

A1. Les marais constituent une zone occupée par un écosystème très vivace, mais plus les personnages approchent de Lazhal-Dhum, plus la vie se fait rare, puis disparaît totalement. Alors viennent les fumées : des gaz toxiques empêchant les personnages de respirer. C'est au cœur de ces fumées que les personnages peuvent trouver le Mur de Ronces, un mur végétal empêchant d'entrer dans l'ancienne nécropole et se refermant tel un dôme, repoussant magiquement dès que l'on le tranche ou qu'on le brûle. Si les personnages n'ont pas trouvé le Mot (une phrase elfique), la porte végétale ne s'ouvrira jamais. Mais, pour trouver ce sésame, il faudra chercher ailleurs : dans une ancienne bibliothèque où, qui sait, dans les archives d'Arzal (cf. Argefaille). Pour atteindre le mur, il faut marcher une heure au cœur des fumées. Ces dernières sont extrêmement dangereuses et mortelles : quiconque n'est pas protégé (magiquement ou autre) meurt en moins de trois minutes. [2 points de trésor]

A2. Une fois le mur passé, les personnages arrivent dans une zone remplie de petites ruines semblant dater d'avant l'Empire. Des ruines elfiques dont les murs sont gravés de runes anciennes. Il n'y a cependant plus trace de vie ici, et les bâtiments ont tendance à s'effondrer facilement. Rapidement, les PJ font face à un im-



mense mur d'enceinte de pierre, surmonté d'un mur de ronces impénétrable. Il y a une porte qui demande une clé de pierre octogonale. Peut-être est-elle dans les ruines, ou alors il faudra la chercher ailleurs, comme dans l'une des cités de l'île, chez un collectionneur d'artefacts anciens. [2 points de trésor]

Zone B : La Nécropole

La lumière du jour n'atteint pas l'ancienne nécropole. Des champignons fluorescents projettent régulièrement une lumière verdâtre et crépusculaire.

B1. La porte de pierre s'ouvre sur un gouffre immense, de plusieurs dizaines de mètres de large et de profondeur. Le pont qui surplombait le gouffre est effondré, mais une corniche étroite et difficile à arpenter longe le mur vers ce qui semble être un point où le gouffre se rétrécit, permettant de rejoindre la zone B2. Il faudra cependant longer le mur, résister au vent surnaturel qui menace de faire tomber les PJ et, parfois, sauter vers un autre morceau de corniche plus loin. [1 point de trésor]

B2. Les personnages atteignent une zone constituée de mausolées par centaines. Ils semblent tous appartenir à d'anciens rois et nobles elfes, même si la plupart des inscriptions ont été effacées ou, pour certaines, littéralement détruites. C'est le domaine de Gazg'hal, une Ombre ayant servi Furius avant de se libérer de lui et de le tuer. Elle attire les personnages par des murmures étranges, tente de les séparer et de les isoler. Elle a, en effet, la capacité étrange de lire dans l'esprit et dans le passé des personnages, et de s'approprier les voix des personnes aimées des PJ et de les reproduire. [2 points de trésor]

B3. Au centre de la zone des petits mausolées, un second mur se dresse, d'un métal noir et lisse. Comme pour le reste de la nécropole, il est surplombé d'un mur de ronces. Si les personnages suivent ce qui semble être l'allée centrale, large comme une avenue, ils atteignent une porte dans cet étrange mur : elle est fermée. Les mausolées à proximité du mur semblent plus riches, plus grands. Soudain, ils s'effondrent et des dizaines de cadavres (zombies) et de squelettes s'agitent, une lueur malsaine brillant au fond de leurs orbites. Ils sont menés par leur seigneur, Asindür. Ce dernier n'acceptera pas que les personnages pénètrent dans les sept temples, à moins qu'ils ne réussissent à le convaincre (ou à le tuer, ce qui détruit immédiatement le reste des morts-vivants). Réveillé depuis le temps de Furius, il peut parler de ce qui se trouve au cœur de la nécropole. C'est un être raisonnable, mais borné (profil de la Liche, 14 DV, Arme : une épée longue, immense et glacée). [4 points de trésor]

Zone C : Les Sept Temples

C1. Derrière la porte de métal, ce qui était autrefois une immense zone constituée de temples majestueux n'est plus qu'un champ de ruines corrompues. L'air est empli des échos de cris de souffrance et la lumière, faiblarde, est rouge sang. Les personnages doivent naviguer dans un dédale de chemins étroits. Mais ils sont rapidement repérés et poursuivis par les habitants des lieux : trois nécrophages affamés sautant de tombe en tombe et de cadavre en squelette (et il y en a des milliers) au service de leur Maître : Furius (ou ce qu'il en reste). [2 points de trésor]

C2. Étrangement, le temple central, le plus grand de tous, est encore debout. Autour de lui →

Lazhal-Dhum (Hex 1526)

Histoire de la Ruine

C'est ici que les elfes enterraient leurs morts, dans cette nécropole au cœur des marais. Construite en surface, Lazhal-Dhum profite d'un sortilège occultant son emplacement avec l'aide de la végétation, qui semble former un véritable mur. Alors que l'Empire était à son apogée, Furius, mage et nécromant, découvrit le lieu et ses morts. Désireux de prendre le pouvoir au nom du Roi Sorcier, il tenta de relever une armée de morts et de marcher sur Argefaille. Mais le livre qu'il utilisait contenait des pièges, et certains rituels avaient été subtilement altérés. Les morts se relevèrent et dévorèrent Furius, menés par Asindür, leur seigneur-liche immortel et deux-fois-né qui referma ensuite le passage. Depuis, les elfes évitent le lieu qui est devenu, tout au plus, une légende que l'on évoque pour effrayer les enfants.

Eleos et sa grande bibliothèque (Hex 0108)

Histoire de la Ruine

C'est en Eleos que les seigneurs des fées se réunissaient autrefois pour prendre les décisions importantes pour leurs peuples. Ce village, fait de bois et de métal entremêlés, était un symbole de savoir et de pouvoir. C'est aussi là que les Treize Sages réglaient les querelles et maintenaient les traditions. Ils étaient également les gardiens des connaissances de leurs peuples, enfermées dans la Grande Bibliothèque. Eleos exista bien après que les fées eurent été repoussées par l'Empire et que le mur fut construit. Mais lors de la guerre contre le Roi Sorcier, un monstre du Père des Monstres apparut de nulle part et détruisit la cité. On dit qu'il vit encore, au sein de la cité abandonnée, et nul n'a encore osé lui contester ce territoire. Certains s'y aventurèrent afin de retrouver les connaissances perdues de la Grande Bibliothèque, mais nul n'en revint. La cité est aujourd'hui une zone sans vie.

s'étendent des jardins remplis de plantes mutantes ayant développé des épines tordues et des odeurs putrides. Les fleurs sont remplacées par des crânes et les racines semblent en os. Plantes et herbes sont couvertes d'un poison gluant (possiblement mortel s'il entre en contact avec la peau). Ce champ des horreurs est gardé par une Ombre n'ayant pas mangé depuis bien longtemps. [3 points de trésor]

C3. Le temple est immense (plus de cent cinquante mètres de côté), mais désormais vide. En son sein, les esprits de milliers de victimes errent en gémissant, sans voir les personnages. Il est protégé par une Apparition : ce qu'il reste de l'esprit malade de Furius, qui règne désormais sur un royaume de folie. Au centre, dans la Grande Chambre Funéraire, se trouve le grimoire de Furius. L'emporter est le seul moyen de le détruire. Mais, avant cela, il faudra survivre et atteindre la chambre. Et, surtout, si les personnages ont détruit tout ce qui se trouve en dehors et ouvert toutes les portes, Furius pourrait bien retrouver la liberté et lever une armée de morts pour, enfin, marcher sur Argefaillie. [4 points de trésor]

Eleos et sa grande bibliothèque

Hexagone : 0108

Zone A : Les faubourgs

A1. L'ancienne ville est aujourd'hui presque inaccessible. Perchée au sommet d'un promontoire rocheux abrupt, seul un chemin accidenté est encore praticable. Ce dernier, autrefois parfaitement entretenu, est désormais effondré et éboulé. Les anciennes statues qui le bordaient sont toutes écroulées et leurs restes instables entravent la voie.

Se frayer un chemin est difficile et l'ancienne route longe la falaise, les débris branlants menaçant de se détacher à chaque instant et de précipiter les personnages dans l'abîme. [1 point de trésor]

A2. Les personnages débarquent dans une zone vidée de ses habitants, semblant figée dans le temps. Des carriages sont encore là, abandonnés, leur cargaison intactes. Les PJ sont clairement dans une halte où les marchands et visiteurs étaient filtrés avant d'entrer en ville. Tout est là, si ce n'est les produits frais, depuis longtemps pourris. La zone abrite de nombreuses anciennes échoppes de marchands, creusées à l'intérieur de structures de bois entremêlées de métal noir. Tout respire la connaissance, et on y trouve parchemins, rouleaux et tablettes d'argile à foison. Certains écrits sont dans un état au-delà du récupérable, mais d'autres sont encore partiellement lisibles. Au centre de la halte se trouve ce qui ressemble à un petit temple regorgeant de statues. On peut y trouver quelques écrits sur l'époque où le Mur des Pleurs fut bâti. Cette zone ouvre sur les zones B1 et B2. [2 points de trésor]

Zone B : La ville

B1. De l'entrée de la ville, une ambiance étrange se dégage. La plupart des maisons présentes ne sont que de petites structures d'une pièce, totalement vidées de leurs habitants mais pas de leur mobilier intérieur. Au centre de cette zone, certainement passante autrefois, se dresse une immense auberge. La porte est ouverte et, dans la grande salle, on trouve une table dressée, pleine de nourriture. Cette dernière est appétissante et il est difficile de lui résister, comme sous l'effet d'un sortilège de charme de haut niveau. En réalité, la nourriture est pourrie

et corrompue et, dès qu'un personnage la touche, il succombe à un poison très virulent, l'affaiblissant et le mettant dans l'état *Contraint*. Deux Cerbères apparaissent, alors que les portes se referment derrière les personnages. Le seul moyen de les rouvrir : tuer les bêtes. Toutes les ressources (armes magiques, potions, points de ressource, etc.) qu'ils trouveront ici seront corrompues par un mal étrange et insidieux. Cette zone ouvre sur les zones B2 et B3. [4 points de trésor]

B2. Au Sud de l'entrée s'étend une zone qui devait être, autrefois, dédiée au stockage des marchandises. On y trouve encore des carrioles abandonnées et des caisses et autres conteneurs en morceaux, souvent pourris. La zone se situe légèrement en surplomb par rapport au reste de la ville, et au bout se trouve un belvédère permettant d'avoir une vue sur tous les environs. Sur le belvédère, on trouve une carriole presque intacte. Quand les personnages atteignent le point de vue, cette dernière se met à trembler alors que, venant d'un immense bâtiment plus loin (zone C3), une lumière rouge d'une intensité insupportable vient leur transpercer les yeux. La cité autour d'eux devient alors fantomatique. Le ciel est rouge et, soudain, une armée de loups-garous apparaît autour d'eux, sortant des bâtiments. Il faudra fuir ou les défaire. Au bout d'une petite heure, tout redevient normal et calme. Cette zone ouvre sur les zones B1 et B3. [4 points de trésor]

B3. Cette zone d'habitation est morte et silencieuse, comme tous les quartiers traversés. Elle donne sur une avenue étrange. Des centaines de morceaux de tissu et de cuir dévorés par le temps jonchent le sol. La plupart du temps, ce ne sont que quelques restes attachés à

des morceaux de métal, comme la boucle d'une ceinture rouillée. On a presque l'impression que les vêtements des habitants sont tombés sur place soudainement et sont restés là, pourrissant avec le temps. La zone ouvre sur un pont menant au reste de la cité, mais il est effondré et on ne peut plus accéder de l'autre côté. Toute personne tentant de voler est soudainement prise de terribles douleurs, juste après le décollage. Un jet très difficile est nécessaire afin de résister à la douleur et de ne pas chuter en contrebas, dans une ancienne cabane au toit désagrégi. Il faudra alors trouver un moyen de remonter de l'autre côté... Une fois passé, les douleurs s'arrêtent. Il s'agit d'un sortilège puissant qui peut être brisé avec le rituel adéquat, mais encore faut-il le découvrir. Cette zone ouvre sur la zone C1. [3 points de trésor]

Zone C : Le haut quartier

C1. Le pont effondré menait à un pic rocheux occupé par des terrasses. La première terrasse, large de plus de cinquante mètres, est occupée par une tribu de plus d'une trentaine de pixies menées par Ozamoran, leur roi désormais fou. Ils survivent malgré la présence de Celui qui Murmure dans le Noir, non loin de là. Les pixies appellent aussi cette créature l'Esprit sans Limite ou le Maître des Énigmes. C'est un amateur d'énigmes, et il ne laissera passer que les personnages capables de lui soumettre une énigme qu'il sera réellement incapable de résoudre. [2 points de trésor]

C2. Les terrasses se succèdent jusqu'à la Trinité : une série de trois terrasses sur un même niveau. Les deux terrasses latérales sont d'immenses bassins d'eau fraîche alimentés par une source jaillissant de la roche. Au ➔



Grimbolt (Hex 1113)

Histoire de la Ruine

Alian était l'un des novices les plus prometteurs de Grimbolt, le temple dédié à un obscur Dieu du Destin désormais oublié. Il eut le malheur de tomber amoureux d'Ursina. Tout le monde en Eperive connaît leur histoire d'amour tragique.

On en raconte souvent une version romancée où Alian fit un pacte avec un esprit de l'hiver afin de se libérer de l'emprise des moines qui l'empêchaient de rejoindre sa dulcinée. L'histoire raconte comment il maudit le temple lorsque le Père Supérieur ordonna qu'on le brûle sur le bûcher, et comment Ursina y assista, impuissante. Une vague de froid surnaturelle envahit le monastère tandis qu'il poussait son dernier souffle, transformant tous les témoins, Ursina exceptée, en statues de glace. Situé sur la cime du plus haut sommet des Monts Skäälthor, le temple est désormais un lieu maudit dont personne ne s'approche plus. Des portes du temple se déverse un hiver éternel qui se répand sur les montagnes, jusqu'au Bois Gelé, une forêt éternellement sous la neige.

milieu de la terrasse centrale se dresse la Cathédrale des Esprits Éclairés, un temple autrefois dédié à la connaissance. Désormais, elle est occupée par Sadar-Ka, un géant des nuages résidant en la cité depuis des siècles. Lui aussi est fou. Son esprit a succombé à la possession par une sorte d'amibe issue d'un autre monde, qui s'est greffée sur son cœur. Il possède d'ailleurs, grâce à elle, des pouvoirs de nécromancien. À moins de trouver comment le libérer de sa malédiction ou de profiter de l'un de ses rares moments de lucidité, les personnages auront affaire à un terrible ennemi (accompagné d'une meute de worgs mort-vivants) [2 points de trésor]

C3. Le fond de la cathédrale est brisé et inondé, mais, s'ils passent les vingt mètres de couloir rempli d'eau, les personnages peuvent alors atteindre une zone sèche, face à une lourde porte de pierre gravée d'une vingtaine de runes. Ces dernières doivent être activées dans le bon ordre par un magicien. Si elles sont activées n'importe comment, la poche se remplit d'un gaz mortel capable de tuer les personnages en moins d'une minute. Autant dire qu'ils ont tout intérêt à découvrir ou obtenir la bonne combinaison avant de s'aventurer là. Derrière la porte se dresse l'ancienne bibliothèque d'Eelos, où les secrets des fées sont conservés. Mais certains sont gardés par de terribles cerbères, inflexibles chiens de garde prêts à réduire les intrus en charpie. [8 points de trésor]

Grimbolt

Hexagone : 1113

Zone A : Flux abords du temple

A1. La route pour atteindre le temple est longue. Il s'agit d'un véritable

chemin de croix et, alors que l'on arrive enfin en vue de Grimbolt, le sol devient totalement verglacé. La piste est coupée par un éboulement et le seul chemin restant est une petite corniche verglacée. Cette zone mène vers les zones A2 et A3. [2 points de trésor]

A2. Devant les portes du temple, les PJ contemplent le parvis. Il abrite de nombreuses statues de glace. Certaines sont des moines, d'autres des quidams... On trouve également des guerriers ou des voyageurs, ayant encore leurs armes ou leur sac sur le dos. Au centre de la zone, une petite cabane recouverte de givre est dressée. À l'intérieur attend le Gardien, se faisant appeler *Rodes*. Ce vieillard aveugle vit ici, seul, et il prévient les intrus : nul ne peut entrer dans le labyrinthe sans devoir y affronter la bête de l'hiver. Rodes n'est autre qu'Alian qui, contrairement à ce que dit la légende, a survécu, transformé par la douleur et une magie étrange. Il garde l'entrée du temple. Il est paranoïaque, mais il sait ce qui se trouve à l'intérieur et il a tout fait pour empêcher Ursina de sortir, la condamnant à un destin terrible (voir plus loin). Il est paranoïaque et, malgré sa cécité, il est capable de percevoir parfaitement son environnement. Quand il enlève les bandeaux sur ses yeux, son regard transforme quiconque ne résiste pas en glace (**Rodes**, DV 11, CA 14, 3 attaques, regard de froid (cf. regard du basilic)). Cette zone donne sur la zone B1. [2 points de trésor]

A3. Un chemin dérobé et difficile d'accès contourne le temple, pour peu qu'on l'aperçoive depuis la sortie de la zone A1. En effet, il est presque invisible et, à moins d'en connaître l'existence, il y a peu de chance que les PJ le repèrent. Il faut longer une corniche glacée et réussir à tenir

bon alors que des congères glissent régulièrement et menacent de faire tomber les alpinistes imprudents. Une fois le chemin passé, les personnages arrivent près d'une entrée secrète protégée par d'anciennes runes magiques. Il suffit d'appuyer dans le bon ordre pour déclencher l'ouverture d'une porte cachée dans le mur. Mais, si les **huit symboles** sont activés dans le mauvais ordre, trois spectres apparaissent. Derniers vestiges des âmes torturées des moines les plus puissants du temple, ils attaquent directement les personnages. Cette zone donne directement sur la zone B2. [2 points de trésor]

Zone B : Un autre monde

B1. Le temple s'ouvre sur un immense labyrinthe. Les murs sont parcourus de symboles anciens et depuis longtemps oubliés. Pourtant, les déchiffrer ou en connaître le sens grâce à d'anciens documents découverts dans les communautés alentours permet aux personnages de se repérer et de trouver le centre du labyrinthe plus rapidement. Chaque voie sans issue cache des pièges archaïques : plafond s'écroulant sur les personnages, fléchettes empoisonnées... Les couloirs sont parcourus par cinq minotaures de glace, gardiens impassibles prêts à abattre la colère de leur maîtresse sur tout intrus. Au centre du labyrinthe, une salle ronde contient un escalier en colimaçon géant, descendant dans la zone B2. Cette dernière est fermée par une porte de pierre et gardée par deux minotaures de glace. [4 points de trésor]

B2. La zone qui s'ouvre devant les personnages était autrefois dédiée à la prière. Il s'agit d'une immense salle occupant une cathédrale naturelle creusée dans la roche, parcourue de dizaines de bancs de pierre.

Les immenses idoles ont été écroulées et gisent, tels des cadavres de pierre gelée, au sol. Leurs visages ont été effacés jusqu'à être polis, et il ne reste plus rien des symboles divins qui occupaient autrefois ce lieu de culte. La zone est également occupée par une horde de squelettes et de zombies, restes glacés des moines du temple. S'ils n'ont pas été défaits en zone A3, ils sont accompagnés de trois spectres ainsi que de deux nécrophages qui sautent de corps en corps. Au fond de la cathédrale repose le Trône d'Hiver, dans l'ancien (et immense) chœur. [2 points de trésor]

B3. Le chœur de la cathédrale est le lieu où Ursina repose. Elle se réveille régulièrement et envoie alors ses sbires chercher quelques victimes pour qu'elle puisse se nourrir. Ursina est une Maîtresse Vampire (comme un Vampire, mais **DV 15+3**, Magicien 10 maîtrisant la Nécromancie et la Théurgie). Quand elle dort, quelques gardiens restent éveillés. Mais, quand elle est affamée, sa horde entière la protège. Si ses gardiens (les nécrophages et les spectres) devaient réussir à l'avertir, elle se réveillerait et mobiliserait avec elle toutes ses forces. Elle ne sort jamais de l'ancien monastère, mais elle pourrait décider de lever une armée contre une communauté ayant tenté de la détruire. Elle est toujours accompagnée, dans cette zone, de plusieurs spectres, ainsi que de worgs des glaces. [3 points de trésor]

Rhal Erzhan

Hexagone : 0626

Zone A : La surface

A1. Quand on approche du pont, on tombe sur les restes des camps d'ouvriers qui, autrefois, œuvraient à sa réparation. Quelques →

Rhal Erzhan

(Hex 0626)

Histoire de la Ruine

Le pont de Khal Erzhan se dresse sur le lit d'un fleuve tari depuis des siècles. C'est ici que l'une des grandes batailles entre les nains de Khaz-Agal et l'Empire eut lieu. Cette construction massive est une merveille architecturale, mais elle tombe désormais en ruines. Le pont, large de plus de trente mètres et long de cent, se dresse à soixante mètres au-dessus du lit asséché. Creux, il agissait aussi comme un aqueduc. De plus, plusieurs entrées permettaient de se rendre à l'intérieur. Les zones au cœur du pont servaient de garnison, d'auberge ou encore de comptoirs commerciaux. Nul ne sait pourquoi, mais la zone fut délaissée puis totalement abandonnée après la bataille. Aujourd'hui, ce lieu est tabou chez les nains et est devenu le repère idéal des hors-la-loi locaux. Ces derniers se sont réappropriés les lieux, établissant un véritable fortin sur le pont.



outils rouillés gisent encore au milieu de cabanes depuis longtemps abandonnées. On n'entend le son d'aucun animal ici et, au loin à travers les arbres, on devine la route antique et presque totalement recouverte de végétation qui continue vers le pont. Parfois, quelques sentinelles humaines passent dans la zone. Mais cela n'arrive pas plus d'une ou deux fois par jour. [1 points de trésor]

A2. À l'entrée de l'ancien pont se dresse une palissade de bois. Il s'agit de l'entrée du fortin des Pierres de feu, la bande de hors-la-loi qui se sont approprié le lieu. Étrangement, personne ne semble garder la porte. Les deux tours de guet attenantes sont vides et la porte est fermée. Si on la passe, on se rend compte qu'il n'y a personne dans le camp. Les affaires ont été laissées là, comme si les habitants avaient fui d'un coup. D'étranges lumières flottent un peu partout, comme de petites lucioles bleues. Mais, quand on les approche, on se rend compte qu'elles sont incorporelles. Un magicien spécialisé dans la nécromancie peut découvrir qu'il s'agit des fragments de l'esprit d'êtres morts récemment, mais à qui il ne reste pas assez d'énergie pour exprimer quoi que ce soit d'autre qu'un gémissement terrifié. Au cœur du camp, sur l'un des côtés, une entrée autrefois scellée par de la pierre a été rouverte. Elle semble s'enfoncer dans le flanc du pont, comme les autres entrées qui menaient dans d'anciens relais, tout le long des ruines de l'édifice nain. La porte mène en B1. On peut atteindre la zone A3 en continuant plus loin sur le pont. [2 points de trésor]

A3. Plus loin, au fond du camp, se trouve la fin du pont. Elle est effondrée et fait face à un immense précipice. De multiples tentes sont dressées ici, et la plupart ont été

renversées dans ce qui semblait refléter une panique générale. Certains effets personnels sont toujours là, abandonnés par leurs propriétaires en grande hâte. Pourtant, personne ne semble avoir traversé les zones A1 et A2. Sur les côtés du pont, d'anciennes haltes sont ouvertes. Elles étaient occupées par des réserves et, même, par ce qui ressemble à une auberge de fortune. Aucune réserve n'a été pillée et on trouve même encore des verres à moitié pleins sur les tables de l'auberge. Cette zone est un cul de sac. [2 points de trésor]

Zone B : Les anciens abris

B1. Derrière l'ancienne porte scellée, les personnages peuvent découvrir tout un niveau rempli d'anciennes caisses hautes comme des hommes, faites de métal et de pierre. La zone est faiblement éclairée par quelques mousses lumineuses, projetant une lumière blafarde sur un entrepôt géant semblant couvrir presque toute la surface du pont. Les caisses sont remplies d'armes désormais inutilisables. Sur les côtés et le plafond, des séries de rouages complexes actionnent des sortes de grues mécaniques encore (difficilement) fonctionnelles et permettant de déplacer les caisses. Cela permettra d'ailleurs aux personnages de dégager une ouverture semblant mener plus profondément dans le pont, vers la zone B2. [2 points de trésor]

B2. Les personnages atteignent un immense escalier en colimaçon descendant jusqu'au ras du lit de l'ancien fleuve. Ils finissent par arriver dans une zone totalement inondée par une eau croupie. Ils aperçoivent cependant une lumière provenant d'un point au loin, dans l'eau. Cette dernière vient en réalité d'algues lumineuses poussant le

long des parois inondées. Les personnages doivent, tout en retenant leur souffle, parcourir une vingtaine de mètres, conclus par un siphon naturel étroit s'étant créé après l'effondrement d'une paroi interne. Ils débouchent dans une zone assez large et haute : les anciens aqueducs. C'est là que vit une tribu de nains primitifs et dégénérés, à la peau blanche et aux yeux aveugles. Ils se nourrissent de ce qu'ils trouvent (algues, champignons et insectes). Ils élèvent aussi des scarabées géants (d'huile, de feu et tigre) et les utilisent comme montures et animaux de compagnie. Ils sont des gardiens du Temple et sont là pour empêcher quiconque d'entrer dans les Catacombes... ou d'en sortir. Ils savent qu'un mal ancien s'y cache et ne laisseront passer personne, à moins de se montrer très malins. La zone donne sur le passage en zone B3. [5 points de trésor]

B3. À l'arrière des huttes de la tribu naine, les personnages peuvent découvrir un véritable mur végétal. Une sorte de passage apparaît, mais il est bouché par des pierres massives posées en vrac. Une fois les pierres délogées - ce qui prend quelques heures (à la main, tout du moins), les personnages peuvent se frayer un passage au travers de la végétation, étrangement épaisse. Le chemin est détrempé et il est difficile de s'y faufiler. Cependant, un filet d'air régulier permet de penser qu'il existe une sortie, peut-être même donnant sur l'extérieur. De plus, quelques rumeurs parlent d'un formidable trésor au cœur du pont. Soudain, le sol se dérobe et les personnages chutent sur une douzaine de mètres jusqu'en zone C1, en rebondissant sur plusieurs corniches, tout en glissant le long de parois trop humides pour arriver à s'y accrocher. Il leur faudra tout leur

talent pour éviter de subir de graves blessures. [3 points de trésor]

Zone C : Au pied du pont

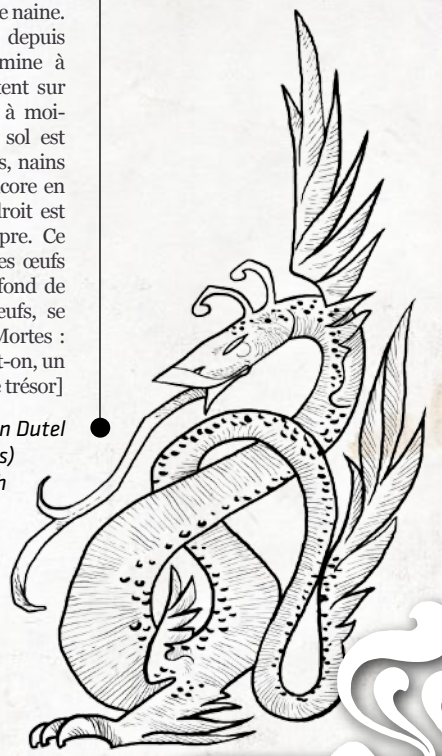
C1. Les personnages se retrouvent coincés plus de douze mètres sous la surface, dans une immense zone remplie de champignons géants et de racines épaisses obstruant le chemin. Difficile de se repérer, mais, heureusement pour eux, le filet d'air est toujours là et porte maintenant de faibles murmures. La zone est constituée d'une série de tunnels étranges recouverts d'un mucus puant semblant solidifier les parois. Elle est envahie d'araignées géantes et de vases grises, et on peut même y trouver un nid de gelées ocre. Parcourir ce dédale de tunnel semble interminable. Il est impossible de se repérer, on tombe régulièrement sur des créatures hostiles et prédatrices, et tout repos peut attirer un ou plusieurs prédateurs. [3 points de trésor]

C2. Le tunnel principal finit par déboucher sur une immense nécropole naine. Personne n'a foulé ces lieux depuis une éternité. Le plafond culmine à vingt mètres et les murs abritent sur plusieurs niveaux des tombes à moitié ouvertes. Mais surtout, le sol est recouvert d'ossements humains, nains et animaux, et de carcasses encore en train de se décomposer. L'endroit est devenu le nid d'un Ver Pourpre. Ce dernier semble avoir pondu des œufs sur le point d'éclore. Tout au fond de la nécropole, caché par les œufs, se trouve le Temple des Pierres Mortes : un ancien temple contenant, dit-on, un artefact légendaire. [6 points de trésor]

Textes et cartographie Julien Dutel
(Merci à Renz pour ses icônes)

Illustrations Le Grümph

Pour télécharger les cartes de l'île d'Émeraude, la carte "version joueurs" et d'autres documents complémentaires, n'hésitez pas à aller sur le blog de l'auteur : mylittlefumble.blogspot.com



La cité de Sangrepierre

Dans son scénario Ce Brave Titus, Casus Belli #12 introduisait Sangrepierre. La cité étant de retour comme cadre d'un nouveau scénario dans ce numéro, il est temps de la développer un peu afin que vos joueurs puissent l'explorer plus avant. Bienvenue en Sangrepierre, aux frontières du royaume de Cantelynn, le pays aux Mille Lacs.

Prostitution et drogue

De nos jours, la loi et la morale réprouvent prostitution et drogue. Il n'en va pas de même pour la cité de Sangrepierre. La prostitution et la drogue ne sont pas hors-la-loi. Tout au plus ferme-t-on les établissements qui menacent l'ordre public quand les clients deviennent hors de contrôle.

Voilà pourquoi la plupart des patrons et patronnes de maisons de plaisir ou de fumeries d'opium font toujours très attention à ce que leurs clients ne troublent jamais la tranquillité de leur quartier. On considère la prostitution et les fumeries comme des maux nécessaires. Certes, nul ne voudrait voir ses filles dans un bordel, mais c'est un vrai métier, et considéré comme tel. La dimension morale propre à notre époque n'existe pas, à ce sujet, en Sangrepierre.

La cité de Sangrepierre se situe au sein de la chaîne montagneuse du Mur, au Nord de la cité royale d'Onde-vive. Elle fait partie du royaume de Cantelynn et c'est dans la pierre, au cœur de cette cité, que le Courantin, un fleuve courant le long des plaines et des lacs du royaume, prend naissance. La cité est peuplée par un peu moins de dix mille habitants.

Vue d'ensemble de la cité

Sangrepierre fut fondée sur un plateau rocheux, légèrement au Sud du col des Larmes de Chat. Ce dernier, frontière la plus éloignée au Nord du royaume de Cantelynn, est un point de passage marchand entre les terres des royaumes et les étendues gelées par-delà le Mur. Le plateau possède une particularité géologique : pris entre deux falaises, ascendante au Nord-Ouest et descendante au Sud-Est, il s'étend littéralement à l'intérieur de la première. En effet, la falaise ascendante est creusée, avec la forme d'un immense dôme que l'on aurait coupé en deux, s'ouvrant sur l'extérieur. Cette particularité attira les premiers colons, d'autant que la paroi du dôme creusé était étrangement régulière. Du point le plus renfoncé du dôme, un véritable torrent de montagne s'écoule, jaillissant de la roche, traversant le plateau et s'écoulant en une cascade dans le vide au sud-est.

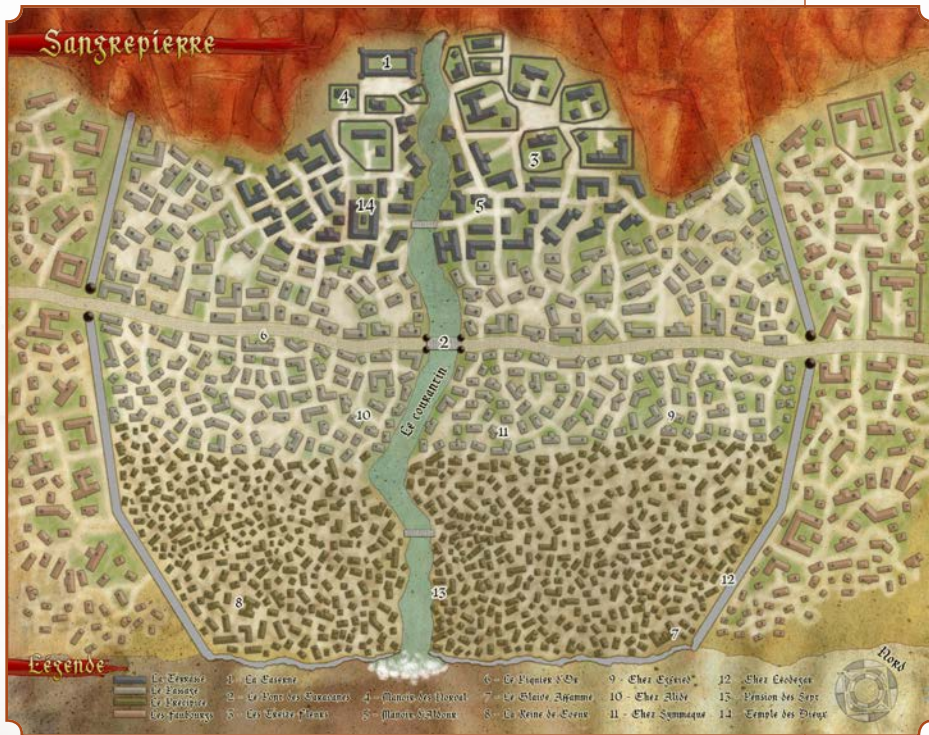
Sous le dôme, les familles les plus puissantes et les plus riches s'installèrent et créèrent un espace protégé et privilégié. Plus une demeure se trouve loin dans l'immense cavité,

plus la famille est riche. Plus l'on se rapproche de la falaise sud-est, plus l'on est pauvre. Entre les deux zones se trouve le quartier marchand, qui accueille étrangers, caravanes, artisans et commerçants de toutes sortes. Ce quartier traverse la cité de part en part, reliant les deux portes et servant de passage vers les frontières du royaume et son cœur.

Architecture locale

Sangrepierre est une cité récente. Si les grandes cités du royaume proposent un mélange d'architecture classique issue de l'ancien empire (une architecture pouvant faire penser aux cités issues de la Rome antique) et d'architecture nordique, ce n'est pas le cas de Sangrepierre. Ici, l'architecture nordique domine, influencée par la fonction militaire historique de la cité. Les murs d'enceinte hauts de sept mètres sont en pierre épaisse et grise, du granit issu des carrières à l'Est du royaume.

Les maisons sont faites d'un mélange de pierre et de bois, et leurs toits, de chaume ou d'ardoise, ont souvent l'allure d'une coque de navire renversée. Les maisons des faubourgs et les manoirs de la Terrasse sont souvent fortifiés, au moins par un mur d'enceinte de quelques mètres de haut et d'une épaisse porte de bois bardée de métal. Il n'en est pas de même pour les maisons du Passage, et encore moins pour celles du Précipice. Ces dernières sont d'ailleurs souvent construites sur une fondation de pierre, mais possèdent la plupart du temps des murs en bois. Les



Cette carte est disponible en téléchargement gratuit à l'adresse suivante : <http://mylitt-lefumble.blogspot.fr/>

fenêtres des bâtiments sont bouchées par des carreaux de verre épais et à la transparence douteuse : le travail du verre en est encore à ses balbutiements. La plupart des bâtiments possèdent donc des ouvertures réduites, permettant à la lumière d'entrer mais évitant, en hiver, une trop importante déperdition de chaleur.

Lois et traditions

Sangrepierre est une cité à dominante militaire. Située aux marches du royaume, son but premier est de défendre la route marchande qui traverse les montagnes et d'empêcher les incursions des tribus orques et barbares plus au Nord, par-delà le Mur. Il n'existe pas de milice en ville : ce sont les soldats qui assurent la sécurité de la cité. Cependant, un système de service militaire oblige les habitants, hommes et femmes, à servir deux mois tous les cinq ans au sein de l'armée. Les plus fortunés et les nobles sont souvent placés à une position avantageuse leur permettant de continuer à vivre leur

vie normalement tout en accomplissant leur devoir, là où les plus pauvres sont envoyés en patrouille dans la région avec les éclaireurs.

Hommes Libres, mercenaires et voyageurs sont exemptés de service militaire, mais doivent s'acquitter d'une taxe annuelle quand ils résident en ville, ainsi que de droits de péage quand ils la quittent ou la réintègrent. C'est pour cela que, souvent, les mercenaires les moins fortunés se retrouvent dans l'une des nombreuses auberges des faubourgs plutôt que de rentrer en ville.

En Sangrepierre, un homme est supposé pouvoir se défendre lui-même, ainsi que ses biens. Ainsi, les armes courtes sont autorisées. Cependant, toute arme plus longue qu'une épée courte est considérée comme une arme de guerre. Porter une arme ou une armure de guerre (supérieure au cuir épais) est interdit. Il existe une tolérance envers les mercenaires patentés.

Il n'existe pas de prison. Voleur, violeurs et meurtriers sont enfer-

Sous la cité

Les Mille Veines portent bien leur nom. Anciennes mines créées à l'époque de l'ancienne cité disparue et oubliée, Lapisanguis (cf. CB#12, *Ce Brave Titus*), il s'agit désormais d'un dédale de tunnels plus ou moins abandonnés. Plusieurs dizaines de ces tunnels débouchent littéralement dans le vide. Certains ne sont que des galeries creusées à même la pierre, d'autres sont des cavités naturelles (parfois illuminées par d'étranges cristaux luminescents). Certains, enfin, sont de véritables couloirs construits de la main de l'homme. C'est là que se retrouvent les parias, les oubliés, les malades et les plus pauvres de tous. Ici, une véritable société parallèle s'est établie, avec sa propre économie et ses propres lois.

Des souterrains

dangereux

Les Mille Veines possèdent aussi des accès cachés à la cité ou à ses faubourgs. C'est par ici que les biens de contrebande transitent, aux risques et périls des contrebandiers. En effet, il faut emprunter les galeries et les couloirs abandonnés. Mais ces derniers sont souvent habités par des créatures sauvages et agressives, voire par les fameuses Créatures du Dessous : ces choses dont nul, pas même dans les Mille Veines, n'ose parler. Ces dernières sont une légende, tout au plus. Mais on entend parfois leurs cris stridents résonner à travers les galeries.

Certains pensent qu'il ne s'agit que d'histoires que l'on raconte aux enfants pour qu'ils mangent leur soupe.

Mais les rares personnes s'étant aventurées dans les galeries les plus profondes et ayant survécu savent qu'il n'en est rien.

més en attendant d'être jugés par un tribunal (souvent militaire). Ils sont la plupart du temps condamnés à payer une amende et une compensation pécuniaire aux personnes lésées ou à leur famille. En plus de cela, violeurs et meurtriers sont, la plupart du temps, exilés de la cité. Seuls les plus riches et les plus influents réussissent à éviter ce châtement. Pour les trahisons, les désertions ou les crimes particulièrement odieux, la condamnation à mort peut être rendue, mais cela n'arrive que rarement (et est toujours accompagné d'une compensation pécuniaire).

Les quartiers

La Terrasse

On l'appelle aussi le quartier sous le dôme. Il tient son nom d'une seconde particularité géographique : il est légèrement plus élevé, d'une demi-douzaine de mètres, que le reste de la cité. Des escaliers ont été creusés dans l'élévation, ainsi que des chemins pour les animaux de monte et de trait.

Le quartier est plus ou moins rond. Les demeures les plus riches, ainsi que les instances de la cité, se trouvent dans le creux dans la falaise. À l'air libre, on trouve petits nobles et riches marchands habitant dans de petits manoirs dont les moins aisés ne possèdent pas de cour ou de jardin. Quelques établissements permettent aux riches habitants de la cité de se détendre.

Les patrouilles sont courantes sur la Terrasse. Les soldats patrouillent par cinq, parfois dix, jour et nuit. Les altercations sont rares ici et le plus gros de leur travail est de « raccompagner » (une manière polie de dire « battre au sang et renvoyer manu militari ») les mendiants et autres importuns vers des quartiers plus appropriés. Être noble et riche, ou tout du moins le paraître, permet d'éviter les contrôles. Mais, si l'on n'a pas l'apparence de la richesse, il vaut mieux être armé d'une lettre de course par l'un des habitants du quartier (ou d'un sacré bagou).

Le Passage

Le Passage est une bande de terre large d'à peine un kilomètre. En son cœur, on trouve la Grand'Route, une véritable avenue traversant la cité de part en part. Le quartier porte bien son nom : plus de la moitié de sa population est constituée de marchands, de caravaniers, de mercenaires, de gardes de caravane et autres voyageurs et explorateurs. Le quartier est rempli d'échoppes et de tavernes où les locaux peuvent se retrouver, et d'auberges pour accueillir les étrangers, ainsi que de nombreux artisans, heureux de vendre leur production aux voyageurs. On y trouve aussi un certain nombre de maisons de plaisir.

Le quartier se découpe en chefferies. Chacune est constituée d'un bloc d'habitations et de commerces divers, regroupés autour d'une place contenant un puits commun ou d'une fontaine. Tout le monde s'y connaît et chaque chefferie tourne autour d'un type de commerce. Certaines accueillent deux ou trois fois par semaine un marché ou un bazar afin d'y attirer des gens de passage.

C'est certainement le quartier le plus cosmopolite de la cité, et le plus sûr. Les patrouilles sont moins courantes. Cependant, chaque chefferie et chaque aubergiste engage ses propres hommes de main afin de maintenir l'ordre. Les milices privées ne sont pas illégales en Sangrepierre, tant qu'elles ne manient pas d'arme de guerre ou qu'elles ne causent pas de problème majeur. De plus, il leur est interdit de rendre la justice : les contrevenants doivent être remis à la garde.

Le Précipice

Le reste de la cité est comprimé entre le Passage et la partie du mur donnant sur le vide. Le Précipice est le quartier le plus pauvre de la cité, et c'est aussi là que la criminalité est la plus élevée. Les patrouilles de soldat y sont quasiment

inexistantes : on ne voit débarquer les soldats que dans des cas de problèmes majeurs, ou quand les activités du Précipice ont une incidence négative sur les autres quartiers.

Les rues ne sont que des ruelles boueuses et tortueuses, les bâtiments y sont bas et faits de bois. Et il ne fait pas bon s'y promener sans arme et sans ami. Le Précipice est bordé d'un mur d'enceinte le séparant du vide. Malheureusement, ce mur est troué en de multiples endroits. Les gens du cru appellent ces trouées les Portes du Vent. Elles sont souvent utilisées afin de se rendre dans un lieu que tout le monde connaît sous le nom des Mille Veines.

Les faubourgs

Au pied des murs se trouvent les Faubourgs, où bien des commerces ont trouvé à s'établir. En règle générale, on y trouve les caravanes n'ayant aucun besoin de traverser la cité (qui s'économisent alors un péage parfois exorbitant), mais aussi des lames à louer. Les patrouilles y sont nombreuses, mais il s'agit avant tout de s'assurer de la sécurité de la cité : la position des faubourgs et la profusion d'étrangers en font le lieu idéal pour ses ennemis.

Fort heureusement, Sangrepierre n'a pas connu de guerre et d'affrontement important (hors de quelques raids de tribus orques ou barbares venues du Nord) depuis des décennies. Désormais, être affecté aux faubourgs est considéré comme une bonne chose : les conflits y sont peu nombreux, et les marchands locaux et les lames à louer ont tendance à réguler d'eux-mêmes les comportements inappropriés afin d'éviter les ennuis. On y est presque aussi bien que dans le Passage.

Quelques lieux emblématiques

La Caserne. Située dans le quartier de la Terrasse, la Caserne est un

immense bâtiment militaire. Cette ancienne forteresse a aujourd'hui plusieurs fonctions. Outre son rôle militaire, elle est utilisée par le Concile, les instances dirigeantes de la cité, comme centre administratif et comme grand hall public. Ainsi, c'est ici que l'on vient déposer ses doléances. C'est aussi ici que la justice est rendue (publiquement) et que l'on trouve les archives de la cité, contenant des documents concernant son histoire officielle. C'est aussi ici que siègent Héchérius Tarban, le Seigneur Commandeur et dirigeant militaire de la cité, et le Concile civil, un conseil composé des cinq plus riches citoyens de Sangrepierre, qui dirige la vie politique et économique.

Le Pont des Caravanes. Il s'agit du pont le plus important, permettant à la Grand'Route de traverser le Courant. Cet ouvrage magnifique est une prouesse architecturale. Il est composé de cinq niveaux permettant à une foule immense de traverser le torrent en pleine journée. Chaque niveau est dédié à un type de personnes : piétons, caravanes, personnes montées et mendiants. Le dernier niveau, à l'air libre, est réservé aux personnalités les plus importantes et est lourdement gardé.

Les Treize Fleurs. Ce manoir, sis au milieu de jardins fleuris, accueille la plus grande maison de plaisir de la cité, et aussi la plus chère. Contrairement aux maisons de plaisir d'autres quartiers, le plaisir est ici évoqué dans son sens le plus large. Si l'on y trouve des hommes et des femmes se prostituant, on y vient aussi, simplement, pour se détendre. Ainsi, il n'est pas rare d'y trouver des poètes et des musiciens jouant pour le simple plaisir des clients. Dame Anésa est la propriétaire de ce lieu. Venue d'une terre lointaine, sa peau tannée et ses yeux en amandes en font la personne la plus exotique de Sangrepierre. Et, ses employés ayant l'oreille qui traîne, elle est aussi la mieux informée.

Le bazar des Rats

Au cœur des Mille Veine, on trouve une caverne immense au cœur de laquelle se trouve le Bazar des rats : un marché noir dans lequel on peut trouver tout ce que l'on cherche. C'est là que l'on peut se fournir en matériel de contrebande, en armes de guerre ou encore en biens plus rares et interdits : poisons, ingrédients pour de sombres rituels et même esclaves transitent par ici. Quiconque voudrait troubler la tranquillité des lieux (ou y arrêter quelqu'un) subirait la colère du Roi des rats et de Maliface.



Les conseils de

PAPY DONJON

Le dernier point de vie

Vos joueurs gèrent leurs PV comme des épiciers tiennent leur caisse ? Ils ne vont au combat que s'il leur reste X points de vie ? Ils calculent beaucoup trop et vous ne trouvez pas cela réaliste ? Nous vous proposons une méthode alternative pour éviter ce genre de comportement et introduire plus de tension. Prenez trois à cinq jetons, chacun représentant un niveau de santé (Indemne, Légèrement blessé, Blessé, Gravement blessé, Agonisant). Tenez vous-même le compte des PV des PJ sans leur fournir d'info chiffrée. Contentez-vous d'une description des blessures reçues. À chaque niveau de blessures atteint, donnez le jeton correspondant. En ne sachant pas où ils en sont de leur PV tout en ayant l'indication de leur état de santé, la tension deviendra palpable dès le 4^e ou 5^e palier. Et ça vous évite de devoir tricher pour les sauver...

Animer son donjon

Des murs qui vivent

Depuis quarante ans, les aventuriers explorent les donjons de Greyhawk et de Navarre. Pourtant, la maîtrise de cet environnement n'est pas si naturelle si le MJ désire sortir du PMT conventionnel. Piqûre de rappel pour rendre vivant son donjon.

C'est bien joli d'avoir un donj' qui claque sur le papier, agrémenté de mets invitant nos imaginaires à la table des rois, et un plan à rendre jaloux Rob Kuntz, encore faut-il arriver à restituer l'ambiance attendue. Un JdR n'a pas la puissance visuelle d'un jeu vidéo et, en conséquence, l'ambiance n'est retranscrite que par l'imagination suscitée par vos descriptions. Alors comment faire pour que le Porte-Monstre-Trésor ne finisse pas par blaser même le plus bourrin des joueurs ?

Il y a bien *Dungeon Master for Dummies* ou le *Guide du Maître de D&D* (toutes itérations confondues, avec une mention spéciale à la 3.5), qui fourmillent de conseils et d'informations. Le net également. Mais c'est justement trop et les points importants passent à la trappe. Pourtant, certains éléments essentiels permettent de rendre votre donjon plus vivant. Passons donc en revue quelques-uns des fondements de ce type de scénario. Car, oui, un donjon est un type de scénario, avec son intrigue et ses protagonistes. Certains des conseils qui vont suivre sont d'ailleurs applicables à d'autres types de scénarios.

De solides fondations

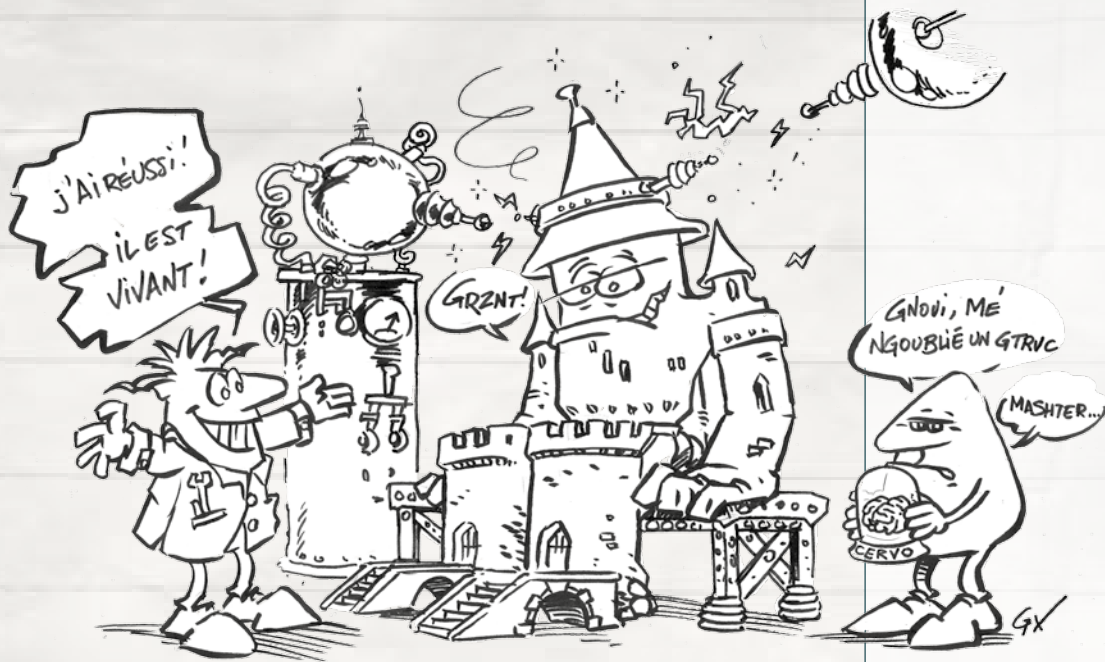
Il ne vous viendrait pas à l'idée d'aller à une soirée galante sans vous mettre

sur votre trente-et-un, n'est-ce pas ? Eh bien, un donjon mérite également d'être apprêté dans les règles. Souvent négligée, la préparation matérielle de la partie constitue les préliminaires procurant un certain confort de jeu et, parfois, une meilleure immersion (bien que ce ne soit pas toujours son but premier). Le premier conseil, avant même de regrouper ses amis, est donc de bien préparer les éléments nécessaires à l'amusement.

N'enfonçons pas de portes ouvertes et contentons-nous d'un rappel des codes vestimentaires pour les *donjons de l'ambassadeur*. À l'inverse, trop d'accessoires créent une pollution visuelle qui brise l'imaginaire en ramenant les joueurs à des considérations matérielles, donc n'en abusez pas.

- **Cartes et plans** : révisez-les et modifiez-les pour coller à vos attentes. Vous pouvez fournir une fausse carte ou de fausses infos aux PJ pour les perdre. Rien de tel qu'une carte erronée, mais contenant certaines infos réelles pour pimenter le plat.

- **Images de lieux/créatures/trésors** : recherchez des images pertinentes sur le net et ne vous cantonnez pas à celles fournies. Des cartes figurant les trésors découverts peuvent servir à la fois à illustrer les objets récupérés, mais également, si elles sont numérotées, à se rappeler



à quoi ils correspondent et où ils ont été trouvés, même plusieurs séances après.

- **Figurines** : leur utilité est de positionner les PJ, donc ne les sortez QUE durant le combat et si c'est nécessaire.

- **Bruits et musiques d'ambiance** : tels que les sons audibles dans un souterrain (clapotis de l'eau, hurlements lointains...).

- **Jetons** : pour la gestion des points de vie par exemple (cf. marge).

- **Table virtuelle (voir CB#15)** : comme appui visuel, avec des fonctionnalités telles que le brouillard de guerre pour dissimuler des zones de la carte aux joueurs sans avoir à jongler avec des bouts de papier.

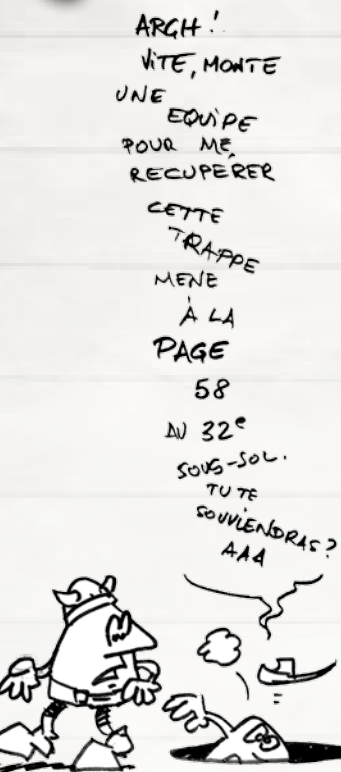
- **L'entre séance** : bien que l'histoire soit fraîche dans la tête des PJ au début de la séance suivante, ce n'est pas le cas dans celle des joueurs. Ne déléguez donc pas le résumé des séances précédentes aux joueurs. Pour cela, prenez des notes sur chaque événement important, cela

vous servira également pour introduire de nouveaux rebondissements.

Des murs qui respirent

Tout d'abord, il est important de bien penser le donjon lui-même, de mettre en place en amont les raisons de l'explorer, de laisser penser aux joueurs que ce sont eux qui veulent l'explorer. Il n'y a rien de pire qu'un donjon parachuté. Fournissez des informations parcellaires au cours des aventures précédentes, faites monter le désir. N'ayez aucun scrupule également à réécrire des parties de l'aventure pour l'adapter à votre campagne, voire à mélanger deux donjons, au contraire !

L'ambiance. Rien ne ressemble plus à un donjon qu'un autre donjon. Si vous vous en tenez aux généralités (décrire une salle de garde par son mobilier classique, avec son râtelier, sa table et ses gobelins assis autour, ses paillasses...), la lassitude est inévitable, en particulier avec des joueurs vétérans. Chaque donjon doit avoir une couleur. Il ne s'agit pas d'un simple enchaînement de salles, →



chaque lieu possède son propre design. Cela s'applique à tous types de couloirs, des cavernes suintantes aux couloirs aseptisés d'un vaisseau spatial en passant par des mines remplies de gravats. Il est important de travailler cette atmosphère pour induire une réelle ambiance de jeu. Les lieux doivent également être cohérents, avec une uniformité, bien que vous puissiez alterner les surfaces (le sol peut être une grille, de la pierre polie et glissante, maçonné...). Évitez le couloir humide à côté d'une rivière de lave par exemple... La présence d'une atmosphère spécifique est certainement le point majeur pour rendre un donjon passionnant.

Variez les thèmes. Nous sommes tous las du énième culte maléfique à combattre sous le volcan, de la énième crypte à explorer sous la ville. Il existe pourtant des centaines d'environnements différents, impliquant autant d'ambiances différentes pour vos donjons. Vous ne savez pas quoi faire ? Cherchez des lieux extraordinaires sur internet et plantez-y votre donjon. L'ambiance viendra de fait. Sortez des classiques éculés. Le *Guide du Maître D&D3.X* regorge d'idées à propos des thèmes et offre une classification pertinente des donjons (structure en ruine, occupée, site d'entreposage, cavernes naturelles, lieu de repli d'où sont menés des raids dans les alentours...). N'oubliez pas qu'un donjon a été créé dans un but précis, son ambiance doit être raccord. Une bonne relecture de vos classiques ne sera pas une perte de temps.

L'art du conte

C'est votre donjon, pas celui de son auteur. Lire son scénario, en particulier la description des salles et de leur contenu, est un des défauts majeurs de la maîtrise (nous l'avons tous, ne nous voilons pas la face). Peur d'oublier quelque chose, de nous éloi-

gner du scénario original ? Pourtant, l'intrigue principale est le seul élément devant être suivi et il faut au contraire prendre des libertés sur tout le reste. Lorsqu'un auteur conçoit un donjon, il crée une image précise issue de son propre imaginaire. Aucun autre MJ ne se fera la même image à la lecture. Durant la partie, ne pensez donc qu'à l'ambiance que VOUS voulez donner, même s'il vous faut modifier des salles en cours de jeu. Surtout, ne ralentissez pas le rythme dans vos descriptions. Vos joueurs vous posent une question ? Ne regardez pas vos plans pour chercher une réponse. Inventez si vous ne vous rappelez pas, même si ce n'est pas ce qui est écrit. Vos joueurs resteront pris par le lieu et surtout penseront que tout était prévu.

Vos joueurs sont vos muses. Les donjons sont un type de scénario possédant une telle plasticité qu'il serait dommage de s'en priver pour ne pas modifier les salles à la volée. Essayez donc de rebondir sur les idées de vos joueurs plutôt que de coller aux salles décrites, tant que cela ne dénature pas l'intrigue principale que vous souhaitez mener. Si un des joueurs pense à quelque chose d'intéressant, notez-le discrètement et inspirez-vous de cela pour une salle plus loin, ce sera certainement plus intéressant que la énième salle des piliers protégées par des gargouilles... La porte est fermée et les joueurs ont une bonne idée pour l'ouvrir ? Ne regardez pas dans votre module si c'est faisable, acceptez ! Ne frustrez pas vos joueurs ingénieux, motivez-les, c'est eux qui vous aideront à rendre votre donjon meilleur. Bien sûr, il faut maintenir un bon degré de frustration pour leur permettre d'apprécier leur réussite, mais apprenez à dire oui. Posez-vous la question de savoir si les salles qu'ils explorent vous plairaient en tant que joueur. Si c'est le cas, ce n'est pas sûr que cela plaise à vos joueurs, mais il y a des chances. Et si ce n'est pas le cas,

supprimez cette partie, car vos joueurs ont peu de chance d'être conquies. N'oubliez pas : **rien n'existe dans le donjon avant que vous ne l'ayez décrit.**

Une salle est singulière. Ne sautez pas l'étape de description « *de l'intérieur* » en vous disant qu'il s'agit d'une salle comme une autre (sauf bien sûr, si vous êtes dans un méga-donjon). Une description en vue suggestive offre une meilleure immersion qu'en vue « *du dessus* ». Mettez-vous à la hauteur du PJ, décrivez la salle comme les aventuriers la voient et utilisez les zones d'ombre pour dissimuler les monstres ou les traquenards (la portée d'une torche est 3-5 m, la lanterne un peu plus). N'oubliez pas non plus que c'est dans les détails que le donjon puise sa force : eau qui perle sur les murs et flaques au sol, courants d'air froid (les donjons souterrains sont humides et froids), odeurs de renfermé et de moisissure, restes de combats et traces de sang... Les éléments naturels doivent aussi être exploités (une salle très humide ? La porte aura certainement gonflé et s'ouvrira avec difficulté). Soignez ces éléments de jeu et mentionnez-les sur votre carte afin d'y penser.

Éveillez leur sens

Un sens à la fois. Soyez descriptifs, mais ne faites pas du Zola sinon, à la deuxième salle, vos joueurs dormiront. Jouez sur un ou deux sens chaque fois, en alternant. Insistez d'abord sur l'odeur âcre d'humidité qui pique le nez, dans la salle suivante sur le froid donnant la chair de poule ou le courant d'air frais sur le visage, sur le bruit du clapotis de l'eau ou la brillance des murs pour insister sur l'humidité ambiante... Au niveau visuel, jouez avec les perspectives pour leur donner l'impression attendue (décrivez par exemple la sensation de tomber à la renverse lorsque le PJ lève la tête pour décou-

vrir un plafond haut de plusieurs dizaines de mètres).

Tromper les sens. Vous pouvez tromper la vigilance des joueurs en inversant les odeurs, les sons... Par nature, nous associons des éléments positifs ou négatifs à des couleurs ou des odeurs. Autant s'en servir. Quel aventurier se méfierait d'une salle d'où émane une douce odeur de fleurs ? Lequel se précipiterait dans une salle puante la charogne en décomposition ? Cela marche assez bien pour les potions (une potion de soins à l'odeur d'excréments... je sais, ne me remerciez pas !), mais peut facilement être transposé pour les salles d'un donjon.

Les sons. Souvent oubliés, les sons résonnent dans un donjon et y sont très fortement amplifiés. Les bruits que font les aventuriers, leurs discussions, mais aussi celles des monstres et leurs activités sont une donnée majeure. Les PJ ont toutefois l'avantage sur les monstres qui peuvent penser que le bruit vient d'autres créatures, tandis que leur bruit à eux ne pourra pas venir d'un autre groupe d'aventuriers.

Les objets et les trésors

Eux aussi ont un rôle à jouer, certainement aussi important que les créatures présentes auxquelles ils sont même souvent liés. Ils peuvent être les possessions des créatures, des objets égarés, des objets destinés à être utilisés... Mais ils ne sont et ne doivent jamais être là par hasard. Lorsque vous créez votre donjon, ou bien si vous utilisez un scénario du commerce, interrogez-vous sur la finalité de l'objet que les PJ découvrent, mais surtout sur la façon dont il peut servir l'intrigue. Dans tous les cas, modifiez les objets du scénario pour coller à votre groupe et votre histoire.

Un rôle vis-à-vis du scénario : pour cela, placez un trésor ou un ➔

Visiter un donjon sans être un professionnel

Il existe diverses raisons pour explorer un donjon. Les grands classiques (libérer la princesse ou s'emparer du trésor mythique d'un dragon) sont l'apanage des pros. Tous les PJ n'ont pas vocation à s'y aventurer mais, parfois, ils doivent s'y résoudre. Ainsi en va-t-il d'un groupe dont le mage essaie de comprendre comment utiliser un parchemin et qui va être envoyé dans un donjon contre sa volonté (*L'Héritage du feu* pour *Pathfinder*). Des PJ captifs peuvent être envoyés dans un labyrinthe souterrain pour être sacrifiés au Minotaure. Ou encore, lors d'un voyage ou d'une expédition en montagne, des PJ perdus dans une tempête de neige peuvent tomber dans un aven et être contraints d'explorer un réseau de grottes pour espérer trouver une issue...

Marc Sautriot



objet en lien avec le scénario. Il a une raison d'être là et les PJ vont certainement s'en servir plus loin (une clé, une arme pour tuer un monstre, bien que, logiquement, dans un donjon, on ne devrait jamais trouver l'arme qui permet de tuer le monstre de la salle suivante...). Ou bien, ils seront utilisés par les PNJ contre les PJ car les PNJ et les créatures peuvent tout autant s'en servir que les PJ ! Il serait illogique qu'un PNJ meure dans un combat sans avoir tenté de boire sa potion de soin ou de force...

Un rôle vis-à-vis des PJ. L'objet va servir aux PJ à titre personnel et non au scénario, bien que cela ne soit pas incompatible. Si le groupe ne compte que des guerriers, évitez de donner trop d'objets destinés à des magiciens ou des druides... Si les trésors destinés aux guerriers ne sont pas assez nombreux, cela peut créer des tensions lors de la répartition des objets. Pensez donc à fournir un équilibre dans les trésors de manière à satisfaire chaque membre du groupe à un moment donné, sauf si vous recherchez l'inverse pour de bonnes raisons dramatiques. Mais il est beaucoup plus épanouissant pour un PJ d'obtenir un objet magique en jeu plutôt que de devoir vendre les objets découverts pour aller s'acheter une *épée +1* de retour en ville.

Moi, monstre, je vis ici !

Raisons d'être et identité.

Comme pour les trésors, les monstres ont une raison d'être. Hormis les monstres errants (voir marge), chacun occupe un lieu avec très certainement une tâche précise. Il est nécessaire de gérer ses déplacements et ses activités en conséquence et de ne pas le laisser statique. Mettez en scène le monstre, son arrivée dans la zone de rencontre, son interaction avec les PJ. Pensez aussi qu'un monstre ne réfléchit pas comme un aventurier. Son comportement doit donc être inattendu. Avant

le scénario, il faut réfléchir à la façon dont chacun va agir en fonction des événements (le mentionner sur un post-it collé au bon endroit). Son comportement peut être dicté par un ou deux traits particuliers (la cupidité, la férocité, la faim, ses peurs, voire ses vices ou même sa soif de vengeance si les PJ ont exterminé une partie de sa tribu quelques salles avant). Est-il malin, retors, direct ? Évitez d'incarner tous les monstres de la même façon, transformez-les en adversaires avec une identité marquée.

Faites peur ! Quel que soit son niveau, le monstre doit être impressionnant, à la hauteur de la puissance des PJ, mais aussi de leur aura. Ils doivent être immondes, que ce soit par leurs actes ou leur apparence. Cette dernière doit aussi être en rapport à l'ambiance et au lieu. Tous les gobelins du monde ne portent pas les mêmes tenues (même si la constance des illustrations des JdR pousse à le croire). N'hésitez pas à utiliser des tenues spécifiques à votre donjon, à équiper les monstres des biens d'autres aventuriers, voire des morts du groupe de PJ.

Niveau des monstres. Dans l'essence de *D&D*, les monstres sont adaptés au niveau des PJ, afin de maintenir un challenge dans les combats. Pourtant, ce principe n'a aucune logique réaliste et il tue tout effet de surprise, les joueurs s'attendant systématiquement à des rencontres au niveau de leurs PJ. La majorité des monstres peuplant un donjon devrait en réalité être de la piètaille, des monstres ne présentant pas le moindre danger. L'avantage de peupler les lieux avec des créatures de tout niveau, pour beaucoup très en-dessous du niveau des PJ, pour d'autres largement trop puissants pour eux, permet de maintenir une surprise et une réelle tension dans l'exploration. Cela permet aussi de surprendre les PJ (ils vont sous-estimer le vingtième kobold qu'ils croisent, alors que celui-



ci est un guerrier niveau 10 !). Il ne faut pas hésiter à mettre des monstres que les PJ ne peuvent vaincre. Ce monstre doit par contre avoir des raisons d'être là et servir l'intrigue globale (il peut par exemple garder une zone où les PJ doivent s'infiltrer discrètement, comme le Balrog dans les Mines de la Moria dans *Le Seigneur des Anneaux*).

Placer des indices. Les monstres n'apparaissent pas *ex nihilo* (ni même les pièges ou les défenses du donjon). Placez ça et là des traces de l'occupation et des indices sur ce qui s'y terre, comme des traces de griffures sur la porte d'une salle protégée par des gobelins (les ouvertures/fermetures régulières laissent des traces). Cela évite la mort prématurée et bête des aventuriers au détour d'un couloir et renforce l'ambiance oppressante. Si les joueurs savent ce que leur PJ *risquent* de trouver derrière cette porte, ils en stresseront à l'avance.

Les ressources des habitants. Croire que les monstres se nourrissent uniquement d'aventuriers est aussi ridicule que de mettre un ogre dans une salle adjacente à celle d'une fée. Les monstres ont besoin de se sustenter, et certains mangent énormément ! Des garde-mangers et des réserves doivent ponctuer le donjon, avec certaines ressources comestibles, d'autres retournant le ventre d'un guerrier aguerri. Il en va de même pour l'équipement, y compris pour la vie de tous les jours (certaines créatures s'habillent et se lavent, même plus souvent que les PJ...). De plus, si le donjon est une zone très explorée, les restes d'équipement des groupes précédents sont stockés quelque part.

Rendre le donjon dynamique. Tout ceci souligne le fait qu'un donjon a une dynamique. Il est sensé vivre au rythme de ses habitants. Ces derniers se déplacent à toute heure du jour ou de la nuit en fonction des tâches à accomplir. Refusez la représenta-

tion figée du donjon que l'on a forcément à la lecture et faites-le vivre. Pensez qu'une salle ne reste pas prise très longtemps, que le seigneur d'un château a aussi le droit d'aller aux latrines, même en pleine nuit, ou qu'un ogre gourmand peut aller faire un tour aux cuisines pour piquer un gigot de nain. Les habitants du donjon en sont aussi ses monstres errants !

Conflits de voisinage. Les conflits entre les différents habitants d'un donjon sont une mine d'or à exploiter. Ils peuvent se confronter directement, se servir des PJ ou bien les PJ pourraient également s'en servir. Ils peuvent amener des intrigues secondaires, des aventures dans l'aventure. Abusez-en !

Un donjon bien défendu

Un donjon se défend et ne reste pas passif face à l'invasion. Bien sûr, les monstres sont en première ligne, mais ils ne sont pas les seuls.

La position des monstres. Dans la veine de ce que nous avons dit précédemment, un monstre ne reste pas bêtement dans sa salle en attendant sa fessée. Et quand bien même, il cherche alors la meilleure position de défense ou d'attaque. Une salle de gardes ? Ces derniers ne vont pas tous se ruer sur les intrus, ils peuvent retourner la table pour s'en servir de barricade ou jeter leur soupe bouillante au visage des PJ. Jouez en fonction de l'intelligence des créatures. Mais, même si elle est limitée comme celle d'un goblin, celui-ci n'est pas totalement idiot et suicidaire pour autant. Surtout les chefs !

Le rôle du boss. Si les PJ tardent trop, le boss finira par être au courant de leur présence et n'aura aucune raison d'attendre sagement. Il peut défendre son donjon de diverses manières.

- *Organiser les défenses* (pièges, recrutement de monstres, prépara- ➔

Errant errant petit patapon

Les montres errants doivent eux aussi être en relation avec le lieu. Avant de peupler votre donjon en ayant recours aux tables aléatoires génériques, demandez-vous comment une telle créature pourrait avoir atterri ici et, surtout, pourquoi elle serait venue se perdre là. La majorité des monstres errants ont pour motivation la nourriture. Parfois, ils sont rentrés par des entrées secondaires et ont trouvé dans le donjon un repère de chasse (leurs proies sont d'ailleurs les créatures qui vivent dans le donjon et non les aventuriers qui ne sont jamais là). D'autres fois, ils se servent du donjon comme terrier avant de sortir chasser (auquel cas, leur tanière est vide dans ces périodes). L'écologie de ces monstres est importante pour la cohérence des lieux et pour éviter le ridicule (une araignée dans le 18^e sous-sol d'un complexe où personne ne vit, sérieusement !?).

Opération commando !

Cela consiste à aller à l'essentiel (récupérer un objet, assassiner le boss, délivrer un PJ enlevé...) en négligeant délibérément l'exploration méthodique des lieux.

Pour ce faire, vous pouvez transformer n'importe quel donjon classique en format court. Ici, ne vous focalisez que sur l'essentiel dans vos descriptions, les détails passant inaperçus. Ne vous intéressez pas non plus à la totalité des habitants du donjon et n'utilisez qu'une partie d'entre eux. Ces protagonistes doivent par contre être maîtrisés, car ils sont les moteurs du jeu.

Déplacez également les salles du donjon d'origine pour créer le parcours le plus intéressant possible et pour conserver un rythme soutenu (pas de pause dans ces formats courts). La présence d'indices est ici primordiale pour diriger les PJ au bon endroit.

tion de sorts). Plus les PJ prennent du temps, plus la puissance du boss et surtout la résistance des lieux augmentent.

- **Surveiller les PJ.** Le boss peut avoir des espions (comme des petites créatures) et chercher à découvrir les failles du groupe. Plus ils mettent du temps, plus leurs failles seront exploitées.

- **Harceler.** Dans le même ordre d'idée, une fois les failles découvertes, le boss peut organiser un harcèlement en bonne et due forme pour exploiter/amplifier ces failles ou simplement affaiblir les PJ. Il ne s'agit pas ici de confrontation directe, mais d'usure ou de sabotage (par exemple, couper les lanières des sacs à dos ou dérober l'huile des lanternes).

- **Créer des tensions.** Le but est d'infiltrer le groupe pour créer des dissensions en son sein. Cela peut passer par un PNJ (un faux blessé) ou bien par un objet (qui semble fonctionner parfaitement, sauf qu'il possède une fonction de clairaudience). Grâce à son espionnage, le boss peut aussi avoir trouvé des éléments convoités par deux PJ (objets, personnages, sorts...) dont il va placer un seul exemplaire sur leur route.

- **Fuir.** Tous les boss ne sont pas courageux et certains vont simplement fuir pour, pourquoi pas, aller chercher de l'aide ailleurs.

Exploiter les passages secrets. Les habitants du donjon les connaissent tous et les utilisent certainement très fréquemment (quel

intérêt, sinon ?). N'hésitez pas à en rajouter là où il n'y en a pas et à vous en servir pour surprendre les PJ. Au bout de deux ou trois attaques surprises, un climat de tension constant va s'instaurer. Attendez alors que cette tension redescende pour à nouveau les surprendre.

Gérer les ressources logistiques des monstres. Les PJ passent leur temps à économiser leurs forces, leurs sorts pour pouvoir avancer plus vite. Les monstres aussi doivent gérer leur matériel et leurs sorts de manière à conserver les éléments défensifs les plus puissants quand les PJ utiliseront leur pleine puissance. Ils devraient aussi conserver un effet de surprise en ne dévoilant leur pleine puissance qu'au moment opportun.

Jouer les ennemis. Si vous devez jouer un ennemi important, inspirez-vous d'une personne de la vie réelle que vos joueurs n'aiment pas. Sans pour autant penser à lui, ce PNJ aura quelque chose d'irritable que les joueurs n'arriveront pas à cerner, mais qui les énervera prodigieusement. Si possible, gérez les antagonismes à travers des événements du passé des PJ (des indices peuvent rappeler un événement douloureux, par exemple). Par contre, à moins que vous ayez de grands talents de comédiens, n'abusez pas des PNJ « parlants », mais approfondissez plutôt une ou deux personnalités fortes (en particulier celle du boss, à laquelle il vous faut impérativement réfléchir en amont).

Un camp pour la nuit

Tôt ou tard, les PJ montent un camp pour la nuit pour se reposer, récupérer leurs points de vie et leurs sorts... Les scénarios prévoient presque toujours des rencontres aléatoires avec des monstres lors de ces moments-là. En effet, sauf si le lieu de repos est bien protégé, ce moment doit être stressant et les PJ doivent sentir le danger autour d'eux. Mais il est aussi intéressant de s'en servir pour introduire des intrigues secondaires, ou mettre en place la défense des lieux (sabotage de l'équipement par des gobs, pièges à la sortie de la salle, déplacements des monstres...). Rien ne vous empêche aussi de placer un événement inattendu, comme la découverte d'un passage secret par hasard (en s'appuyant sur une pierre pour dormir)...

Le meilleur moment. Quand attaquer les PJ ? Laissez-les accéder aux trésors et attaquez-les une fois qu'ils sont chargés, détendus, et reviennent vers la sortie. Gardez la loi de Murphy en tête : *tout ce qui est susceptible de mal tourner tournera nécessairement mal*. Par extension, tout peut toujours aller plus mal. Attaquez ainsi les PJ au pire moment : une petite offensive sans danger comme diversion et, quand les PJ sont en train de se répartir les trésors, envoyez les vrais ennemis. Un piège pour tordre une cheville, puis lâchez les fauves quand la fuite est impossible.

Introduire un autre groupe d'aventuriers. Ce groupe peut avoir une lourde influence, au-delà de la simple compétition. Ils peuvent, délibérément ou non, alerter les monstres par le bruit qu'ils font. Ils peuvent aussi avoir pillé une salle et emporté un objet nécessaire aux PJ...

Orienter les PJ

Diriger l'exploration. Pour éviter la lassitude, le rythme est important dans une exploration. Il faut donc alterner des périodes de stress, des combats, de l'exploration lente et méthodique, des rebondissements... Malheureusement, les joueurs explorent un donjon de manière hiératique et n'ont pas connaissance du scénario, il ne faut donc pas compter sur eux pour obtenir une telle alternance. Il est nécessaire que le MJ prenne les choses en main. Il ne s'agit pas de leur imposer *manu militari* le scénario, mais de ne pas laisser l'exploration totalement au hasard. Toutefois, les joueurs doivent avoir l'impression qu'ils explorent d'eux-mêmes, car l'effet serait raté s'ils se sentaient enfermés. Pour les amener dans les zones importantes de l'intrigue au moment opportun, il suffit de déplacer les salles, en particulier si l'exploration s'éternise. De même, vous pouvez user d'artifices pour qu'ils se précipitent dans le couloir

voulu. Un objet dérobé par un gobelin tapi dans l'ombre et qui s'enfuit aussitôt marche toujours pour lancer les PJ à sa poursuite !

Trouver le bon compromis et ne pas oublier l'objectif. Dans la plupart des donjons, il n'est pas nécessaire de laisser les PJ explorer toutes les zones. C'est le cas lorsque le donjon contient tellement de rencontres et de dangers qu'il est inconcevable de le jouer sur une période de temps acceptable (à moins de passer ses quatre prochaines années dedans). Dressez la liste des zones majeures que le groupe doit impérativement explorer (que ce soit pour trouver des objets, rencontrer des personnages importants, résoudre une énigme majeure...) et accélérez ou ralentissez l'exploration des joueurs pour les mener dans ces zones-là. Déplacez les indices dans un donjon pour gagner du temps et aller à l'essentiel (voir le *MJ Only* du prochain numéro).

Intrigue principale. Le donjon est-il le scénario ou un des média de l'intrigue parmi d'autres ? Cela implique deux gestions différentes du donjon. Dans le premier cas, la finalité n'est pas le boss, ce n'est pas de « réussir » le donjon, mais c'est tout le cheminement dans le donjon qui compte. L'utilisation de rebondissements et d'intrigues secondaires rajoutées au scénario initial rendront celui-ci plus intéressant et donneront une saveur particulière au donjon. Dans le second cas, des raccourcis peuvent être faits dans le donjon original, sans que le scénario ne soit altéré. Nul intérêt de passer des heures dans une exploration inutile, au contraire, il vaut mieux aller à l'essentiel. L'opération commando peut s'inscrire dans cette optique (voir marge). Mais, dans tous les cas, gardez en tête qu'il s'agit de s'amuser et non de subir le donjon !

Géraud « myvyrrian » G.
Crapous Didier Guiserix

Un groupe divisé

C'est le cauchemar des MJ et parfois de certains joueurs trop impatients. Alors que faire si les PJ décident de se séparer pour explorer deux zones du donjon ? En effet, le groupe n'est pas une entité homogène, il est la somme d'identités très différentes avec chacune ses propres motivations. Plusieurs solutions existent, dont celle à deux MJ (chaque MJ prenant un groupe à part). Plus classiquement, prenez simplement à part les joueurs pour faire jouer les scènes séparément. Insistez ensuite pour qu'ils décrivent en jeu ce qu'ils ont vu ou fait pour vous en servir ensuite. Toutefois, ne vous éternisez pas, de tels apartés ne doivent pas excéder les 10 mn de jeu (vous pouvez utiliser le *quickplay*, voir le *MJ Only* de ce numéro). De plus, occupez les autres joueurs pendant ce temps en leur demandant une mise au clair de leurs notes ou de réfléchir à leur plan d'exploration.

Mini-Univers

VIDEBOURSE

Je suis trop jeune pour avoir connu la Surface. Nous sommes tous trop jeunes pour nous en souvenir. Il ne me reste plus qu'à espérer que le Sauveur franchisse les Portes avant que je ne parte pour un dernier voyage sans retour, à la recherche de l'eau.

Armin aurait bientôt l'âge de rejoindre les Gardiens. Il pourrait alors, à son tour, assurer la sécurité de Videbourse et des environs. Son père aurait été fier de le voir dans cet uniforme rapiécé. Si seulement la Pierrasse n'avait pas eu raison de lui...

Pillage et prospérité

En des temps reculés, d'intarissables mines occupaient le site, crachant sans relâche leurs minerais précieux. Leur profondeur était telle qu'il fallait plusieurs jours, à travers un système élaboré de poulies et de monte-charges, pour aller du fond des mines à la surface. Puis, un jour, un écouloir maçonné conduisant aux vestiges d'une ville souterraine troglodyte fut découvert. Formée de quartiers étranges et merveilleux, la ville semblait destinée à accueillir une multitude de races et de peuples. Tout avait été laissé en l'état, figé par le temps, y compris les cadavres et leurs possessions. Très vite, la cité souterraine fut dépouillée de ses trésors.

Les prospections mirent au jour des dizaines d'autres galeries s'enfonçant dans les profondeurs. Menaient-elles à la ville ou en parlaient-elles ? Nul ne le savait, mais la multitude de styles architecturaux permettait toutes les suppositions. Aventuriers improvisés, les mineurs s'élancèrent à l'assaut des galeries. La plupart revinrent, bardés de fins bijoux et d'objets de grande valeur. Certains prétendaient avoir découvert les restes de diverses civilisations, une ville cyclopéenne et même un portail

menant vers... autre chose. La découverte de cette corne d'abondance ne resta pas un secret bien longtemps et tous affluèrent pour en profiter aussi.

Les premiers arrivés s'installèrent dans la ville souterraine, rapidement nommée **Videbourse**, point de départ des expéditions. Les pionniers établirent parfois des péages à destination des autres explorateurs. D'autres creusèrent leurs propres galeries afin de rejoindre le complexe directement. À la surface, le petit village d'exploitation minière devint rapidement une ville où rien ne manquait, **Piochedor**. Les marchands y prospéraient sans effort, employant leurs bénéfices pour engager des mercenaires pour leur ramener de nouvelles marchandises. Mais ce n'était rien en comparaison des structures développées dans et autour de Videbourse pour accueillir entrepreneurs et aventuriers en quête de richesses. Auberges, commerces d'équipement, forges, temples, baraquements... Rien ne manquait.

Bien mal acquis

Des monstres firent aussi le chemin pour se servir, suffisamment nombreux pour ne pas être stoppés. Les humains furent obligés de se barricader dans Videbourse en espérant tenir le temps que les envahisseurs repartent. Certains essayèrent de défendre Piochedor, mais les survivants furent rares. Après avoir pillé et saccagé en surface, les monstres se tournèrent vers les souterrains. Les défenseurs restaient toutefois impossibles à délo-



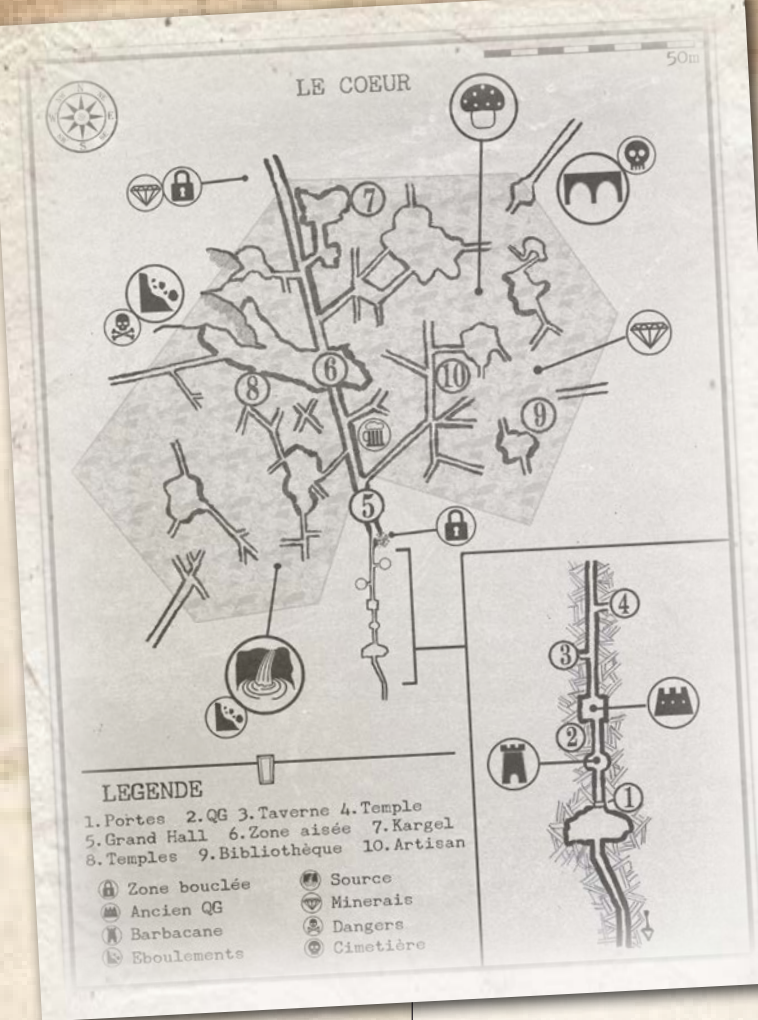
ger, protégés par d'immenses portes de pierre dressées du temps de l'exploration. De part et d'autre de celles-ci, attaquants et attaqués déploierent des trésors d'ingéniosité pour élaborer des pièges et des sceaux toujours plus redoutables. De génération en génération, les monstres finirent par oublier la raison de leur présence ici. Au final, cet endroit n'était pas plus mal qu'un autre pour s'y installer.

Sous terre, la plupart des réfugiés préférèrent s'aventurer dans les profondeurs pour trouver une sécurité relative ou une autre sortie. Des groupes partirent à la recherche d'autres cités supposées, n'hésitant pas à condamner les galeries qui auraient pu permettre à leurs camarades de les rejoindre. Nul ne sait ce qu'ils sont devenus. Près des Portes, une résistance se mit en place dans l'éventualité où l'envahisseur les franchirait. Des structures existaient déjà dans Videbourse pour s'armer et s'équiper. Chaque jour, des explorateurs remontaient des profondeurs pour alimenter la résistance, mais aussi dans l'espoir de découvrir un moyen de rejoindre la surface où les attendaient leurs proches et la civilisation. En tout cas, le pensaient-ils.

Puis il fut décidé de condamner les portes. Les premiers temps, des inconscients cherchèrent encore à les ouvrir de l'intérieur, mais les châtiments sans appel finirent par dissuader les imprudents. Se résignant à sa nouvelle condition, la communauté chercha des moyens durables de subsister. Elle élaborait son propre gouvernement, sa propre religion, et souffrit de ses propres maux. Le monde de la surface oubliât le nom de la cité souterraine. Les mois passèrent, puis les décennies.

De nos jours

Récemment, un tremblement de terre a ébranlé la région. Les dégâts sont superficiels, mais le phénomène est suffisamment rare pour attirer l'attention des baronnies alentour.



L'épicentre se trouverait du côté des ruines de Piochedor... Les PJ peuvent être les premiers arrivés sur place, commandités par des marchands ou des barons locaux. Peut-être ne sont-ils pas les seuls, d'autres aventuriers ayant été envoyés sur place dans une ambiance de compétition tout sauf saine. Ces groupes sont-ils en train de « nettoyer » les ruines ? Se sont-ils déjà aventurés dans les anciennes mines pour se heurter aux créatures des lieux ? Ont-ils trouvé une entrée secondaire vers Videbourse ? Des rumeurs parlent déjà de gigantesques portes de pierre ouvragées, quelque part au plus profond des mines... ➔

Plan B
Le baron Darfel, réputé pour sa cruauté, « convoque » les personnages (l'escorte armée envoyée laisse peu de choix). Le baron a fait exécuter un escroc qui tentait de lui vendre une carte des mines conduisant jusqu'à Videbourse. Ce dernier prétendait être parvenu à remonter des profondeurs de la mine par une entrée secondaire. Dans sa grande générosité, le baron offre une partie des richesses que les aventuriers pourront découvrir. Toutefois, la sortie de l'escroc n'est pas vraiment passée inaperçue et d'autres groupes se sont lancés dans le dangereux labyrinthe de mines qui rejoint la ville. Sans compter les gardes envoyés pour suivre discrètement les PJ et s'assurer qu'ils restent au fond du trou.

Actuellement, les lieux se divisent en quatre parties :

Piochedor, la ville de la surface, réduite à l'état de ruines éparses. L'accès principal vers les souterrains est à proximité.

Les anciennes mines, au fond desquelles se trouvent les imposantes portes de pierre toujours hermétiquement scellées. En plus de l'entrée principale, plusieurs puits d'accès existent, mais leurs entrées ont depuis été envahies par la végétation.

Juste derrière les Portes se trouve Videbourse. Elle abrite une population isolée depuis des siècles et adaptée à la vie souterraine. D'autres chemins la rejoindraient, reste à les trouver.

Loin dans les profondeurs, au-delà de galeries effondrées ou abandonnées, des assiégés auraient trouvé refuge dans un ensemble de galeries et de cités. Mais ceci est une autre histoire...

Les ruines des Piochedor

L'attaque des monstres n'a pas laissé grand-chose de ce qui était autrefois une vaste exploitation minière. En-dehors de plusieurs auberges et d'une poignée de temples se trouvaient surtout des échoppes pour le matériel d'exploration ou la revente des objets découverts sous terre. Seuls les rares bâtiments de pierre tiennent encore à peu près debout. La végétation y a repris ses droits et des vignes grimpantes ont envahi les lieux. Par endroit, des buissons recouvrent entièrement les ruines. Les seuls objets de valeur laissés par les mineurs dans leur fuite sont une carte des mines, à l'abri dans un coffre dans les anciens locaux de la société minière (bâtisse la plus grande et la mieux conservée) et des caisses remplies de matériel divers dans ses sous-sols.

Une communauté de kobbolds (ou n'importe quelle créature grégaire à l'intelligence limitée) a élu domicile ici depuis plusieurs dizaines d'années

et a prospéré. Les rumeurs villageoises prétendent qu'ils sont à l'origine du massacre passé. Malgré cela, les paysans du coin étant convaincus que les ruines sont maudites, une sorte d'arrangement tacite s'est mis en place : personne ne s'en prend aux kobbolds tant qu'ils laissent le voisinage tranquille. De toute façon, la forêt alentour leur fournit ce dont ils ont besoin pour subsister.

Ragneecorktaïbarb, le chef des kobbolds, a élu domicile avec toute sa (nombreuse) famille dans les locaux de la société minière, ce qui explique qu'une odeur pestilentielle s'en dégage. Les locaux ont été réaménagés à la mode kobbold : des paillasses et des déjections remplissent le moindre espace libre du bâtiment, sauf le dernier étage, où le chef a ses quartiers, et les sous-sols protégés par une lourde porte blindée. Tout est branlant et prêt à s'écrouler...

Le tremblement de terre a compliqué les relations des kobbolds jusqu'ici pacifiques avec une tribu d'ogres contrôlant les mines (voir après). Un éboulement a failli avoir raison de ces derniers, et certains trouvent que, finalement, dehors, c'est peut-être moins dangereux. Ce contexte fait que si les kobbolds ne sont pas attaqués, ils ne sont pas agressifs et peuvent même s'avérer d'étranges alliés de circonstance (ils connaissent bien les mines et ils apprécieraient que quelqu'un les débarrasse de ces fichus ogres...).

Les kobbolds peuvent être remplacés par deux gobelins en faction, vestiges de la garnison chargée de surveiller l'entrée des mines il y a très longtemps. Ils sont relevés régulièrement. Ils ne savent même plus ce qu'ils protègent et s'enfuient au moindre danger (ou vont avertir les ogres). Il est aussi possible d'accéder aux mines sans rencontrer les kobbolds, qui sont de nature prudente.

Les mines abandonnées

Faute d'entretien, de nombreuses galeries menacent de s'effondrer et

rendent cette partie très dangereuse. Encore plus depuis le tremblement de terre. L'ensemble forme un méandre inextricable, que l'on vienne de l'entrée principale ou des puits annexes. Les rails et les wagons ont été depuis longtemps réutilisés à d'autres fins. Des engins de siège en piteux état, dirigés vers l'intérieur des mines, et des pièges mortels, de plus en plus nombreux à proximité des Portes, ponctuent les galeries. Conçus pour empêcher les mineurs de sortir, les pièges ne se déclenchent qu'en sortant des mines.

D'autres dangers naturels sont apparus au fil du temps, au gré des éboulements et de la fragilisation de certaines structures : poches de gaz (le fameux coup de grisou !), inondations (suite à des pluies torrentielles ou à une poche d'eau qui cède), suffocations et inhalation de produits toxiques, clous ou pièces de métal rouillées dépassant du bois... L'ambiance dans les mines est oppressante. Toutes les galeries se ressemblent. Il fait humide et chaud. Il faut parfois ramper, parfois escalader. Chaque bruit résonne et s'amplifie, donnant l'impression d'une vie grouillante à proximité.

L'étendue des lieux et ses nombreuses entrées ont attiré des communautés de monstres intelligents (ogres, gobelins...) qui, au fil du temps, ont eux aussi oublié la raison de leur présence ici. Ils subsistent grâce à de nombreux champignons comestibles, ainsi qu'à de petits rongeurs très goûteux. Des lacs souterrains approvisionnent tout le monde en eau. Attention toutefois au Lac de la Lanterne Rouge, envahi par de gigantesques poissons devenus carnivores après avoir pris goût aux imprudents venus y faire trempette (ils affichent une nette préférence pour les ogres et les aventuriers). À proximité des entrées annexes, des animaux sauvages ont trouvé un abri tranquille, d'où ils chassent. Quand les ressources extérieures s'amenuisent, ils se risquent dans les mines à la re-

cherche de proies faciles... Quand ce ne sont pas eux qui servent de proie.

La faction majeure est une dynastie d'ogres, descendants des envahisseurs, qui règne sur l'entrée principale. Elle est redoutée par les autres résidents qui leur servent de larbins et de nourriture. Dans l'un des anciens lieux de stockage, les ogres ont installé un simulacre de salle du trône, ornée des crânes de leurs victimes. C'est ici l'occasion de placer les restes de créatures inconnues pour susciter la curiosité des PJ (venues du portail ou des galeries inexplorées ?). Le trône est en permanence occupé par Morloss, leur roi, dont la férocité est inversement proportionnelle à son intelligence. Autant dire que ce n'est pas avec lui que les PJ pourront discuter...

Les galeries alentour portent des « peintures » rupestres que les ogres ont réalisées. Leurs croyances y sont retranscrites, de l'appel reçu depuis une sorte de porte des profondeurs jusqu'à l'installation dans les mines en passant par le pillage de Piochedor. Ce langage pictural est très rudimentaire, mais assez explicite. Depuis le tremblement de terre, certains ogres ressentent un besoin irrépressible de s'aventurer plus profondément dans les galeries. Leur chamane, Olquarthok, avance qu'il s'agirait à nouveau de l'appel reçu de la porte des profondeurs. D'autres disent que c'est au contraire un sortilège et qu'il faut quitter les lieux au plus tôt.

Les mines peuvent être peuplées comme bon vous semble. Elles sont tellement vastes que les PJ peuvent éviter ces communautés sans problème (grâce à un plan des mines, aux entrées secondaires...). Ces factions peuvent aussi servir pour animer les lieux ou interdire l'accès à des zones. Elles peuvent aussi avoir trouvé/creusé une entrée secrète vers Videbourse et préparer un mauvais coup. ➔



AH ! M...ouise,
C'EST PAS LA
PAGE 58 ICI,
ILS VONT JAMAIS
ME RETROUVER...

Les portes du paradis

Les imposantes portes de pierre ont été construites à l'âge d'or des mines afin d'établir un point de contrôle limitant l'accès à Videbourse.

Ainsi, malandrins et escrocs étaient le plus souvent interdits d'accès, à moins de payer une contribution substantielle à la milice gérant les flux de population. Du côté des mines, on trouve des avant-postes et des béliers brisés appartenant aux monstres ayant longtemps assiégé l'endroit.

Vous pouvez ajouter une communauté de gobelins, descendants des ouvriers affectés à la destruction des Portes, se trouvant encore sur place. Les années ont passé et ils ne savent plus vraiment ce qu'ils font ici. Ils vénèrent la Porte, gravée par leurs soins, comme un accès vers leur paradis.

Videbourse, la ville souterraine

Son nom date de l'époque où l'essentiel de la ville était constitué d'un péage, de commerces... et de maisons de plaisir. De nos jours, la ville se présente comme un ensemble de cavernes de toutes tailles, allant de quelques mètres de large seulement à plusieurs centaines, reliées entre elles par des galeries creusées dans la roche. Les voies principales sont pavées, étayées de poutres et de dalles de pierre, tandis que les plus petites sont en pierre brute polie par les allées et venues (et donc fort glissantes, par endroit). Des constructions troglodytes ont été creusées dans les parois des cavernes et dans les galeries, en particulier dans les galeries commerciales et les quartiers des artisans. Comme dans les mines, l'humidité est importante et l'air étouffant, les systèmes d'aération ne suffisant pas à le faire circuler correctement.

Une mousse phosphorescente est entretenue le long de toutes les galeries du cœur de la ville, de manière à obtenir une lumière tamisée constante. Certains lieux sont éclairés par magie, mais cela reste rare (dans les lieux importants comme la bibliothèque ou la galerie principale). La peur du noir est tenace et certains superstitieux accusent l'obscurité de tous les malheurs. La température varie très peu pendant l'année, et les saisons ne sont perceptibles qu'au travers de la diminution du niveau de l'eau dans les lacs souterrains. Ainsi, les habitants parlent des saisons de hautes et de basses eaux. Des aqueducs courent le long des galeries principales, surveillés de près par les Gardiens.

Les champignons sont la principale source de nourriture, cultivés dans de grandes champignonnières à proximité de sources d'eau. Les insectes servent d'appoint. Le bois est très rare et le mobilier est principalement en pierre ou en fer. Avoir des meubles en bois est le summum du luxe. Les habitations sont

fermées par des peaux tannées (parfois humaines) et les portes en bois sont réservées aux bâtiments importants. Les descendants de certains marchands n'ont pas perdu le sens des affaires et entretiennent leurs monopoles, voire privent la population de certaines ressources en dissimulant leur existence (nourriture et eau, essentiellement).

Les habitants

Physiquement, ils ressemblent à des humains, dont le système pileux est réduit au minimum. Sans être difformes, ils sont adaptés à la vie souterraine. Leurs yeux ont grossi et se sont habitués au faible éclairage (une lumière intense les aveugle durablement). Ils sont endurants au froid et à l'air pauvre en oxygène (les PJ seront vite essoufflés). Ils se sont également adaptés à une eau ferrugineuse, que les PJ auront eux beaucoup de mal à digérer. Plus l'on s'enfonce en profondeur, plus les adaptations sont marquées. Les populations rencontrées au-delà de Videbourse peuvent être très différentes des humains classiques... Une maladie, la Pierrasse, frappe les habitants entre 30 et 35 ans, et l'espérance de vie dépasse rarement les 40 ans.

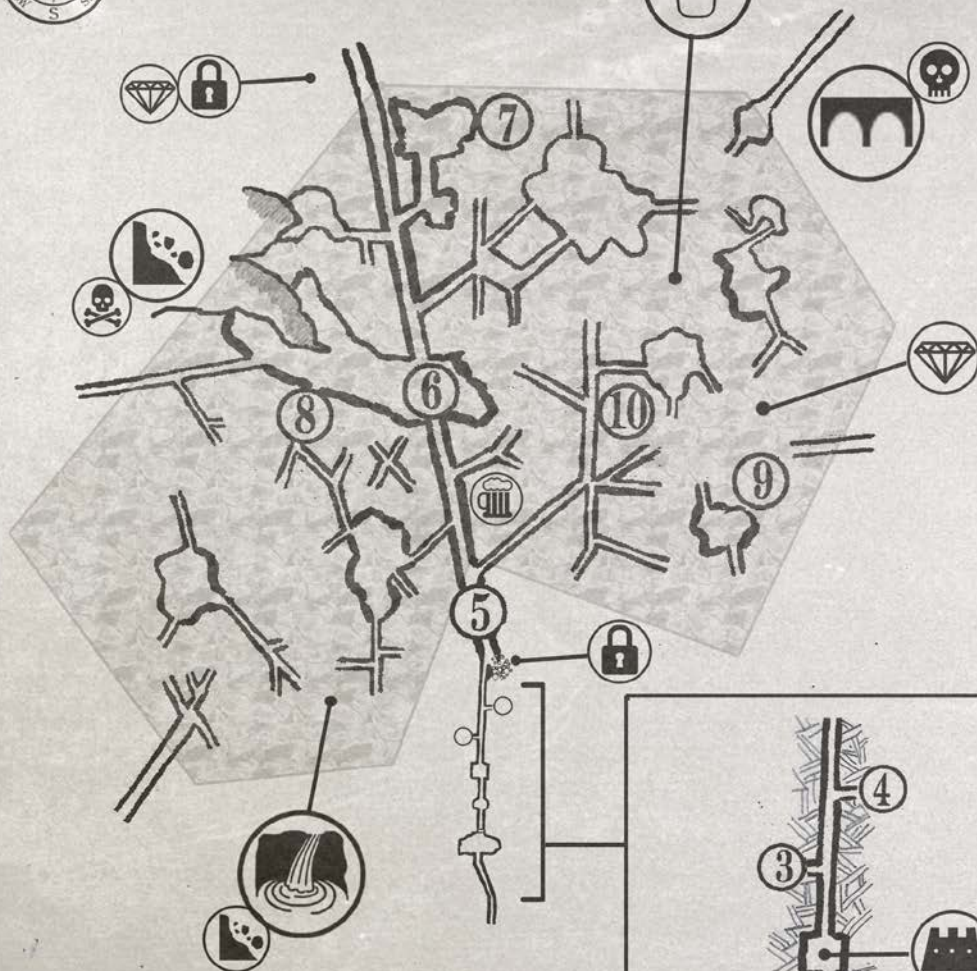
Difficile de dire combien d'humains vivent ici, certaines factions s'étant volontairement coupées des autres lors de l'invasion ou en protestation contre les lois en vigueur au cœur de la ville. Des habitations se situent loin dans les galeries. Une société plus ou moins structurée s'est réorganisée. Les métiers se transmettent majoritairement de père en fils, notamment les postes à responsabilité. Les religieux et le bourgmestre le sont de naissance, de même que les cultivateurs de champignons.

Trois religions principales conditionnent la vie des citadins : le culte de la Surface, le culte des Profondeurs et le culte de l'Eau. Les trois prônent le dénuement et ignorent les trésors trouvés sous terre, les considérant comme une tentation malsaine. Des « hérétiques »



LE COEUR

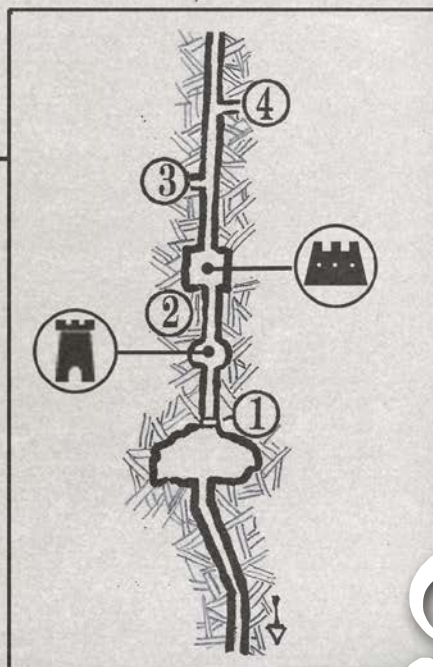
50m



LEGENDE

1. Portes 2. QG 3. Taverne 4. Temple
5. Grand Hall 6. Zone aisée 7. Kargel
8. Temples 9. Bibliothèque 10. Artisan

- | | |
|--------------|-----------|
| Zone bouclée | Source |
| Ancien QG | Minerais |
| Barbacane | Dangers |
| Eboulements | Cimetière |



Quelques éléments d'ambiance dans Videbourse

Lorsqu'une épidémie inconnue se propage dans Videbourse, les PJ sont des coupables désignés. Les organismes des habitants ont bien du mal à résister à cette vilaine grippe. La vie d'aventurière n'est pas toujours des plus faciles, entre le machisme ambiant et le comportement inapproprié de certains rustres. Les habitants de Videbourse sont beaucoup plus respectueux. Cela en deviendrait presque gênant, parfois. Surtout lorsqu'un prétendant défie un autre membre du groupe pour gagner le cœur de sa promise.

Savez-vous le sort que l'on réserve ici-bas aux hérétiques ? Priez pour ne jamais le découvrir.

Vous vous étonnez de ne pas voir de non-humain ici-bas ? Sachez qu'ils seront tout aussi étonnés d'en voir. Et pas forcément ravis.

La plupart des autochtones sont friands voire avides de récits de la Surface. Attention toutefois à ne pas heurter les croyances religieuses de certains, sous peine de s'attirer des ennuis.

Une odeur suspecte ? Attention, ce pourrait être un gaz très inflammable issu de la décomposition de certains champignons.

Dans des espaces confinés où l'oxygène est parfois rare, certains sorts peuvent trouver une nouvelle utilité tandis que d'autres pourraient mettre le groupe entier en danger. Rares sont ceux qui se soucient habituellement de la consommation d'oxygène d'une boule de feu.

D'après un dicton local, il est plus facile de descendre que de remonter. Les aventuriers pourraient bien l'apprendre à leurs dépens.

La place des femmes

Ici, ce n'est pas la place qui manque, mais les ressources.

Les naissances sont donc autant que possible limitées.

Les familles ne doivent pas avoir plus d'un enfant, sauf dans le cas des filles. La population de sexe féminin était très peu nombreuse dans les années qui ont suivi l'invasion et les assiégés ont bien du mal à y remédier depuis. Étant rares, elles occupent une place privilégiée au sein de la société et sont considérées comme au-dessus des hommes au sein d'une même classe sociale.

Elles sont souvent les éminences grises de la politique citadine, lorsqu'elles ne dirigent pas directement. S'en prendre à une femme, même verbalement, est un crime sévèrement réprimé.

en profitent justement pour accumuler ces objets en espérant remonter à la Surface un jour. Dans ce climat anxieux où la vie est rude et la mort fréquente, la religion est très prégnante. Il est vraisemblable que, lors du premier contact avec les PJ, les habitants fuiront apeurés pour aller chercher les Gardiens et les Prêtres.

Quartiers principaux de Videbourse

La ville se divise en trois zones principales : l'Entrée, située juste après les Portes, abandonnée ; le Cœur, où se situent les temples, les habitations aisées, les commerces et les artisans ; la Ville-Neuve, où logent les « pauvres » et les nouveaux venus.

L'Entrée

Même si des accès secondaires existent, les Portes restent le principal moyen de rejoindre Videbourse. Il faut juste trouver un moyen de les ouvrir, ou convaincre quelqu'un de le faire.

1. Les Portes

S'élevant sur presque 8 m, elles sont couvertes de symboles et de runes. La

majorité des runes ont été tracées du temps des explorations, souvent pour raconter des légendes, et ne sont pas magiques. Les autres ont été dessinées et gravées par des générations d'assiégeants (on trouve même une histoire cochonne gobeline !). Les runes de protection sont presque toutes inactives. Seules celles protégeant d'événements improbables (inondation, lave...) sont encore actives. Si les portes n'ont jamais pu être ouvertes, c'est pour une autre raison...

Au fil des années, les humains ont fini par oublier contre quoi ils se défendaient. De génération en génération, ils apprennent qu'il faut empêcher « l'extérieur » d'entrer. Personne ne venant, cet extérieur est devenu un mythe et les ennemis des créatures légendaires, voire des dieux ou des démons.

2. L'avant-poste et l'ancien QG des Gardiens

Ce puissant édifice ressemblant à une barbacane a été conçu pour contenir les assaillants franchissant les portes (ce qui n'est jamais arrivé). Comme les Portes, il est abandonné depuis plusieurs années par les **Gardiens** en charge de la protection des Portes. Dans sa continuité se trouve

leur ancien QG, qui ne contient plus que quelques pailles moisies. Il accueillait plusieurs dizaines de soldats et dispose encore d'une armurerie fournie, d'un cellier rempli et d'une salle commune. Un seul soldat occupe encore les lieux : **Painitom**.

Painitom : le Gardien du fort. 13 ans et déjà bâti comme un homme. Tom ne lâche jamais son fouet, souvenir qui se transmet de père en fils et qu'il manie à la perfection. Il est fasciné par l'extérieur, qu'il fantasme complètement. L'arrivée des PJ est pour lui un signe et il les voit comme des envoyés divins, les suivant partout dans l'espoir de les impressionner à son tour.

3. La Taverne du dernier verre

Grand bâtiment troglodyte abandonné. Ici se retrouvaient les aventuriers protégeant les Portes, avant même que les Gardiens ne soient formés. La légende voudrait que la milice ait vu le jour en cet endroit, au cours d'une soirée où la motivation des défenseurs était au maximum, en partie grâce à l'alcool de contrebande, qui coulait à flots. Une porte dérobée en cuisine donne sur la cave, où sont encore entreposés des fûts. L'alcool n'était déjà pas très potable à l'époque, mais peut aujourd'hui constituer un bon explosif.

4. Ancien Temple de la Surface

Alors qu'il n'y a plus âme qui vive dans cette zone, des pèlerins font encore régulièrement le voyage jusqu'à ce temple. Inféodés au **Prêtre de la Surface**, ceux-ci effectuent le voyage jusqu'aux Portes en espérant se montrer digne de les voir s'ouvrir devant eux. Ainsi, le passage vers la Surface tant convoitée s'ouvrira devant le **Sauveur**. Les religieux affluent en masse depuis le tremblement de terre, y ayant vu le signe de l'ouverture prochaine. Il n'est donc pas rare que le temple soit occupé par une poignée de fidèles,

lorsqu'ils ne sont pas en train de rendre hommage aux Portes.

Le Cœur

Le Grand Hall part du QG et débouche sur le centre ancien de Videbourse. Ceux qui ont fui la surface lors de l'invasion ou qui se sont retrouvés coincés dans les profondeurs ont pour la plupart élu domicile ici. Résignés, ils ont aménagé l'endroit du mieux qu'ils pouvaient. Les rues et les bâtiments ont été taillés directement dans la roche. La taille des habitations de chacun ne dépend pas seulement de sa condition ou de sa place dans cette nouvelle société, mais aussi de ses aptitudes propres et de son entourage. Certains mineurs, à l'époque, se sont associés pour s'aménager d'agréables espaces de vie. Certains, trop ambitieux, ont fini sous les éboulis de leurs somptueux palais.

Les bâtiments plus récents côtoient les demeures d'antan, ce qui donne un mélange déconcertant de styles. Ce sentiment cosmopolite est renforcé par la structure même du Cœur : un entrelacs de cavernes et de galeries aménagées de demeures troglodytes et de bâtiments maçonnés sur plusieurs niveaux, desservis par des escaliers à flanc de paroi. La ville est beaucoup plus étendue qu'en apparence, s'étalant aussi bien en hauteur et en profondeur qu'en largeur. Les PJ seront désorientés par la multitude d'accès à chaque quartier s'ils n'ont pas de guide. **Rubis**, une jeune fille aux yeux globuleux, pourrait les entraîner dans les griffes de la communauté retranchée de cannibales où vit son amoureux. La paroi de leur caverne est rougie par le sang des imprudents.

Seules les galeries et les cavernes principales figurent sur le plan.

5. Avenue commerçante - Culte de l'eau

Le Grand Hall débouche sur cette imposante galerie Sud-Nord, bordée de part et d'autres de nombreuses ➔

Architecture commune

Videbourse s'est tout d'abord construite autour de la ville antique. Dans sa partie ancienne, des similitudes architecturales font penser que des peuples l'auraient construite de concert. On y trouve des édifices cyclopéens, depuis divisés en constructions plus raisonnables, des quartiers à dimension humaine et des enclaves adaptées à des êtres de petite taille. Nul ne sait dans quel but fut érigée cette cité, ni ce qu'elle dissimulait vraiment. Nul ne sait non plus ce qui causa sa chute et celle des autres civilisations. Certains spéculent sur le manque de ressources ou parlent de cet étrange portail, au plus profond de la terre. Les habitants actuels ont même oublié quels genres de squelettes auraient été trouvés sur place. On trouve encore chez certains marchands des crânes anciens appartenant à des races inconnues.

La Pierrasse

Vers la trentaine, les articulations se font plus rigides et douloureuses, la respiration plus difficile ; comme si une sénescence accélérée se produisait.

En l'espace de quelques années, un homme dans la force de l'âge se retrouve incapable de se lever de son lit et de s'alimenter seul.

Aucun remède, aucune magie n'arrive à endiguer l'avancée de la maladie.

Pour autant, presque aucun malade n'est visible dans la ville. Certains suivent la coutume et partent vers les profondeurs pour « chercher de l'eau » ; rares sont ceux qui reviennent de ce périple. Quant aux autres malades... il ne faut pas oublier que le recyclage est de rigueur.

échoppes et boutiques, et éclairée en continu par des spores lumineuses et quelques lumières éternelles. L'avenue fut aménagée ainsi dès les premières explorations et continua de prospérer après l'invasion. La ville s'est d'abord construite autour d'elle. On y trouve de tout : des champignons, insectes et autres créatures comestibles, aux herbes aromatiques, en passant bien entendu par l'eau. Des artisans y proposent vêtements, outils et, plus rarement, armes. Faute de matériaux, la plupart sont de mauvaise facture (à part ceux découverts sur place). Autant dire que l'équipement et les vêtements des P.J susciteront un très vif intérêt, pas seulement de la part d'individus honnêtes. Les rues et ruelles perpendiculaires donnent accès au reste du Cœur et aux transactions discrètes.

Des Gardiens patrouillent pour faire régner l'ordre. Le **Prêtre de l'Eau**, appelé **le Sourcier**, et ses disciples (les **Puiseurs**) règnent ici sans partage. Ils tiennent les commerces d'eau et s'assurent personnellement du respect de la loi s'ils mettent la main sur des contrebandiers.

Lombric : gros bras du Sourcier, 25 ans, force de la nature, très malin. Il se fait passer pour un simplet afin d'en savoir plus sur les agissements (et les arrangements) des Puiseurs et du Sourcier. Il laisse souvent s'enfuir les voleurs d'eau en échange d'informations sur les trafics. Mais pour le compte de qui agit-il ?

Dans cette rue se trouve aussi la principale taverne (il n'y a que des tavernes : aucun voyageur ne passant, les coupages sont sans intérêt). **La Taverne** (c'est son nom !) est un dédale de petites cavités de 2 à 4 m de diamètre, avec bancs et tables creusés à même la roche. Trouver une table libre aux heures d'affluence est aussi compliqué que de trouver un ami spécifique, ce qui rend l'endroit si convivial : les habitants s'assoient à la première table avec une place libre et entament la discussion. Aucun service aux tables, il faut aller à

un des deux comptoirs. Celui qui rapporte à boire est toujours sûr de retrouver sa place à son retour.

Cornaline « la délicate », la tenancière. Jolie petite rousse au sourire collé aux lèvres, sauf quand on parle mal en sa présence. Elle est alors capable des pires colères, et les clients l'adorent et détestent la voir énervée... Mère de jeunes triplettes (fait rarissime) qui l'aident dans la taverne, elle est respectée de tous pour son courage. Personne ne connaît le père des fillettes, mais une vilaine rumeur prétend qu'il aurait servi de nourriture une année de disette. C'est vrai que l'on se pose des questions sur la viande faisandée qui apparaît parfois au menu...

6. Les quartiers aisés

Les premiers à s'être installés dans la ville, de part et d'autre de l'avenue principale, bénéficient des résidences les plus agréables. Ce sont des commerçants, mais aussi des aventuriers suffisamment malins pour s'être accaparés les ressources et l'équipement dont leurs confrères auraient besoin par la suite. D'anciens mineurs se sont également alliés et ont mis à profit leurs talents pour se construire de magnifiques résidences. Certaines n'ont rien à envier aux palais de la surface, mais tous pâlissent face aux logis des Puiseurs. Ici-bas, la richesse n'est pas l'or, mais le matériel, les denrées et, bien sûr, l'eau.

Actinote est réputé pour être le plus prospère des Puiseurs. Pour conserver sa clientèle, il n'hésite pas à recruter des volontaires pour verser dans ses réserves d'eau une substance permettant de la purifier, justifiant qu'elle soit aussi pure et demandée. Sauf qu'il ne s'agit pas de ses propres réserves. Ce n'est pas vraiment un crime s'il n'y a pas de témoin pour le prouver.

7. Le palais du bourgmestre

Cette vaste caverne ceinte de lourdes portes a servi de centre de comman-

dement après l'Invasion. Quand un bourgmestre a été placé à la tête de la ville, celui-ci y a élu domicile avec sa famille. Des alcôves ont été aménagées en lieux de vie, donnant sur le cœur du palais. Les réclamations y sont entendues, mais il faut se rendre à l'évidence : les décisions importantes sont plutôt prises dans les Temples ou chez les Puiseurs plutôt qu'ici. Même **Almandin**, le chef des Gardiens, a plus d'influence que **Prehnit, l'actuel bourgmestre**. La tension entre les deux hommes est palpable et Almanadin ne manque jamais une occasion de tourner le bourgmestre et sa claudication en ridicule. Selon lui, Prehnit aurait reçu cette blessure en fuyant un rat géant. Ceci n'a jusque-là pas jugé bon de prétendre le contraire.

Prehnit, bourgmestre. 35 ans, chauve et boiteux de naissance, effacé et sans charisme. À l'insu de tous, il s'est rapproché du prêtre des Profondeurs pour faire front face au prêtre de la Surface et au Sourcier. Ils recrutent des hommes pour prouver que ce dernier dissimule d'importants stocks d'eau avec la complicité des marchands. Il offre une forte récompense à quiconque découvrirait dans les profondeurs une nouvelle source d'approvisionnement en eau. Pour lui, le salut ne peut venir que des profondeurs.

8. Les temples

Réunis autour de la même galerie, les trois temples se font face. Lors de l'attaque de Piochedor puis de la fuite, tous les prêtres sont morts et seuls ont survécu quelques magiciens. Les prêtres actuels de Videbourse n'ont aucun pouvoir divin, mais possèdent quelques sorts profanes adaptés à leur nouvelle religion. Choisissez leur sort dans la liste adéquate, mais de faible niveau. À cet égard, les lanceurs de sorts divins parmi les PJ pourraient passer pour de véritables divinités... S'ils arrivent à rester en vie suffisamment longtemps une fois démasqués comme tels...

a. Le Temple de l'Eau : de loin le plus opulent, rempli de fontaines et d'aqueducs, il est aussi le mieux fréquenté. Le bas-peuple n'a pas besoin qu'on lui rappelle l'importance de l'eau et n'a de toute façon pas sa place aux côtés des marchands fréquentant cet endroit. Le Prêtre de l'Eau leur enseigne l'importance de l'eau et accomplit de nombreux rituels autour de cet élément précieux. Les rituels du culte incluent le baptême et la privation volontaire d'eau, censée provoquer des illuminations.

Larimar, le Sourcier. Politicien chevronné de 42 ans, en fin de vie, il ne quitte plus sa chaise à porteur. Chaque nouveau Sourcier abandonne son nom et son histoire, pourtant personne n'a oublié qu'il fricotait avec des individus peu recommandables. Surtout depuis qu'une rivière souterraine aurait été détournée par une communauté des profondeurs (réalité ?) et qu'il a été contraint de rationner l'eau. Impopulaire, il affirme faire ce qu'il a à faire, y compris sanctionner des contrebandiers et redistribuer leurs stocks d'eau. Ou au moins une partie...

b. Le Temple de la Surface idéalise ce qui se trouve au-delà des Portes, y voyant le salut de chacun. Il proscriit de s'aventurer dans les profondeurs, sauf en cas de nécessité, et envoie régulièrement des pèlerins aux Portes. Pour **le Très-Haut, le Prêtre de la Surface**, le tremblement de terre récent est le signe de leur ouverture prochaine. Il est le plus enclin à accueillir les PJ comme porteurs d'un message d'espoir pour tous.

Heliodore, Le Très-Haut. À peine la vingtaine, une grande vivacité d'esprit. Pour lui, le profit n'a aucun sens. Il prône le dénuement et place la vie humaine au-dessus de tout. Il a trouvé dans la bibliothèque les plans de cités qui se trouveraient dans les profondeurs. Il les conserve toujours sur lui, mais pas même sa femme, **Elbaïte**, n'est au courant. Pour- ➔

Une société de l'eau

Dans les profondeurs, l'eau est la denrée la plus rare et la plus précieuse. Les quelques points d'eau se sont vite asséchés (plus qu'une seule source dans le Cœur) et les assiégés ont dû apprendre à se rationner. Les rivières souterraines se font rares et le prêtre de l'Eau veille au grain. Sous son égide, les commerçants, regroupés sous l'appellation de Puiseurs, ont prospéré en jouissant de ce marché fructueux. Partout dans la ville et au-delà, des aqueducs courent le long des galeries, quand ce ne sont pas des humains chargés de transporter l'eau dans des seaux à couvercle (chaque goutte compte). Les citernes servant à stocker le liquide sont étroitement protégées et dissimulées. Il n'est pas rare que certaines canalisations ou rivières soient déviées, mais les Puiseurs sont vigilants.

Crimes et délits

Les crimes et délits sont très sévèrement réprimés dans cet espace confiné. La plupart des crimes sont punis par la privation d'eau. Dans ces espaces confinés, l'agoraphobie est également fréquente et les délits sont punis par une mise en quarantaine hors la ville, dans l'esplanade, un immense espace ouvert où aucun mur n'est visible depuis le centre... L'autre peine, plus légère, est la mise au noir. Les ressources sont trop peu nombreuses et les habitants trop précieux pour pouvoir se permettre de sacrifier qui que ce soit. Des intérêts d'ordre général attendent les criminels de faible envergure : assurer la réfection de certains couloirs, transporter de l'eau ou enrichir les cartes déjà établies.

▶ tant, on prétend que ce serait elle, le vrai prêtre. Bien que très intelligente, elle sait jouer de ses charmes pour atteindre ses objectifs plus rapidement (les hommes sont très faibles ici-bas), notamment avec Sodal, qu'elle pense rallier à sa cause.

c. Le Temple des Profondeurs est peu fréquenté. Le fait d'encourager ses fidèles à s'aventurer toujours plus profondément dans les galeries y est sans doute pour quelque chose. Officiellement, ceux qui ne reviennent pas ont atteint un monde meilleur. De toute façon, seul l'**Ennemi** attend derrière les Portes. L'eau, en provenance des Profondeurs, est un signe indéniable que le salut s'y trouve. Des galeries sous le temple conduisent à la **Fosse**, une interminable crevasse défigurant la principale caverne du Cœur. Personne ne sait ce qu'elle abrite, mais des créatures en sortent parfois.

Copal, Le Profond. Ennemi d'enfance d'Héliodore, il a logiquement embrassé la voie des Profondeurs, plus par haine que par conviction. Avec le temps, il a fini par croire en ses prêches. D'autant qu'il tient jalousement à ses privilèges et aux richesses en or et bijoux qu'il conserve secrètement dans une salle au trésor creusée sous sa demeure. Il voit d'un très mauvais œil l'arrivée des PJ, envoyés pour tenter les plus faibles et les conduire à leur perte.

9. La Bibliothèque

Les ouvrages sont très rares. La plupart ont été découverts dans les galeries et certains, dit-on même, rapportés d'une cité encore plus ancienne. Ces grimoires sont indispensables pour les érudits et magiciens, très prisés pour leurs sorts vitaux pour la communauté, qu'il s'agisse de soigner, de générer de la lumière ou de purifier l'eau. En conséquence, ce lieu de savoir est devenu le lieu de formation des jeteurs de sorts profanes (ils se comptent sur les doigts d'une main). D'une importance capitale, son accès est surveillé de près.

Des rumeurs affirment que cet endroit existait avant Videbourse, mais que les mineurs n'y allaient jamais.

Barytine (Bary pour les intimes), le druide. La cinquantaine, doyen de la communauté depuis plusieurs années, épargné par la Pierrasse. Tout le monde l'a toujours connu et, de mémoire humaine, il a toujours été vieux. À tel point que certains affirment qu'il est né avant même l'Invasion. Bary met ses nombreux dons à la disposition de tous, le plus délicat avec lui étant de se faire comprendre. Sourd comme un pot, limite délirant, il est un pilier de la communauté, mais pas forcément le plus facile à gérer. Il s'entend particulièrement bien avec Héliodore, avec qui il partage un réel humanisme. Il connaît l'existence des plans des cités, mais croit toujours qu'ils sont dans la bibliothèque. Il possède d'autres secrets, notamment sur la Condamnée. Il sera un protecteur curieux des PJ s'ils savent se montrer respectueux de la communauté.

10. Les artisans

Cette galerie permet de déambuler entre les alcôves aménagées en ateliers où les artisans vivent avec leur famille. Ils ont monté leur propre milice de surveillance, car les outils et matériaux sont des biens très précieux. Le bois, entre autres, est très difficile à trouver et seuls les plus aguerris ont le droit de le travailler. Dans ces profondeurs où tout manque sauf les minerais, chaque ressource est précieuse et doit être recyclée ou réparée.

Haüyne, le joaillier, s'est vite imposé à la tête des artisans. Il n'a aucun mal à dénicher les pierres précieuses et minerais dont il a besoin. Sa gouaille et son refus de s'affilier à un temple en font un personnage atypique qui ne laisse pas indifférent. Couvert de bijoux comme le plus riche des marchands de la surface, il a du mal à passer inaperçu. Pour autant, ces artifices n'ont que peu de valeur ici. Il a découvert qu'un filon d'une pierre jusqu'ici inconnue se trouverait dans la **Condamnée** (voir plus bas).

11. QG des Gardiens

Grand bâtiment hors sol, spartiate et épuré. Il abrite une cinquantaine de Gardiens. C'est d'ici que partent les patrouilles de six Gardiens qui assurent la sécurité en ville. Le nouveau capitaine, **Almandin**, a accédé à cette fonction pour ses compétences martiales, mais aussi grâce au soutien indéfectible du Très-Haut. Ce dernier pense que les Gardiens représentent un enjeu crucial trop longtemps resté aux mains du Profond. Les Gardiens, autrefois affectés aux Portes, sont donc tous maintenant affectés à la surveillance des galeries secondaires et à la recherche d'une voie de sortie. Une partie du bâtiment est ainsi réservée aux **Explos**, l'élite d'une douzaine de Gardiens chargés de cette tâche. Régulièrement, des binômes d'Explos reviennent en ville. Rarement avec de bonnes nouvelles, mais qui sait ?

Almandin, capitaine des Gardiens. La trentaine, fatigué et précocement malade, son état de santé a permis au Très-Haut de le convaincre que leur salut passait par un retour à la Surface et non par les Profondeurs. Paradoxalement, il est totalement effrayé à cette idée et ne prendra aucune décision précipitant une sortie. Il pourra alternativement être un allié des PJ ou leur pire ennemi.

Autres lieux

• **Les champignonnières** : trois dans le cœur, une demi-douzaine dans les extérieurs. Ce sont des cavernes humides, souvent de plusieurs dizaines de mètres de diamètre, exploitées par les **Champigneurs**. L'accès est réglementé et toutes les issues sont fermées par de lourdes grilles. Dans celle au Nord du quartier des artisans est cultivé un champignon noir succulent réservé aux « *puissants* ». Les habitants vivent ce privilège de plus en plus mal, comme un symbole à renverser. À la tête de ces dissidents se trouve **Stauro**, celui-là même qui a été affecté à la protection

des champignonnières. Le moment venu, il ouvrira les grilles pour laisser le peuple se servir et s'installer en ces lieux. Il n'attend qu'un signe de la part de son alliée du quartier des temples.

• **La source** : une seule source produit encore dans le Cœur. Située en profondeur, son accès est difficile et fortement limité (un verre par jour par famille). Il y a quelques semaines, une tentative d'empoisonnement a échoué de justesse. Malheureusement, l'empoisonneur est mort sans pouvoir parler. La source serait issue des larmes d'un dieu, ce qui lui conférerait ce léger goût salé. La raison de ces pleurs varie selon la religion de celui à qui l'on pose la question.

• **Le gouffre aux défunts** : à la sortie Nord-Est du Cœur, un pont antique enjambe un gouffre sans fond. Le sort à réserver aux défunts a longtemps fait débat. Faute d'une meilleure solution, tous se sont accordés pour les laisser chuter depuis ce pont. Chacun trouve une justification à cela dans sa propre foi. Les plus pragmatiques y trouvent une solution efficace à leur problème, y compris les malfrats et autres trafiquants d'eau. Certains prétendent avoir vu des phénomènes étranges juste après (des lumières, des feu-follets, des cris, des plaintes, avoir l'impression d'être suivi...), mais rien de concret.

La Ville-Neuve et les extérieurs

Cinq galeries, **Les Voies**, quittent le Cœur avant de se diviser en dizaines de galeries. Comme la ville antique, ces galeries présentent un large panel d'architectures, certaines à taille humaine, d'autres gigantesques, d'autres encore situées à plusieurs mètres de hauteur. Les plus hautes arborent un plafond à plus de 50 mètres de haut. Les galeries « *humaines* » sont de tous les styles, oriental, celte, précolombien, arabisant, baroque... comme si des dizaines de civilisations différentes avaient chacune bâti →



Une idée de génie

La découverte du cadavre de Rub' plonge la ville dans l'émotion. Ce rafistoleur de génie était très apprécié de tous pour son aptitude à réparer ou faire fonctionner n'importe quoi. Le bourgmestre donnerait cher pour mettre la main sur le coupable. Tout se complique lorsque l'apprenti de Rub' clame à qui veut l'entendre que son patron travaillait sur un dispositif permettant de rendre l'urine potable. Voici de quoi s'attirer de nombreuses inimitiés et allonger la liste des suspects. Au final, l'invention de Rub' ne marche pas aussi bien que prévu : les cristaux en poudre qu'il utilise pour filtrer l'urine ont causé son empoisonnement. Ces particules volatiles sont mortelles et nul ne sait où l'inventeur dissimulait son stock.

Jouer dans Videbourse

Des adeptes des Profondeurs sont partis pour préparer leur cérémonie annuelle, mais ne sont toujours pas revenus. Il est facile de suivre leurs pas, du moins jusqu'à ce que les PJ s'aventurent dans des conduits plongés dans l'obscurité. Ces méandres sont occupés par des individus revenus à l'état sauvage. Et ces derniers n'attendent qu'une chose : le sacrifice humain qui leur est dû chaque année. Les adeptes leur ont promis que celui-ci ne tarderait pas à arriver. Avec un peu de chance, la substance introduite dans la ration des aventuriers devrait grandement atténuer leur combativité. Même si elle donne un goût âcre à la viande.

les siennes. Les premières expéditions s'enfoncèrent dans les profondeurs à partir de ces voies antiques.

La Ville-Neuve (ou **la Neuve**) est un ensemble de quartiers construits en périphérie du Cœur à partir des cinq Voies. Nombre de ces galeries se sont effondrées ou ont été bouchées par les habitants de la Neuve (dits péjorativement les Neufs). Celles laissées ouvertes au-delà de la Neuve ont été barricadées ou lourdement piégées, et les Gardiens y patrouillent très consciencieusement. Il est strictement interdit de sortir de la Neuve sans leur autorisation. Imaginez que des inconscients ramènent on ne sait quoi des Profondeurs ! « *Djà qu'faut trouver d'la place quand d'bonnes gens remontent* ». Enfin, ça fait bien longtemps qu'aucun explorateur des premiers jours n'est remonté...

Élu par le peuple, c'est bien malgré lui que le robuste **Sodal** s'est retrouvé à faire régner l'ordre dans la Ville-Neuve. Tous le consultent pour dénouer leurs différents et/ou prendre des décisions importantes. Tant et si bien que les habitants sont de plus en plus nombreux à se détourner de l'influence du Cœur. Même les temples sont délaissés. L'influence de Sodal est telle que certains personnages haut-placés aimeraient le rallier à leur cause afin de s'imposer sur l'ensemble de la ville. Ou l'éliminer afin de le remplacer par l'un de leurs pantins.

L'avenue commerçante (5) conduit à la **Condamnée**, une galerie restée inaccessible après toutes ces décennies malgré sa proximité du Cœur. De nombreux sceaux magiques en interdisent l'accès et aucun magicien ne possède les sorts pour les détruire. Rien n'en est jamais sorti non plus. On a bien essayé de trouver une autre galerie qui mènerait à la zone, en vain. Des barricades bloquent maintenant le passage et les Gardiens jettent régulièrement un œil distrait depuis l'entrée. La seule voie inexplorée qui pourrait y mener est depuis la Fosse.

Les lacs : Cet ensemble d'étendues d'eau souterraine pourrait constituer une manne inépuisable si le lieu n'était pas maudit. Son agencement évoluerait en permanence et ceux qui s'approchent des lacs seraient alors incapables d'en revenir, condamnés à tourner en rond. Quelques rares audacieux sont parvenus à en ressortir, mais seuls les plus désespérés s'y risquent, prêts à renoncer à la civilisation pour ne jamais manquer d'eau.

Les extérieurs. Ces zones inexplorées sont nommées comme l'Extérieur/Surface, car « extérieures » à leur univers. Libre à vous d'y placer ce qui convient dans votre campagne ; d'autres communautés (de mineurs ou datant d'avant les explorations), un portail vers un autre plan, des créatures, des accès vers la surface... Ces autres communautés peuvent être amicales ou vouloir rentrer en conflit. Les PJ peuvent être à l'origine de ces troubles. Et le Baron local, dans tout ça ? Si les PJ ne reviennent pas à temps, le baron enverra d'autres groupes d'aventuriers, pensant que les PJ sont morts ou bloqués. Toutefois, cette fois-ci il s'agira de groupes lourdement armés, plus des exterminateurs que des explorateurs pacifiques. Si les PJ sont arrivés à se faire accepter et à créer un climat de confiance, cette arrivée peut tout chambouler.

Un livre de la bibliothèque fait aussi mention d'une communauté ancienne considérant ce complexe comme une création divine destinée à accueillir les élus de tous les peuples, comme une arche sauvant l'humanité (une arche qui aurait fait naufrage ?). Héliodore prétend au contraire qu'il s'agit d'une punition, que le dieu de la Surface les a enfermés là pour les punir, pour une éternité de soumission (les tremblements de terre renforcent cette hypothèse). Enfin, tout ceci n'est que baliverne, non ?

Laurent Devernay et
Géraud « myvyrian » G.
Illustrations Didier Guiserix

Les forces en présence

Religion et Politique

• **Temple de l'Eau et les Puisseurs Larimar, Le Sourcier.** Fricotait avec des individus peu recommandables. Joue sur la peur de la pénurie d'eau pour garder ses prérogatives. Ennemi constant des PJ.

Les Puisseurs. Tiennent les commerces d'eau et la gestion de l'eau et des sources. Entièrement dévoués à Larimar. *Lombric.* Gros bras du Sourcier. Joue un double-jeu pour un commanditaire inconnu. Peut être un informateur des PJ, mais ne le fera qu'en échange d'autres renseignements.

Actinote. Le plus prospère des Puisseurs. Magouilleur. Voudrait prendre la place de Larimar, mais n'a pas le soutien des Puisseurs. Peut manipuler les PJ.

• **Temple des Profondeurs**

Copal, le Profond. Ennemi d'enfance d'Héliodore. Amasse des trésors et veut le statu-quo. Bien qu'ennemi puissant des PJ, sa folie potentielle peut le rendre manipulable si les PJ jouent sur sa peur de la Surface, ainsi que la possibilité d'amasser encore plus de richesses.

• **Temple de la Surface**

Héliodore, le Très Haut. Humaniste convaincu. Possède les plans de cités des profondeurs. Peut demander aux PJ de les explorer en toute discrétion.

Elbaïte, Femme d'Héliodore. Serait la vraie prêtresse. Essaie de rallier Sodal à leur cause. Très intelligente, mais privilégie ses charmes pour arriver à ses fins (plus rapide).

• **Hôtel de ville**

Prehnnit, le bourgmestre. Allié au Profond pour faire face au Très-Haut et au Sourcier. Cherche à démasquer les magouilles des Puisseurs pour prendre la main sur le commerce d'eau. Les PJ peuvent être des alliés de circonstance. Il veut s'allier à Sodal (de la Neuve) pour renverser les Gardiens et couper tout soutien au Très-Haut et au Sourcier. Sodal se montre peu réceptif, car il possède des ressources en eau inconnues du Cœur. Réunit petit à petit sa propre milice.

Sécurité

Almandin, le chef des Gardiens. Malade, associé au Très-Haut. Tantôt allié ou ennemi des PJ.

Painitom, le gardien du fort. Allié strict des PJ, au point de défier Almandin si nécessaire.

Les Explos. Binômes recherchant les sorties. Premier contact des PJ s'ils viennent d'une sortie annexe. Un des binômes est vendu au Profond.

Magie

Barytine, le druide. Certainement immortel, mais son secret est inconnu. Prêt à tout pour la communauté. Connaît l'existence des plans des cités, mais les pense toujours dans la bibliothèque. Possède d'autres secrets, notamment sur la Condamnée. Protecteur curieux des PJ s'ils savent se montrer respectueux de la communauté.

Les satellites

Rubis. Faux guide des PJ. Traîtresse voulant amener les PJ dans un guet-apens. Painitom s'en méfie (servira de joker).

Haüyne, le joaillier. Porte-parole des artisans. Manigance pour que la Condamnée soit explorée coûte que coûte, même s'il faut passer par la Fosse.

La surface

Baron Darfel. Si les PJ ne reviennent pas à temps, va envoyer un groupe d'exterminateurs pour finir le boulot.

Les jokers

Sodal. En tant qu'élus du peuple, jouit d'une influence certaine. Doit encore décider à quelle faction s'allier.

Staurol, le champigneux. Par sa mainmise sur les champignons mais aussi sur d'importants stocks d'eau, Staurol pourrait lui aussi jouer un rôle essentiel dans les événements à venir.

Les menaces

Ouvrir les portes aurait un fort impact symbolique et permettrait au responsable de cet acte de s'imposer, que ce soit en tant qu'allié ou ennemi des factions en place. Pour les créatures installées de l'autre côté, il s'agirait d'une aubaine en or pour enfin atteindre Videbourse.

Les ennemis d'hier et d'aujourd'hui auront-ils l'occasion d'unir leurs forces face à ce qui hante les Profondeurs ? Les richesses insoupçonnées qui s'y trouvent les pousseront-elles à s'entre-déchirer ouvertement ?

Des chiens dans un jeu de quille

Les habitants de Videbourse n'ont pas vu d'étranger depuis des générations. L'arrivée des personnages ne laisse personne indifférent. Le Temple de la Surface y voit des messies venus pour accompagner les habitants vers l'air libre. Les adeptes les vénéreront presque. Pour le Temple des Profondeurs, ils sont des démons et les adeptes seront prêts à tous les traquenards pour les jeter dans le gouffre aux défunts ou les envoyer dans des galeries instables. Pour le Temple de l'Eau et les marchands rattachés, ils sont la promesse de la fin d'un âge d'opportunités. Dans les rivalités qui séparent les divers temples et factions, les PJ sont appelés à jouer un rôle déterminant, qu'ils le veuillent ou non. Et, si une PJ est présente, son rôle n'en sera que plus important.

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Aide de jeu pour les mini-aventures : Il était une fois...

Vous êtes formidables !

Rendons à César ce qui est à César. L'idée originale et les premiers développements du concept sont l'œuvre d'Arnaud « Dolemite », via le forum de *Black Book Éditions*. Nous le remercions de nous avoir confié son idée et ses réflexions sur le sujet.

Nous en profitons pour souligner la qualité générale de la participation de nos lecteurs : fiches de personnages prêtirés ou vierges (merci Nicolas, Siva), document de règles en ligne en préparation (merci Benjamin L. Murt, Mahar), etc. Merci à tous les autres participants que nous n'avons pas cités ici.

Si vous n'avez pas encore fait un tour sur la section

Chroniques Oubliées du forum, vous devriez vraiment prendre le temps de le faire. Et puis, les bonnes volontés sont toujours les bienvenues...

« Un groupe d'anciens aventuriers, qui ont tous depuis bien longtemps arrêté de courir derrière gloire et fortune, se réunit au coin du feu pour narrer ses aventures passées. »

Vous aimez particulièrement les mini-aventures ? Cela correspond à votre façon de jouer ? Se réunir toutes les 1d6 semaines, sans l'assurance de toujours avoir les mêmes joueurs autour de la table vous a convaincu de la nécessité du format « un soir, une aventure » ? Et puis terminer à trois heures du matin, pour des raisons familiales et professionnelles, ce n'est plus pour vous. Et encore moins pour le petit nouveau du groupe qui découvre seulement le JdR. Vous n'êtes pas seul, on connaît ça !

Bref, les mini-aventures sont pour vous le concept idéal, mais... il vous manque quelque chose. Un fil conducteur pour que les joueurs aient malgré tout l'impression de participer à un ensemble moins décousu et pour retrouver un peu l'ambiance d'une campagne. Voici ce qu'il vous faut.

Les mémoires d'aventuriers

Le but est de créer un cadre pour unifier un patchwork de mini-aventures. L'hypothèse de départ est très simple : d'anciens aventuriers, qui

ont depuis bien longtemps raccroché, se réunissent au coin du feu, peut-être dans leur propre auberge, pour se raconter leurs aventures passées. Chaque mini-aventure devient une de ces histoires, une mise en lumière d'un moment spécial dans une longue et tortueuse vie d'aventurier.

« Vous vous rappelez la fois, à l'auberge du Cochon d'Argent... » Fondu au noir, début du scénario ! Pour mettre en cohérence le concept et les règles, nous vous proposons quelques nouveaux mécanismes, spécial « vieux combattants » !

Points de Chroniques

Les Points de Chroniques (PC) remplacent les Points de Chance. L'usage des Points de Chroniques est toutefois légèrement différent.

Les PC sont renouvelés à chaque nouvelle aventure, que le MJ ait décidé de faire passer les PJ au niveau suivant ou non. Comme les mini-aventures sont, par définition, courtes, les effets obtenus par la dépense d'un PC sont réduits : la dépense d'un PC permet d'obtenir un bonus de +5 sur un test. Toutefois, un joueur peut choisir de dépenser deux PC à la fois sur un seul test pour obtenir un bonus de +10. C'est un maximum.

Les PC permettent aussi de nouvelles utilisations.



• **Récit partagé** : Souvent, la mémoire nous joue des tours, surtout si on a vécu toute une vie à abuser de l'herbe à pipe. En dépensant un PC, le personnage peut améliorer le test d'un compagnon.

Exemple :

Axel essaie de frapper le chef des brigands et le rate. Grundi, son compagnon d'armes intervient : « *Ta mémoire te joue des tours, mon ami ! Ton coup a bien atteint son but !* » [dépense d'un PC, pour donner +5 au test d'attaque].

Toutefois, le MJ peut demander au joueur une contrepartie narrative (ou l'inventer lui-même si cela l'arrange pour les besoins du scénario).

Exemple :

Grundi : « *Mais ta frappe a fait voler le casque du brigand à travers la pièce,*

percutant le chandelier et mettant le feu à la bibliothèque » [contrepartie narrative liée à l'utilisation de la mémoire partagée]. Le MJ : « *Axel, ton coup a touché mais le temps presse maintenant, car le feu se propage à la vitesse d'un cheval au galop !* »

• **Tirer la couverture à soi** : Au calme, au coin du feu, il est l'heure de prendre votre revanche ; votre éloquence reste une arme encore bien aiguisée. Elle va vous permettre de vous donner le beau rôle ! Une seule fois par aventure, en dépensant 1 PC, il est possible d'ajouter le Mod. de CHA du personnage en attaque, en DEF ou aux DM, au choix du joueur, pour **toute la durée** d'un combat.

• **Mettre en valeur** : C'est l'équivalent de « *Tirer la couverture à soi* », mais vous faites profiter un ami de votre verve. Cet ami bénéficie de votre propre Mod. de CHA au choix en attaque, en DEF ou aux DM pour tout le combat. Vous ne pouvez mettre chaque ami en valeur ➔



Entre les mini-aventures publiées dans les précédents numéros de *Casus Belli* et les 16 scénarios du *Recueil de mini-aventures*, ce sont des heures de jeu qui vous attendent !

qu'une seule fois par aventure. Cela vous coûte 1 PC.

• **Enjoliver** : « *Ils étaient combien, ces orques ? 2 ? 5 ? 10 ?... Ça augmente tous les ans !* » Un joueur peut dépenser un PC pour enjoliver une scène. Enjoliver, cela signifie que les orques deviennent plus nombreux, que le chien devient un tigre, que l'homme fort du village devient une montagne de muscles à travers le prisme de la mémoire. Mais cela peut également impliquer que la princesse tombe amoureuse du héros, que le trésor devient fabuleux. Les possibilités sont trop étendues pour vous donner une règle pour chaque situation et le MJ devra faire preuve d'improvisation. Toutefois, nous distinguerons obstacles et avantages.

Un obstacle rend la tâche des PJ plus ardue (la colline devient un pic enneigé ; le ruisseau, une rivière en crue !). Si plusieurs créatures sont présentes, leur nombre peut doubler, voire tripler si la rencontre était facile. En échange, le personnage qui a initié l'obstacle gagne un avantage qu'il pourra utiliser à n'importe quel moment d'ici la fin de l'aventure.

Un avantage apporte un effet positif au PJ, il ne peut être obtenu que si le joueur a déjà enjolivé un obstacle. Selon la nature de l'avantage, si le joueur sollicite une embellie importante, le MJ pourra exiger que le joueur dépense un ou plusieurs PC, en plus de son avantage. C'est aussi le moyen pour les personnages d'améliorer leur équipement en obtenant des objets enchantés. Le MJ devra toutefois garder la situation sous contrôle en s'assurant que le niveau total de magie de chaque personnage ne dépasse pas le seuil qu'il a fixé (voir p.196 de *CO Fantasy*). Notez aussi que si le joueur veut obtenir que l'épée du brigand soit couverte de flammes, il doit le signaler au début du combat, afin que le MJ

en profite pour augmenter les DM pendant la rencontre.

• **Tuile** : Lorsqu'un joueur obtient un résultat de « 1 » naturel au dé, le MJ peut lui proposer une conséquence néfaste. Par exemple, son épée se brise, des renforts arrivent, il ouvre la mauvaise porte et se retrouve au milieu des gardes, il s'assomme contre une poutre, etc. Le joueur est libre de refuser, mais s'il accepte, il gagne au choix un avantage ou un PC.

Fin d'aventure

Pour conclure, essayez d'inclure un gimmick de fin d'aventure. À chaque partie, un joueur différent ou volontaire, termine par un ajout narratif qui concerne son personnage, construisant ainsi progressivement sa propre chronique. Par exemple : « *Et c'est ainsi que je rencontrais ma première épouse ! Mais ceci est une autre histoire...* » ou « *Et c'est ainsi que nous obtînmes notre premier trophée : cette magnifique tête de Varan empaillée. On nous l'a volée entre-temps, mais ceci est une autre histoire...* »

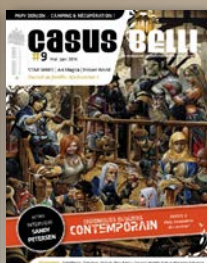
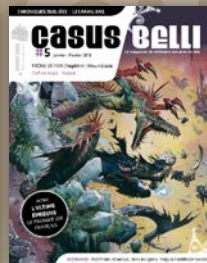
Autre avantage du format, si vous souhaitez changer de niveau après chaque mini-aventure (ou pas !), ce n'est pas un problème, car la partie que vous venez de jouer n'est qu'un coup de projecteur sur un événement particulier dans la vie du personnage. D'autres aventures, qui n'ont pas été narrées, lui permettent de gagner l'expérience nécessaire. Partez du principe que 3d6 mois s'écoulent à minima entre chaque aventure. Vous pouvez même aller jusqu'à 1d6 ans si vous souhaitez mettre en scène des héros vieillissant avec une vraie vie... Votre légende est en marche, à vous de la narrer !

Arnaud « Dolemite » Léobet et Laurent
« Kegrone » Bernasconi
Illustration Benjamin Giletti

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS DE **CASUS BELLI** !

ÉPUISÉ



NUMÉROS HORS-SÉRIE



COMMANDEZ-LES EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr



**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle

ROMANCIER

maxime chattam

« Le JdR a eu un impact énorme sur ma vie »

Il est connu pour ses thrillers haletants et sa saga de fantasy, Autre Monde. Mais il est aussi un rôliste de longue date. Avant tout, il est un conteur d'histoires. Rencontre avec un auteur biclassé.

“ Quand je suis MJ, je veux que mes joueurs puissent se dire que tout est possible. ”

Il a vendu plusieurs millions de livres, mais, comme ses *followers* sur Twitter ou Facebook ont pu le remarquer, il est très accessible. Nous avons pris contact avec Maxime Chattam il y a deux ans pour lui proposer une adaptation JdR de sa série *Autre Monde*. Étant lui-même rôliste, il a immédiatement été intéressé, ce qui a généré quelques échanges électroniques. Et puis, il y a quelques mois, il a proposé que nous nous rencontrions pour pouvoir discuter du JdR, de la vision qu'il en a, et des liens avec sa carrière de romancier.

En arrivant chez lui, nous sommes accueillis affectueusement par une énorme boule de poils, Clochette, l'un de ses Leonbergs. C'est elle qui a inspiré Plume, le chien de Matt, l'un des héros de *Autre Monde* (depuis, Clochette s'est endormie à jamais, condoléances à ses maîtres). Puis Maxime nous guide jusqu'à son antre, un grand bureau qu'il a également transformé en cabinet de curiosité au fil du temps. Autour de sa table de travail, sur laquelle reposent encore des sources pour son prochain livre, nous apercevons des objets tous plus étranges les uns que les autres : ici, la momie d'un pharaon maudit devant lequel est posé un portrait de Lovecraft, là, le crâne du chat du Cheshire et, là encore, le squelette de la fée Clochette dans une petite boîte en bois. Au fond, sur le rebord de la large fenêtre, se trouve le casque de Sauron et, au sommet d'une vitrine remplie de

crânes de bêtes sauvages comprenant même celui d'un alien, j'aperçois le buste de Darkness, le méchant du film *Legend*. Un peu plus loin, un fameux trois mâts... On ne sait où donner de la tête dans ce lieu hors du commun, et on y passerait des heures.

Nous passons dans la pièce d'à côté, qui ne dépare pas. Au fond, un loup-garou de deux mètres de haut, dressé sur ses pattes arrière. Heureusement, il est empaillé ! Nous prenons place dans l'un des confortables fauteuils de cuir façon club de gentlemen anglais pour entamer la discussion, non sans avoir pris le temps de regarder le contenu de la bibliothèque chargée en romans et en JdR. Il ne nous aura pas non plus échappé que, sur la longue table où se trouvent encore l'écran du MJ « fait maison » et les feuilles de PJ, une partie de *Pathfinder* a eu lieu ici il n'y a encore pas très longtemps...

Casus Belli : Tu es connu du grand public comme auteur de polars ou de thrillers à succès. Tu as aussi écrit *Autre Monde*, une saga de fantasy qui marche plutôt bien. En termes de vente, qu'est-ce qui se vend le plus ? Et qu'est-ce que ça veut dire concrètement ?

Maxime Chattam : Globalement, les ventes de mes romans se valent à peu près. Mais, aujourd'hui, *Autre Monde* est passé au-dessus, ce qui est amusant, car j'ai entendu les éditeurs de



Maxime Chattam's Digest

Maxime Chattam, 39 ans, se fait connaître en 2002 avec la publication de *L'Âme du mal*. Depuis, il a écrit bon nombre de thrillers et surtout la saga fantasy *Autre monde*. Son dernier roman en date, *Que ta volonté soit faite*, entraîne le lecteur sur les traces d'un tueur particulièrement sombre... En parallèle, Maxime est également un rôliste. Sa passion pour l'écriture et le JdR l'ont amené à rédiger des préfaces pour *Par-delà les Montagnes Hallucinées* et la 2^e édition de *Crimes*. Enthousiasmé par le crowdfunding *Casus Belli Anathazerin*, la campagne pour *Chroniques Oubliées*, il a décidé de soumettre un scénario, *Les brasiers de la colère*, qui sera publié dans le *Recueil de mini-aventures* accompagnant la sortie de la campagne. Il s'agit de son premier scénario de JdR publié.

fantasy en France dire que c'est un genre qui ne se vend pas. Cependant, ils n'incluent pas dans la *fantasy* des livres comme *Autre Monde*, par exemple. Alors que ça en est ! À l'heure actuelle, en cumulant les six tomes parus, la série s'est vendue à pas loin d'un million et demi d'exemplaires. Un grand format se vend à 120-130 000 exemplaires la première année. Pour comparer, les éditeurs spécialisés considéraient qu'un auteur comme David Gemmel, par exemple, que j'adore, était un *best-seller* lorsqu'il se vendait à 20 000 !

Je ne pourrais pas écrire que ça, pas plus que je ne pourrais écrire que du polar. Pour certains polars, je dois fournir un gros travail, entre la structure, la documentation... C'est un vrai défi et j'adore le faire. Mais j'en sors lessivé et, après ça, j'ai besoin d'écrire un truc fun. Que de l'imagination, pas de prise de tête. Et, du coup, je me lance sur une nouvelle, un nouveau projet ou, souvent, un *Autre Monde*. C'est comme ça que je me suis mis à écrire les premiers tomes de la série. Depuis, j'aime bien alterner.



Les jeux préférés de Maxime Chattam

CB : Quels sont tes jeux préférés ?

MC : Aujourd'hui, c'est *L'Appel de Cthulhu* et *Pathfinder*. *Pathfinder* parce qu'il me permet de m'éclater tout en faisant de l'*heroic fantasy* épique avec du *roleplay*.... Et l'*AdC*, parce que c'est celui dans lequel j'ai les parties les plus réalistes. D'ailleurs, j'adore initier des gens aux jeux de rôle avec l'*AdC*, c'est une bonne porte d'entrée, parce que ça parle à tout le monde. Ce n'est pas très loin de notre univers : tu expliques rapidement aux joueurs, avec 2-3 références, 2-3 photos, et c'est parti. Alors que l'*heroic fantasy*, c'est plus compliqué déjà ! Ma femme, par exemple, je l'ai initiée avec ce jeu.

CB : Et en tant que joueur ?

MC : En tant que joueur, j'adore l'*heroic fantasy*. Après, peu importe le jeu pourvu que je m'amuse un peu. Si quelqu'un me propose une partie, si j'ai le temps, je le fais. En tant que joueur, en fait, je m'en fous, j'aime tout !

C'est en fonction de l'humeur, de l'envie. C'est aussi pour ça que le dernier tome d'*Autre Monde* a un peu tardé. Je ne veux pas le rater, je veux vraiment le chiader dans le moindre détail, donc je prends le temps. Et puis, j'ai eu plein d'idées, des envies de *thriller* précises que je voulais concrétiser. Là, je suis en train d'en finir un et, après, je me remets à *Autre Monde* parce que, là, en ce moment, ça me manque : j'ai envie d'écrire de la *fantasy*. Clairement !

CB : Ce que le grand public ne sait pas, c'est que tu es rôliste. Tu as écrits une préface pour le supplément de *L'Appel de Cthulhu*, *Par-delà les Montagnes Hallucinées*, et tu as récidivé pour la deuxième édition de *Crimes*. Quel rôliste es-tu ?

MC : [*rires*] On peut faire toute l'interview juste sur cette question, parce que j'ai des trucs à dire !

CB : Alors commençons par le début : depuis quand es-tu rôliste ?

MC : J'ai commencé à jouer vers 13-14 ans. Le parrain de ma petite sœur m'a offert une boîte de *Donjons & Dragons* pour mon anniversaire. Je crois que c'était la troisième boîte, elle était verte. À cette époque, je n'y connaissais rien, et je n'ai rien compris au truc ! [*rires*]

Mais ça m'a intrigué : il y avait des dragons, des épées... Ça m'a rappelé le *Seigneur des Anneaux*, que j'avais adoré. Je n'ai pas tout de suite compris le jeu, mais j'avais l'impression qu'on pouvait jouer des héros. De fil en aiguille, en creusant, j'ai découvert le magazine *Casus Belli* qui m'a permis de comprendre ce qu'était le JdR. Un ami un peu plus âgé, qui faisait du JdR, m'a initié avec une version un peu simplifiée de *JRTM*, parce qu'il savait que j'adorais Tolkien. Et là, je me suis éclaté.

Quasiment en même temps, mon cousin m'a fait jouer à *L'Œil Noir*. Moi, je me suis acheté *L'Appel de Cthulhu*, la pre-

mière boîte, que j'ai encore. À l'époque, j'y jouais avec un côté Indiana Jones horrifique, pas très fidèle à l'approche Cthulhu de Lovecraft. Mais je m'éclatais !

En fait, encore aujourd'hui, quand je fais des parties de *L'AdC*, qui est peut-être le jeu auquel j'ai le plus joué et pour lequel j'ai écrit le plus de scénarios, je fais un mélange entre de l'ultra réalisme « *horrifiant* » et des séquences d'action qui sont limite *pulp*. Et puis je me suis mis à jouer à plein d'autres jeux.

CB : Et tu jouais avec ceux qui t'ont initié, ou tu as poursuivi avec d'autres potes que tu as entraînés dans l'aventure ?

MC : Comme j'ai très vite adoré, que j'avais beaucoup d'imagination et l'envie de raconter des histoires - à l'époque, c'était déjà ma passion - j'ai tout de suite eu envie d'être MJ. Je suis allé voir mes potes et je leur ai proposé de jouer avec moi à *JRTM* et à *L'Appel de Cthulhu*. Dans les années 90, ce sont les deux jeux qu'on a beaucoup pratiqués. Et puis, à l'époque du lycée, de 93 à 95, j'ai commencé à être joueur à *In nomine satanis*, *Cyberpunk*, *Vampire*, qui était à l'époque le jeu dont tout le monde parlait. Et puis un peu de *Star Wars* (la version d6).

On faisait aussi d'autres jeux de temps en temps, *Hurlements* par exemple. Curieusement, je crois que je n'ai jamais joué à *Donjons & Dragons*. En tout cas, je n'en ai aucun souvenir. C'est le premier jeu qu'on m'a offert, mais, comme ce n'était pas la boîte de base, je n'y ai rien compris et j'ai joué à plein de trucs à la place ! On a joué à plein de jeux d'*heroic fantasy*, notamment *Rêve de Dragon*, qui a été l'un de mes préférés pendant des années. J'ai joué à des scénarios un peu à la *D&D*, mais je n'ai jamais été fan du Porte-Monstre-Trésor. Ça m'emmerdait profondément ! Pour moi, un scénario de



JdR devait avoir une véritable histoire et du *roleplay*, que je sois MJ ou joueur. Sinon, ça m'emmerdait.

Comme beaucoup de gens de notre génération, j'ai eu un passage à vide et n'ai plus joué. Parce qu'il a fallu bosser, surtout quand j'ai commencé à être publié ! Et puis je m'y suis remis, j'ai eu une autre période de creux. Et récemment, j'ai réussi à reprendre et à jouer régulièrement. J'espère pouvoir jouer à peu près deux fois par mois, ça serait idéal ! Pour l'instant, j'arrive à être au moins à ce rythme-là, parfois plus. Mais j'aimerais bien arriver, sur les années qui viennent, à ne pas perdre cette cadence malgré les enfants, le boulot... la vie quoi !

CB : C'est le rythme qui fait rêver tous les quaranténaires !

MC : C'est ça, oui ! Le rythme parfait : une semaine sur deux ! Avec la possibilité, une fois de temps en temps, d'une troisième partie dans le mois, soyons fous ! [rires] Mais, du coup, j'ai encore sur le feu des tas de trucs. J'ai écrit une campagne pour *JRTM* il y a... presque vingt ans ! Et on est en train de la finir. Sauf que, entre-temps, j'ai muté le système de *JRTM*, que je trouvais lourd et, au bout d'un moment, chiant.

Moi, j'adorais les règles de *Rêve de dragon*. Elles sont un peu complexes pour

beaucoup de gens, mais, en réalité, une fois que tu les connais très bien, elles deviennent hyper simples et te permettent plein de trucs. Donc on jouait – et on joue encore de temps en temps – à un JdR qui se passe dans le monde de Tolkien, mais avec le système de *Rêve de dragon*, qui permet d'avoir une magie qui est beaucoup plus intéressante et beaucoup plus proche de celle qu'on peut imaginer dans le monde de Tolkien. Parce que la magie à la *D&D*, dans Tolkien, ça ne marche pas !

Sinon, je joue aussi à *Polaris*. Je ne l'ai pas mentionné tout à l'heure, mais j'adore le monde de *Polaris*. Même si je trouve que les règles sont un peu imbuvables... [rires] En tout cas, voilà, de façon générale, le rôliste que je suis. J'ai fait jouer quelques scénarios du commerce, mais, comme tout MJ, je les adapte un peu. Ce que je préfère, c'est les inventer.

Avant tout, je conçois mes parties de JdR comme j'écris mes romans. C'est-à-dire que tout est une question de dosage. Quand je suis joueur, je suis parfois un peu frustré, parce que j'aime jouer comme je maîtrise. Je fais partie de ces MJ qui veulent que leurs joueurs se sentent libres. Moi, en tant que joueur, je déteste être dans un scénario où je me heurte contre les murs. J'ai l'impression de faire du jeu sur ➔



“ Le JdR enrichit humainement les gens. Et la société. ”

ordinateur. Si j'ai l'impression d'être sur des rails dont je ne peux pas sortir, je ne vois pas l'intérêt ! Quand je suis MJ, je veux que mes joueurs puissent se dire que tout est possible. Si un joueur a une super idée, je vais rebondir dessus, m'adapter. Et, parfois, ça signifie que je vais faire sauter un pan entier du scénario. Quand c'est un scénar du commerce, à la limite, ce n'est pas grave ! Mais quand c'est un scénar que tu as écrit, que tu as passé des nuits entières dessus, ce n'est pas simple. Mais, tant pis, il faut récompenser le joueur, et je n'hésite pas. Par conséquent, mes scénars comportent beaucoup d'improvisation. Parce les joueurs pensent forcément toujours à des trucs auxquels tu n'as pas pensé.

C'est pour ça que, souvent, j'achète toute la gamme d'un jeu, comme je l'ai fait récemment avec *Pathfinder* : je lis tout, parce que je veux pouvoir maîtriser mon univers. Mon métier, c'est d'avoir de l'imagination, je peux donc inventer facilement. Mais, comme il y a déjà des trucs qui existent, j'essaie de rester cohérent par rapport à un uni-

vers. Si, dans un scénario de *Pathfinder*, mes joueurs ont décidé d'aller à Absalom alors que ce n'est pas prévu dans le scénario, je peux bien sûr l'inventer si je n'ai aucune information sur cette ville. Mais, comme il existe un supplément sur Absalom, je l'ai acheté, je l'ai lu et, si mes joueurs veulent y aller, je pourrai improviser.

CB : Si tu apprécies d'être joueur, j'ai l'impression que tu préfères quand même être MJ !

MC : Clairement ! Je suis un MJ dans l'âme. J'aime bien être joueur, mais je suis très souvent frustré. Il y a quelques années, je jouais avec un type qui avait des idées brillantes, des scénarios passionnants. Le problème, c'était que même si tu pouvais le faire improviser un peu, il ne fallait pas aller trop loin. Ça ne l'arrangeait pas, qu'on aille dans une direction qu'il n'avait pas prévue ou qu'on réussisse une action à laquelle il ne s'attendait pas. Dans ce cas, pourquoi jouer avec des dés ? Il y a plusieurs écoles, sur la question des dés, et certains considèrent qu'ils sont



juste là pour faire de l'arbitrage une fois de temps en temps. Moi, je trouve que les dés, c'est un élément narratif génial. C'est pour ça que je fais beaucoup lancer les dés et le résultat du jet influe véritablement sur la partie. D'ailleurs, les joueurs me disent souvent : « *J'espère que je vais être en veine ce soir !* ». Mais, à la limite, ils savent aussi que s'ils n'ont pas de chance aux dés, s'il y en a un qui ne fait que des mauvais jets dans une soirée, ça va quand même apporter des trucs narratifs, car d'une catastrophe peuvent naître des trucs intéressants.

CB : Revenons aux jeux que tu pratiques. Tu as donc commencé il y a trente ans avec un certain nombre de jeux que, visiblement, tu continues ; mais tu parles aussi de « nouveaux jeux »...

MC : Oui... *Polaris*, ça fait longtemps, parce que j'ai la première édition, à l'époque où Philippe Tessier a sorti ses romans aux éditions Khom Eidon... Et je continue avec la réédition par BBE. En jeux plus récents, je viens d'acheter tout *Star Wars (Aux Confins de l'Empire, chez Edge)*, mais, par contre, je n'ai pas ouvert une page. Je suis un excessif : quand je fais quelque chose, je ne le fais pas à 100%, je le fais à 150% ! Avec tout ce que ça implique de positif mais aussi de négatif, te dirait ma femme ! *[rires]*

Quand *Edge* a sorti *Star Wars*, j'ai attendu un peu. Et puis quand j'ai vu qu'il y avait plein de possibilités, j'ai décidé de m'y mettre ! *Star Wars*, ça reste mythique. Alors je prends peut-être de l'avance, mais je suis déjà en train de planifier que vers les douze ans de mon fils – qui est attendu pour cet été ! – Je lui ferai voir tous les films *Star Wars* en une nuit et, ensuite, je l'initierai au JdR avec *Star Wars*... Bon début ! Excessif, mais bon début. *[rires]*

Je me suis aussi mis à *HEX (Hollow Earth Expedition)* de chez *Sans-Détour*, parce que je trouvais qu'il y avait

un côté pulp assez amusant, et parce que j'adore les romans de la fin du XIX^e. Finalement, je me suis dit que ça pouvait être adapté à *L'AdC* avec un côté très romanesque. Pendant longtemps, j'ai aussi joué à *Maléfices* et à *Crimes*. Et, en fait, c'est en lisant *Maléfices* et *Crimes* que j'ai pris goût à cette époque-là et que je me suis mis à relire des bouquins sur la fin du XIX^e et le début du XX^e siècle. Et, à un moment, je me suis dit qu'il fallait que je mélange mes passions, le JdR et l'écriture. C'est comme ça que je me suis retrouvé à écrire un roman qui se passe à l'époque, avec un Jack l'éventreur à la française : *Léviatemp*. Ça se passe à Paris en 1900, durant l'exposition universelle, que j'adore ! Je me suis plongé dedans et je me suis documenté comme un malade mental. Et puis je me suis demandé si je maîtrisais suffisamment la vie de l'époque pour écrire un roman qui s'y déroule. Pour un roman, c'est facile : tu écris et, si tu as un doute, tu t'arrêtes, tu vérifies et tu reprends l'écriture. En JdR, c'est plus compliqué, c'est du *direct live* avec tes joueurs. Et c'est comme ça que j'ai voulu tester mes connaissances sur l'époque via le JdR.

Pendant un an et demi, à raison d'une partie par semaine, j'ai fait jouer une campagne, qui ne correspond pas aux romans que tu as lus (NdIR : Le fameux *Diptyque du temps*, constitué de *Léviatemp* et du *Requiem des abysses*), mais c'est la même temporalité et les mêmes lieux, même s'ils sont partis aussi dans d'autres endroits, notamment l'Egypte de 1900. Quand j'ai écrit les romans, j'ai fait quelques clins d'œil à cette campagne, avec des personnages comme Louis Stern, ou le Cénacle des Séraphins, qui était un truc fondamental dans la campagne. C'était cool et c'est comme ça que, à un moment, j'ai mélangé le JdR à mon travail de romancier. Comme j'ai plusieurs centaines, si ce n'est plusieurs milliers de photos et de plans d'époque, je ➔



“ Je suis encore aujourd'hui scandalisé par les propos qu'ont tenus Jacques Pradel et Mireille Dumas ! ”

m'en servais. Je décrivais les odeurs, les petits métiers, etc. à mes joueurs. À ce moment-là, je me suis dit que j'étais prêt pour rédiger un roman se passant en 1900. Et, en fait, ça a été la frustration inverse : pendant toute l'écriture, je devais me brider pour ne pas mettre trop de détails et rester dans l'efficacité du thriller. Finalement, j'ai très peu exploité mes connaissances et je me suis servi de ce que je savais pour faire un fil conducteur et tisser un climat d'époque. J'aurais aimé aller plus loin, mais je ne voulais pas faire des chapitres trop lourds. Il fallait trouver le bon équilibre.

CB : Et tu n'as pas songé à écrire pour un JdR ?

MC : Non. Pour une raison simple : tout ce que j'écris en JdR est de la matière première, que j'adapte par rapport à ce qui se passe autour de la table. En fait, à la fin d'un scénario, il faudrait reprendre toutes mes notes et réécrire l'ensemble, ce qui fait du boulot ! En général, dans un premier temps, je commence par définir mon histoire : le sujet, ce qui s'y passe, les personnages, le contexte général, la chronologie. Puis je détermine le point d'entrée des personnages dans l'histoire, les raisons pour lesquelles ils arrivent, ce qu'ils savent etc. J'ai souvent une scène d'intro, et plein de déroulements possibles, et des tas d'articulations narratives importantes. En général, ce sont les scènes que tu aimes le plus que tu ne peux pas jouer à moins de contraindre les joueurs, parce qu'ils vont décider de faire autrement !

CB : En fait, je n'ai pas l'impression que tu sois si loin de certains scénarios vendus dans le commerce !

MC : C'est vrai. Les scénarios « *bac à sable* » du commerce, j'adore ça ! J'adore aussi les scénarios comme ceux de la campagne publiée dans *Casus* pour *Pathfinder*. Je la trouve hyper intéressante.

CB : Les chemins de la mémoire (Casus #13, 14, 15) ?

MC : Oui, c'est ça. Mais c'est vrai que ce que j'écris, c'est en général au format « *bac à sable* ». Je ne peux pas m'empêcher de décrire tout, les situations, d'anticiper le plus possible... Et ça fait un boulot monstrueux pour un résultat minime. Pas grave.

CB : Dans *Puzzle*, Franck Thilliez fait allusion au JdR et à Gary Gygax. Jusqu'ici, lorsque le JdR apparaissait dans un roman, une série TV ou un film, il était souvent utilisé de façon négative et le rôliste était au mieux un geek boutonneux, au pire un psychopathe. Dans *Autre Monde*, deux des héros sont rôlistes, mais l'allusion ne va pas beaucoup plus loin. Est-ce que tu envisages un jour ou l'autre, de mettre en avant le JdR dans un de tes romans, de façon positive ?

MC : Oui, certainement si, dans un bouquin, la situation se présente, si ça sert l'histoire de façon naturelle et pas juste pour faire de la pub au JdR. Si cela fait encart publicitaire, ça ne marchera pas, ce sera contre-productif. Mais si une situation se présente, bien sûr. Mais je ne vais pas écrire un roman qui tourne autour du JdR. Et puis, vu ce que j'écris, ça serait forcément négatif et je n'ai pas envie de ça. Comme tous les rôlistes de notre génération, je suis encore aujourd'hui scandalisé par les propos qu'ont tenus Jacques Pradel et Mireille Dumas. Après, depuis quelques temps, en tant que rôliste et en tant que romancier qui a la possibilité de s'exprimer un peu à droite et à gauche, ça m'arrive de parler de JdR, sur Twitter ou sur Facebook. Sur Twitter, sans avoir autant de monde que ma femme [NdIR : l'animatrice TV Faustine Bolaerts], je dois avoir 16 ou 17.000 *followers* et, sur Facebook, on est 90.000. Mine de rien, quand je *tweete* sur le JdR, il y a forcément des gens que ça touche ! Là, je

vais mettre un lien sur Facebook vers le crowdfunding de la campagne *Pathfinder, Le conseil des voleurs*, parce que c'est un moyen de faire une pub utile.

Comme BBE, je considère qu'il faut propager le JdR ; il faut être positif, il faut aider et encourager ! Sur Twitter, j'ai fait plusieurs fois des clins d'œil à des JdR, et une fois notamment pour *Chroniques Oubliées*. J'y encourageais les adultes à acheter et à offrir ce jeu à leurs gamins, ou petits voisins, ou aux gamins de leurs amis, pour les initier au JdR. Je les invitais à faire connaître *Chroniques Oubliées*, disant que c'était un cadeau utile et passionnant. J'ai été très surpris de voir que quasiment aucun éditeur ou rôleiste présent sur Twitter n'ait retweeté ! Personne ! BBE ne l'a pas fait ! Le *Scriptorium* ne l'a pas fait ! Personne ! Hé les mecs, réveillez-vous !

CB : Et tu as eu des retours ? Enfin, il y a eu des échanges, sur ces tweets-là ?

MC : Des retours, oui, des gens qui me répondaient en disant qu'eux aussi étaient rôleistes. Mais après, ce que je voudrais, c'est qu'une mère de famille qui voit passer ça dans sa TL (*tweet list*) et qui se dit : « *Tiens, pourquoi pas !* » puisse avoir un lien commercial. Et c'est là que j'attends BBE et les autres. C'est compliqué pour les gens d'aller chercher ce qu'ils ne peuvent pas trouver au supermarché du coin. Il faut qu'il y ait une démarche proactive de leur part pour toucher ceux qui ne connaissent pas le JdR. Ce n'est pas à moi de le faire, je ne veux pas être dans une démarche mercantile : une fois encore, ce serait contre-productif, les gens penseraient que j'ai des accointances financières, alors que pas du tout ! Quand tu as du succès, les gens te ramènent toujours à des histoires de frics.

Je me dis juste que, en tant que rôleiste et romancier populaire, c'est cool si, de temps en temps, je peux faire de la pub pour ce loisir qui en a besoin, parce que je pense que c'est un loisir qui est extrêmement positif. Il enrichit humaine-

ment les gens. Et la société. Je ne serais pas le romancier que je suis aujourd'hui sans le JdR. Et l'être humain que je suis, pareil. Je pense que c'est intéressant et j'ai envie de faire de la pub pour le JdR pour cette raison-là. Mais, après, c'est aux éditeurs de s'en servir ; en plus, c'est gratos !

Mais, à mon sens, il faudrait qu'il existe une page qui explique le JdR. Juste une page qui explique le JdR au père ou à la mère de famille qui n'y connaît rien et qui veut initier ses gamins. Parce que l'avenir du JdR, il est là, dans les ados d'aujourd'hui, indépendamment de notre génération qui essaie de pervertir sa progéniture. L'idéal, ce serait que, quand moi je fais un coup de pub, ou quand quelqu'un d'autre fait un coup de pub pour le JdR, on renvoie tous vers une seule et même page : « *C'est quoi le JdR ?* », avec un dessin, et qui explique pourquoi c'est bien, les intérêts que ça a pour les ados. Et, derrière, des liens pour aller plus loin. À ma connaissance, il n'y a pas mille produits, et, le plus évident, c'est *Chroniques Oubliées*, parce qu'il s'adresse aussi à des nouveaux rôleistes. Et c'est pour ça que ce serait à BBE, je pense, de faire une page comme ça, et de mettre un lien vers le site où les parents peuvent commander le bouquin. Et un autre qui renvoie vers les clubs, et un autre qui renvoie vers les conventions où les gamins peuvent être initiés parce que, souvent, ils ont aussi la flemme de lire. Peut-être faut-il renvoyer vers une page qui référence tous les clubs de JdR aujourd'hui, via la Fédération Française de Jeu De Rôle, par exemple. Mais, en tout cas, un truc hyper synthétique qui ne fait pas 10 pages. Juste 1 page et 2-3 liens hyper clairs : le premier, c'est « *commandez Chroniques Oubliées !* », ensuite « *Les associations dans votre région* », et puis potentiellement, en bonus, les parties et conventions. →



“ Le JdR m’a permis de structurer mon écriture ! ”



“ *Casus Belli*
m'a ouvert
sur plein de
choses. ”

Si *Sans-Détour* pondait un fascicule d'intro au JdR via l'*Appel de Cthulhu*, alors l'idéal serait un partenariat avec *BBE* sur cette page d'initiation. Comme ça, tu renvoies vers deux univers complémentaires.

En tout cas, je trouve ça important, parce que, pour moi, le JdR a eu un impact énorme sur ma vie et sur ma carrière, il a été déterminant. Quand j'étais enfant, j'aimais me raconter des histoires, mais je n'avais pas trouvé le moyen de le concrétiser. Mon premier vecteur, ça a été le JdR et, ensuite, ça a été de raconter des histoires par écrit, parce que je me suis rendu compte que l'écriture me permettait aussi de raconter exactement l'histoire que je voulais, sans passer par le prisme des joueurs. C'étaient deux plaisirs différents, qui se sont accompagnés. Pendant un bon bout de temps, tous deux ont été pour moi des loisirs, je n'imaginai pas qu'on puisse en vivre. Didier Guiserix disait souvent dans *Casus Belli* : « *Si vous voulez vivre en slip sale et manger des chips, faites du JdR ! Mais, sinon, ne faites pas du JdR, ce n'est pas un métier !* ».

Mais, vers vingt ans, j'ai réalisé qu'il y avait des romanciers qui vivaient de leur plume. Me disant que je n'avais pas besoin de grand-chose pour vivre, j'ai essayé de concrétiser ma passion en un métier. Et c'est là que mes deux amours se sont liés. Pour la structure de l'écriture des romans, j'ai beaucoup appris du JdR. Sur le rythme, sur le fait que chaque PNJ doit être crédible, parce que si tu fais mal vivre les trois quarts de tes PNJ et que, tout à coup, tu mets un coup de projecteur sur l'un d'entre eux, les joueurs comprennent tout de suite qu'il est important, ça biaise la trame générale ! Un personnage qui n'est là que pour un chapitre mérite aussi ses détails, sa description, ses singularités. Ça renforce l'atmosphère et dilue ce qui est important dans la masse. Sans le JdR, j'aurais quand même écrit, parce

que j'écrivais avant de faire du JdR et que c'était une passion. Mais le JdR m'a permis de structurer mon écriture.

CB : Ça l'a fait évoluer ?

MC : Oui. Notamment l'écriture des trames de mes histoires. Et puis, ça m'a permis de développer mon imaginaire : plus tu le pratiques, plus tu le développes, surtout lorsque tu pratiques l'improvisation. Quand tu improvises, tu dois pouvoir ouvrir une nouvelle porte et voir ce qui se passe derrière tout en maintenant la cohérence de ton histoire générale. Parce que mine de rien, si tu ne fais qu'improviser, il y a un moment, tu t'éloignes tellement de ton histoire que, pour retomber sur tes pieds et pour boucler l'histoire, c'est compliqué ! Il faut trouver le juste milieu.

Moi, quand je fais un thriller, je me demande de quoi je vais parler ; puis je travaille le background, donc de la doc. Ensuite, je m'interroge sur mes personnages, je les crée, je les développe. Après, j'écris ma trame et, une fois que c'est fait, je me lance dans une sorte de partie de JdR : l'écriture du roman ! Je suis ma trame, mais, en réalité, mes personnages me confrontent en permanence à des situations, des idées, etc., parce que je maîtrise bien mes personnages et que, finalement, à un moment, c'est eux qui me suggèrent des trucs, inconsciemment. Et, du coup, j'explore des pistes. À la différence que, contrairement au JdR, je peux régulièrement revenir en arrière pour corriger et affiner. Je reste toujours maître de mon histoire pour aller parfaitement à l'endroit où je veux mener le lecteur. Mais, en gros, c'est du JdR.

Le JdR m'a aussi amené à être encore plus curieux que je ne l'étais. Quand tu lis *Casus* à quinze pages et qu'il te parle de tas de trucs que tu ne connais pas, de bouquins historiques, de romans, tu vas les lire ! Si on te propose un scénario sur le Japon médiéval qui ne t'attire



pas du tout, mais que, par curiosité, tu vas feuilleter quand même, tu peux finir par te goinfrer un jour un bouquin sur le Japon médiéval, juste parce que tu t'es fait happer par l'univers. *Casus Belli* m'a ouvert sur plein de choses ! Le JdR pousse à être encore plus curieux. C'est pour ça que je dis souvent qu'il faut faire la promotion du JdR, parce que les gamins d'aujourd'hui ont tout à y gagner. Comme nous, qui y avons tout gagné ! Je ne vois aucun aspect négatif au JdR. Les conneries de Pradel et Cie, ce sont des cas particuliers qui, de toute manière, sans le JdR, auraient pété les plombs ! Et on parle de trois mecs sur une période de dix ans au milieu de millions d'autres. Le JdR n'a que des avantages, et c'est ça que moi, aujourd'hui, j'ai envie de dire aux gens : « *Mettez vos gosses au JdR !* ».

CB : Avec 30 ans de recul, quel regard portes-tu sur l'évolution du JdR ?

MC : Quand j'y pense de façon générale, je ne vois pas d'évolution. Je ne pourrais pas dire que c'est moins ou plus professionnel aujourd'hui, parce que je crois que ce ne serait pas vrai. Dans les années 80-90, il y avait un vrai marché, une telle industrie qu'il y avait des professionnels en nombre pour un résultat conséquent. C'était vraiment bien fait, et il n'y a qu'à voir que les campagnes les plus mythiques restent souvent des campagnes écrites à l'époque. Pour *Warhammer*, *L'Ennemi intérieur* reste encore une référence, *Les Masques* pour *L'Appel de Cthulhu*... Mais, aujourd'hui tu as des amateurs qui tombent un boulot de dingue et des pros, moins nombreux, mais tout aussi compétents qu'autrefois. Il n'y a qu'à voir ce qu'accomplissent *Paizo*, *BBE*, *Pelgrane*, *Sans-Détour*, 7^e Cercle, etc.

L'évolution, finalement, se situe plus au niveau des amateurs qui disposent d'outils plus pros, et du *crowdfunding*, mais, sur ce dernier point, il me faudrait une interview entière pour dire le bien que j'en pense. À la rigueur, l'évolution du JdR en soi, je la constate dans les systèmes et le mode de narration. On le voit bien avec le développement des systèmes narrativistes.

CB : Les jeux narrativistes, ou ceux avec des règles sans dés, tout ça, qu'est-ce que tu en penses ?

MC : Ce n'est pas pour moi !!! [rires] Je trouve que le dé est un instrument narratif presque fondamental. Et puis, par rapport à ces jeux où le MJ n'est plus vraiment MJ, où les joueurs peuvent prendre la main, c'est pareil : je n'aime pas ! J'aime être MJ, et pas pour l'être à moitié. Et, quand je suis joueur, c'est l'inverse : j'aime bien me laisser porter par l'histoire, tout en sachant que je peux interagir et que je fais partie d'un groupe. Et je trouve que le JdR, c'est une question d'équilibre et que cet équilibre-là fonctionne parce que tu as un MJ d'un côté et des joueurs de l'autre. En gros, tu files les clés de la bagnole à un mec et ça n'empêche pas que dans la bagnole, on s'éclate tous ensemble, mais on a chacun une tâche et il n'y en a qu'un seul qui tient le volant. C'est mieux, parce que ça garantit la cohérence globale de l'histoire et évite la sortie de route pour se retrouver paumés en rase campagne, par une nuit brumeuse de pleine lune. Finir happé par un tentacule de cette manière, sans même lancer mon d20 fétiche ? Très peu pour moi...

*Propos et photos recueillis par
Marc Sautriot, à Chantilly*

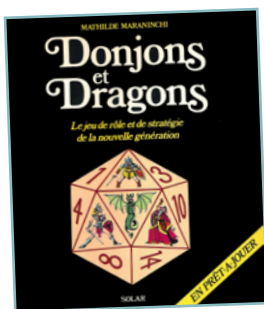


LES COLLECTORS

Pour beaucoup d'euros de plus

De Sans-Détour à BBE, en passant par 7^e Cercle, FFG, ou encore Agate ou JdR éditions, les éditeurs se lancent à l'assaut de l'industrie du luxe.

Un phénomène assassin pour nos finances.



Il est vrai que le luxe ne connaît pas la crise. Alors, depuis quelques années, les éditeurs nous chantent leur ritournelle : *Collectôôô* - parfois à raison, nous émerveillant avec des produits proches de la perfection, parfois moins, se contentant de paillettes pour faire briller des châteaux en carton pâte. Notre devoir était donc de parler de cet étrange objet dont le rôliste ne semble plus pouvoir se passer.

Le Collector dans tous ses médias

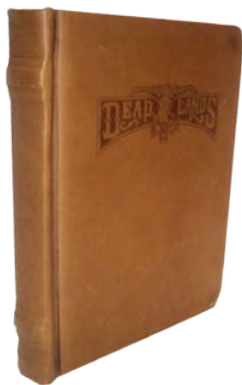
Tout d'abord, remontons aux racines du mal pour comprendre cet onéreux phénomène touchant notre hobby, que l'on espérait épargné par le marketing à outrance. À l'origine, « *collector* » est le mot anglais désignant le collectionneur (acception encore actuelle, mais désignant maintenant aussi l'objet de collection). Le français, lui, distingue

l'individu compulsif, le collectionneur, de l'objet inerte, le collector (sens utilisé dans le cadre de notre article).

Alors comment a-t-on pu transformer un passionné sympathique, celui que l'on invitait aux dîners du mercredi soir, en un objet de convoitise ? Il faut regarder du côté des publicitaires qui, un jour, se sont dit que ce chouette mot pourrait aussi servir à déclencher un achat plus cher. Car leur job, c'est de nous vendre comme indispensables des objets aussi fabuleux que la version longue du *Hobbit*... Par la valeur symbolique associée à l'objet, parfois une valeur ajoutée, les amis de Jacques Séguéla donnent à l'acheteur la possibilité de se sentir spécial, de se distinguer de la plèbe qui, elle, doit se contenter de l'édition sans les inénarrables scènes coupées (comme les nains chantant à la table d'Elrond, un *naindispensable* bonus, qu'ils disent...).

Ainsi, l'art du marketing fut d'arriver à vendre l'objet non plus en tant que simple produit de consommation, mais en tant que rareté et symbole de définition d'identité pour son heureux possesseur. Ce que les sociologues comme Bourdieu appellent la distinction. Le milieu de la bande dessinée et du JdR suivront la même voie, par le biais d'éditions originales et de premiers tirages, puis de séries limitées, qui désignent peu ou prou la même chose : un produit recherché car rare et/ou épuisé. Car oui, le milieu du JdR a été frappé de plein fouet par l'épidémie, envahissant aussi bien la bouche des collectionneurs que des éditeurs.





Le Collecteur du rôliste

Dans le JdR, comme dans d'autres domaines plus grand public, un Collector peut le devenir pour deux grandes raisons : historique (à la force de ses petits bras musclés) ou commerciale (produit conçu comme tel).

- **Collector historique.** Avec le temps, un produit peut devenir rare et recherché. C'est le cas, par exemple, d'ouvrages ayant été retirés de la vente rapidement et détruits à cause d'erreurs d'impression, quelques exemplaires seulement survivant à l'autodafé. C'est le cas du *Dungeon Master Guide* d'AD&D avec des pages du *Monster Manual* coincées au milieu. Des problèmes de licences peuvent aussi expliquer cette rareté, comme le *Donjons et Dragons* de Maraninchi (1982), produit sans licence, ou la version de *Last Unicorn Games* de *Dune*, dont la licence pour une version d20 grand public n'a pas été renouvelée. Un élément extérieur à l'objet lui-même peut également être la cause de sa mystification (renommée montante de l'auteur, effets de mode, engouement soudain pour le genre...).

- **Collector commercial.** Celui-ci est voulu dès la sortie par l'éditeur qui en limite le tirage. Cela provoque un engouement des fans et des adeptes de l'objet rare (qui ne sont pas forcément fans, mais achètent par collection). Même si cette démarche nous semble récente, nous trouvons des produits estampillés « Col-

lector » très tôt dans l'histoire du JdR : la « *Original Collector's Edition* » de OD&D (1977), les « *Collector's Copy* » des premiers modules TSR comme *The Ghost Tower of Inverness* (1979) ou *Lost Tamoachan* (1979). Mais cela restait anecdotique (en particulier hors *Donj*). Le Collector commercial n'a donc commencé à être utilisé massivement dans le JdR que récemment et, de nos jours, nous ne comptons plus les sorties classiques accompagnées de leur version Collector, Prestige ou « de luxe ». Certains éditeurs s'en servent d'ailleurs pour créer le buzz autour du produit sur les réseaux sociaux lors de la sortie.

Un objet d'exception

Maintenant que nous savons globalement ce qu'est un Collector, penchons-nous spécifiquement sur les critères essentiels à l'élévation d'un objet rôliste quelconque au rang du Collector. Ces conditions ne doivent pas forcément être réunies en même temps, et elles le sont d'ailleurs rarement. Mais cela peut arriver, surtout dans le cas du Collector marketing, puisque le produit est intégralement pensé comme tel. Il suffit parfois qu'un des trois critères de la Divine Trinité du Collector (DTC pour les intimes) s'applique pour que le jeu ou le supplément soit propulsé à l'Empyrée du collectionneur.

- **Définitivement épuisé.** Il s'agit souvent de jeux sortis il y a plusieurs années. Avec la rupture de stock

Collector ou édition de luxe ?

Il faut distinguer Collector et édition de luxe. La notion de Collector, rare et limité, ne va pas systématiquement de pair avec édition luxueuse, comme la tendance actuelle pousserait à le croire. De nos jours, beaucoup d'éditions se vendent sous l'appellation trompeuse de Collector. Car, à partir du moment où le tirage est important et le jeu trouvable partout, il ne faut plus parler de *Collector*, mais bien d'édition *de luxe*. La distinction est importante, car un Collector prend de la valeur avec le temps (notion de rareté), là où une « simple » édition de luxe (tirage souvent important), certes plus chère sur le moment, finit bien souvent avec le temps par être reléguée aux sites discount (c'est le cas de *Thoan*, par ex.). Certaines éditions standards sont d'ailleurs tellement réussies esthétiquement qu'elles seraient des Collectors si le luxe devait être le critère déterminant.



d'un titre, même des versions classiques peuvent devenir Collector. Dans un certain sens, plus le moment où le jeu est épuisé est ancien, plus ce jeu a des chances de devenir un Collector, en particulier s'il devient culte. L'exemple idéal est la *Woodgrain d'ODoD*, Collector ultime dont la 1^{re} impression peut atteindre les 8 000\$. Les rééditions peuvent également provoquer un regain d'intérêt pour certains titres en remettant des univers sous les feux des projecteurs, éveillant la curiosité des nouveaux joueurs/collectionneurs et la nostalgie des vieux routards. Les anciennes éditions deviennent ainsi encore plus recherchées. C'est le cas récent de *Rêve de Dragon*, dont le coffret de la 2^e édition, bien qu'étant déjà rare et recherché, est devenu l'objet Collector de toutes les convoitises depuis le lancement de la campagne *À la Claire Fontaine* par le *Scriptarium*.

• **Tirage limité.** C'est certainement le critère le plus complexe, car il est conjoncturel. Rappelons déjà que tout tirage est limité. Peu de jeux connaissent plusieurs tirages et, même si cela arrive, chaque tirage de la version standard est un tirage limité à un certain nombre d'exemplaires (150, 250, 500, parfois 1000 ou plus pour les gros titres du marché). Un tirage limité n'est donc pas un critère dans l'absolu, il faut qu'il le soit en rapport à l'édition classique ou par rapport au marché. Le tirage d'un Collector ne devrait donc pas excéder 10% du tirage classique et un jeu tiré à 1 000 exemplaires pourra difficilement avancer l'argument du tirage limité. Pour autant, cette règle s'applique moins aux petits éditeurs, dont les tirages sont parfois d'une centaine d'exemplaires, parfois moins, mais dépassant rarement les 500. Le faible tirage de ces éditions, même classiques, peut très rapidement les transformer en Collectors historiques. En remontant trente ans en arrière, nous pouvons citer la 1^{re} édition de *Bitume*, dont le tirage

fut très faible (photocopié à la main), ou les modules méd'fan génériques des années 80 (parfois vendus uniquement localement). L'arrivée d'Internet a changé la donne sur ce critère, précipitant de leur piédestal nombre de Collectors historiques. Par exemple, alors qu'en leur temps le *Deities & Demigods* (version Melnibonée/Cthulhu) et l'*Unearthed Arcana* étaient considérés comme des véritables Collectors, leur grande disponibilité de nos jours leur a fait perdre leur superbe.

• **Contenu inédit et exclusif.** Il est impératif que le Collector commercial introduise des éléments supplémentaires par rapport à l'édition classique. C'est la nouvelle tendance ces dernières années, facilitée par les financements participatifs. Il peut s'agir de goodies plus ou moins inutiles (figurines en os de byakkhee, bourse en peau de singe unijambiste, dés en pâte à modeler, t-shirt « *Thanatos est ton best* », lunettes 3D fonctionnant les 1^{er} samedi du mois...). Ces derniers peuvent rendre l'édition en question (in)dispensable, d'autant qu'il est bien connu que « *plus c'est inutile, plus c'est indispensable* ». L'autre type de contenu est du matériel de jeu utile en jeu (scénario supplémentaire, aides de jeu, fiches de PNJ, descriptions de lieux, cartes...). Les moyens financiers aidant, la plupart des « grosses » maisons d'édition (*BBE*, 7^e Cercle, *Sans-Détour*...) n'hésitent pas à fournir ce type de matériel dont le rôliste est friand. C'est cependant à double tranchant, car le fournir uniquement aux plus fortunés peut être mal accueilli par ceux qui n'ont pas les moyens d'accéder au Graal.

Un objet vraiment d'exception !

En plus de ces trois premiers critères constituant le socle du piédestal, d'autres sont recevables, dont deux en particulier.

• **La Renommée.** Un éditeur prestigieux ou un auteur reconnu peut à lui

seul déclencher une quête de titres anciens (indépendamment des qualités intrinsèques du jeu). C'est le cas des jeux sortis chez des éditeurs cultes, tels que feu *Multisim* (*Agone*, *Guildes*, *Dark Earth*, *Rêve de Dragon*...) et *Siroz* (*Whog Shrog*, *Zone*, *Athamor*, *Berlin XVIII*...). Nombre de leurs ouvrages sont rapidement devenus Collectors. Dans le cas de *Multisim*, l'excellente qualité éditoriale joue un rôle important dans le phénomène. Le coffret des *Codex d'Agone* est un bon exemple d'un Collector commercial et historique. Dans le cas de *Siroz*, l'influence de Croc, star nationale, a certainement joué un rôle essentiel dans l'ascension des anciennes éditions de ses jeux phares, quasiment tous épuisés (*Bloodlust*, *INS/MV*, *Bitume*...), au rang de Collectors historiques.

• **Une Esthétique luxueuse.** On vous voit venir... « *Quoi ?! L'esthétique n'est pas DTC ?* » Eh non, mon brave, l'esthétique n'est pas DTC, car il ne suffit pas d'une couverture alternative (parfois moins jolie que la version classique) pour qu'une version standard se transforme en Collector. Du coup, vous aussi vous repensez à la version « *Collector* » de *Do-D 3.5* et sa couverture en faux cuir comme seule variation ? Pour en faire l'édition que les fans veulent acquérir, mais qui n'est malheureusement pas à la portée de tous, il faut en faire un objet rare et cher, une édition super luxe que les fans s'arracheront avec ferveur, et aussi qui fera la fierté de l'éditeur. Il ne faut pas systématiquement confondre une esthétique soignée (cas de beaucoup d'éditions classiques) avec la notion de Collector. Ce sont deux choses différentes sans être pour autant antinomiques. Une simple couverture alternative ne suffit pas. Toute l'esthétique doit être repensée, travaillée, luxueuse, à l'extérieur ET à l'intérieur (papier vergé, maquette révisée, passage à la couleur, signet en tissu...). Ce dernier point est très souvent négligé et, malheureusement, les

Collectors en JdR offrent rarement un design complètement révisé par rapport à la version classique. Pourtant, quelques éditeurs sont allés au bout de la démarche, y compris en France. Dans les jeux anciens, *Laborinthus* (1988) est très certainement une des plus belles réussites : du matériel sublime, des dorures, des pièces en bois, des photos, etc. Outre-Atlantique, FFG a frappé fort également avec son *Deathwatch* Collector's édition, une version luxueuse servie dans un coffret en métal ! Pour être chauvin, chez nous aussi les éditeurs actuels sont capables de faire de beaux objets : *Eclipse Phase* (BBE) et son coffret futuriste, *L'Appel de Cthulhu V7* (*Sans-Détour*) ou *Néphiliin 20^e anniversaire* (Edge) et leurs boîtes à fermeture magnétique, *Wulin* (Game-Fu) et son épée collector. Mais les petits éditeurs ne sont pas en reste, avec par exemple *Wav Games* et la boîte en bois faite à la main pour *Oltrée* !

Tout ce qui brille n'est pas or

Car il existe d'autres critères, parfois mis en avant, qui ne devraient pas servir le propos marketing pour vendre l'objet en tant que Collector.

• **La Signature.** Seules quelques rares « stars » du JdR ont un réel « intérêt », souvent car leur nom est historiquement lié au JdR (par exemple, Guiserix, Gerfaud, Gaborit, L'homme ou Croc en France ; Gygax, Mentzer ou Arneson à l'étranger). Leur renommée est telle que leur nom suffit à donner une plus-value à l'édition. Pour les autres, il ne faut pas se voiler la face, ça n'a aucun intérêt, même pour les collectionneurs fous. ➔

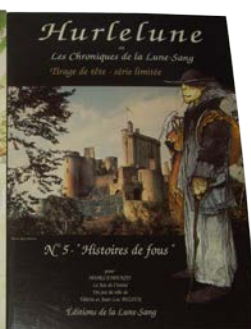
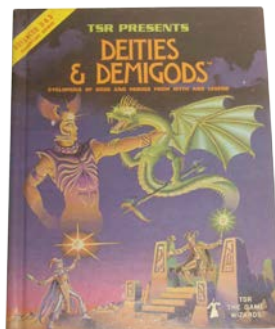


L'avis de G.E. Ranne

Entité à deux têtes, scénaristes de BD et contributeurs à de nombreux JdR comme *Bloodlust*, *Bitume*, *Heavy Metal* et surtout *INS/MV* (une nouvelle édition va voir le jour sous peu).

« Un collector, pour moi, est la somme de deux choses. Soit c'est un vieux bouquin ou une vieille extension. On va en citer deux, tiens, la 1^{re} éd. de *Deities and Demigods* d'AD&D avec Cthulhu, ou *Intervention Divine*, 1^{er} supplément d'INS/MV 1. Ceux qui trouvent ces suppléments en bon état et à un prix inférieur à un rein peuvent se dire qu'ils ont trouvé un Collector. Soit c'est un produit réalisé en quantité limitée, mais vraiment limitée, avec ou sans goodies. Et, comme tout ce qui est rare est cher ça donne un peu une idée du prix. Par exemple, en BD, on avait fait un tirage du premier tome de *Paradis Perdu*, entièrement en sérigraphie et édité à 99 exemplaires. Ça, c'est un Collector. Mais, dans le JdR, du moins celui que je connais et jouais, il n'y a pas ou peu d'avantage pour le joueur d'avoir quelque chose de physique que les autres n'ont pas, contrairement à un *Black Lotus* à Magic, au bon vieux temps...

Suite page suivante...



La signature d'un illustre inconnu n'a parfois d'intérêt que pour l'ego de l'auteur lui-même. Un mot sympathique et personnalisé de l'auteur, sans pour autant apporter un plus à l'ouvrage, est nettement plus appréciable et apprécié.

- **La Numérotation.** En définitive, un numéro n'est qu'un élément définissant la position dans les envois (et non pas l'ordre d'impression), mais n'a aucun intérêt pour l'objet. Parfois, le numéro 1 de la série est un peu plus recherché, en particulier s'il s'agit réellement du premier sorti de l'impression (la première boîte imprimée de *Call of Cthulhu* 1E, récupérée par Sandy Petersen, s'est vendue à plus de 1000 \$). Car, justement, seul le tirage de tête peut qualifier l'ordre de tirage dans les critères de Collector. Plusieurs *Hurlélunes* (suppléments pour *Hurlements*) furent par exemple publiés en tirage normal et en tirage de tête.

- **les Goodies « alakon ».** Nous parlons bien de tous ces éléments qui ne changent pas le produit ; les goodies simples, tels qu'une lithographie, et qui n'apportent aucun plus à une édition. Dans le même ordre d'idée, ce n'est pas parce qu'une édition propose des dés ou un stylo à l'effigie d'un monstre qu'elle se change en Collector. Amis rôlistes, prenez donc garde à la poudre aux yeux !

Un business plan ?

Interrogés à ce sujet, plusieurs éditeurs - adeptes ou non du Collector - nous ont apportés leur point de vue d'experts (voir plus loin). Ils nous confirment que l'édition Collector est une envie de se faire plaisir et peut permettre éventuellement de générer des marges plus élevées. C'est également un outil d'image, montrant que l'éditeur est capable de créer des produits premium, et une façon de générer le buzz sur les réseaux sociaux. En effet, les formidables outils actuels permettent de fidéliser les clients avant même la mise sur le marché d'un jeu. « *Faire parler* » de son jeu est devenu courant et bienvenu (et, surtout, nécessaire).

Pour revenir sur l'aspect financier, il faut souligner que, pour les éditeurs, les éditions Collector génèrent plus facilement de la trésorerie. Toutefois, la démarche comporte également des risques, car ces versions alternatives d'une publication sont, évidemment, plus coûteuses à produire (mais pas toujours, en particulier si la seule différence est une couverture alternative unie où il n'y a plus le coût de l'illustration). Pour certains éditeurs, les éditions Collectors leur permettent également de financer l'édition classique et, parfois même, une gamme qui tiendrait difficilement sur le long terme sans cette manne financière. Les collectionneurs se transforment ainsi en mécènes.

Est-ce que cela expliquerait la multiplication ces derniers temps des éditions limitées, rares, exclusives, de-la-mort-qui-tue ? Pas seulement. Le milieu du JdR est un marché de niche et les acteurs du milieu sont plus que jamais à l'écoute des fans. Des fans qui sont d'ailleurs souvent demandeurs - même si plus exigeants certes, mais peut-être aussi beaucoup plus patients et prêts à attendre un moment leur Collector.

Collector et financements participatifs

L'engouement actuel des financements participatifs (FP) ont favorisé l'émergence d'éditions Collector. Ce sont elles qui attirent en premier la *fan base*, ceux qui sont prêts à ne manger plus que des pâtes pour avoir une édition rare et limitée. Les derniers FP le soulignent. Les éditions limitées, plus luxueuses et plus chères, tout comme celles avec des options limitées, sont celles qui s'écoulent le plus vite. Les commentaires en temps réel sur les forums sont révélateurs de cet engouement, certains fans se plaignant même de ne pas avoir le temps de cotiser pour les options plus chères, qui partent dans la journée !

Les éditeurs se retrouvent ainsi en lien direct avec leurs clients et offrent à ces derniers l'impression d'appartenir à un club fermé, de se sentir exceptionnels,

privilégiant encore davantage l'aspect élitiste du produit. Non seulement l'édition Collector est limitée, mais en plus les options libérées sont limitées dans le temps. De plus, histoire de brouiller les pistes, les éditeurs distinguent les *goodies* exclusifs au FP, débloqués en fonction des paliers et accessibles à tous les participants, des *goodies* exclusifs au Collector. Eh oui, sinon ce serait trop simple !

Autre avantage des FP, le Collector peut être amélioré en faisant participer les fans au processus créatif et au développement du produit final. Afin d'avoir un objet le plus parfait possible (notion ô combien utopique), l'avis des acheteurs et les errata du texte remontent directement auprès de l'éditeur via les commentaires (en particulier après la mise à disposition du PDF). Tout cela se fait bien en amont de l'impression des ouvrages. Ce fut le cas pour *L'Appel de Cthulhu V7*, pour lequel nombre de commentaires des clients ont été intégrés au produit final, en particulier pour les versions « Prestige » (le terme marketing choisi donnant l'impression à l'acheteur d'être exceptionnel et « prestigieux »).

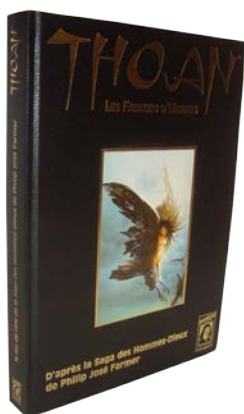
Et le rôliste ?

C'est lui qui importe, au fond. Nous avons donc tenté de connaître ses attentes à ce sujet, de découvrir ce qui l'attire dans le Collector, et ce sont souvent les ➔

...suite

Pour les éditeurs, faire un collector, c'est aussi faire parler de lui, donc ça peut entrer direct dans le budget marketing... je suis très content de ma mallette des Grands Anciens de Sans Détour (celle des Masques de Nyarlathotep), dans laquelle je range mon Necronomicon de chez Bragelonne...

Les critères d'un Collector, comme je le dis ci-dessus, sont soit d'être tiré à très peu d'exemplaires, quelques centaines max pour le monde, soit d'être vieux et rare. Bref, un Collector que l'on trouve partout à deux euros, non. Quant à ce qui n'est pas un Collector : c'est facile, c'est quelque chose qui est en magasin, qui reste en magasin et qu'on voit à chaque fois, quel que soit le magasin, ou que l'on peut commander sans difficulté... »





L'avis de

Matthieu Gaborit

Auteur de JdR comme *Agone*, *Les Chroniques des Féals*, ou encore *Ecryme* (dont une prochaine édition est attendue), ainsi que de romans et de beaux livres comme *Jadis la ville infinie*.

« C'est une édition "augmentée" en tirage limité qui valorise le contenant et le contenu. Il doit permettre une édition de prestige où l'éditeur peut se faire plaisir sur la qualité et, du même coup, intéresser les fans de la première heure qui pourront accepter d'en payer le prix. Il y a une vraie gourmandise dans le Collector. La couleur, la qualité du papier, des tirages à part, c'est le moment où l'objet-livre peut être sublimé. Une édition classique, en particulier dans le JdR, obéit à des règles strictes en termes de coût. Avec un Collector, on peut s'affranchir de l'accessibilité en termes de coût et offrir une édition exceptionnelle. L'esthétique, à mon sens, est au cœur du Collector.

Suite page suivante...

mêmes points qui reviennent. Certains rôlistes ne sont pas adeptes cependant, comme Igor Polouchine (auteur de *Shaan*), qui nous dit : « *personnellement, je ne vois pas trop l'intérêt des Collectors, mais je pense que cela s'adresse à des collectionneurs qui aiment les beaux objets et ont du plaisir à posséder quelque chose de rare* ». C'est clairement ce qui revient le plus souvent. Toutefois, en fonction de l'âge, les attentes sont un peu différentes. Les nouveaux venus dans le JdR veulent avant tout une édition rare, limitée, bardée de goodies exclusifs justifiant le prix, « *ils en veulent toujours plus !* ». Il semble donc que ce soit le côté visuel qui prime.

Pour les plus anciens, il s'agit plutôt du côté nostalgie et la quête du jeu ou de l'édition rare, épuisée, en particulier pour le collectionneur. Les anciens voient aussi souvent d'un mauvais œil la présence d'éléments de jeux exclusifs aux versions Collectors, se sentant lésés s'ils achètent la version classique et trouvant la « *course aux goodies* » assez désagréable. Paradoxalement, le pouvoir d'achat des anciens leur permet en général d'accéder à ces produits de luxe et ceux qui ne pouvaient pas se permettre d'acheter étant jeunes se

rattrapent en achetant les ouvrages cultes ou les Collectors commerciaux.

Globalement, nous notons une attraction commune vers les éditions luxueuses et soignées dont nous abreuvons les éditeurs ces derniers temps. Les éditeurs du milieu, en tant que passionnés, sembleraient donc en phase avec leur public. Pourquoi pas, après tout, si les rôlistes en redemandent, non ? Nos chers éditeurs n'auraient-ils pas, comme les publicitaires à l'origine, réussi tout simplement à créer la demande ?

Cyril Rolland et Géraud G.

Avec les contributions appréciables des éditeurs Sébastien Celerin (XII Singes et JdR mag), Damien Coltice et David Burckle (BBE), Jérôme « Brand » Larré (Lapin Marteau), Laurent Rambour (Game-Fu), Frédéric Dorne (JdR Edition), Philippe Dapelo (500 Nuances de Geek), Christian Grussi et Samuel Tarapacki (Sans Détour), des auteurs Matthieu Gaborit, G.E. Ranne et Igor Polouchine, des boutiquiers Fred et Ben (l'Œuf Cube) et enfin de Guillaume et Benjamin (Roliste TV)

RÉPONSES D'ÉDITEURS



**Black Book
Éditions**
Damien Coltice et
David Burckle

Pour nous, un Collector est un ouvrage avec une couverture alternative (similicuir, illustration alternative), numéroté et tiré à moins de 200 exemplaires pour le marché français. C'est donc un objet de collection. Il y en a très peu qui circulent sur le marché. Ils méritent par leur présentation alternative l'appellation de Collector, puisque l'ouvrage classique est différent, au moins sur le plan de la couverture [...].

En temps que collectionneur de JdR, l'intérêt est d'avoir l'intégralité d'une gamme (cf. l'article collection de *Casus Belli* #6 ; certains collectionnent même les différentes impressions d'un livre de base, donc un ouvrage possédant une couverture de luxe et dont le nombre d'exemplaires est très réduit est une cible de choix). Pour le fan de la gamme, acheter un Collector, c'est un peu entériner sa passion pour le jeu : je me reconnais comme passionné en sachant que je possède un objet rare, de luxe, emblématique de la gamme que j'adore. Fan d'*Earthdawn*, mais pas collectionneur dans l'âme, je ne me voyais pas ne pas posséder l'édition Collector américaine alors que je dispose de toute la gamme.

Parmi les critères les plus importants, il y a celui du tirage. Sauf édition Collector d'un livre de base d'une énorme licence (*De&D*, *Pathfinder*, *L'Appel de Cthulhu* ou *Shadowrun*), un tirage Collector qui dépasse 200 exemplaires en France ne l'est pas vraiment (200 ex., c'est un tirage d'un petit JdR comme il en sort régulièrement !). Pour un supplément, 100 paraît être la limite.

Esthétiquement parlant, l'ouvrage - et ce ne sont que nos critères personnels -

doit être différent de sa version normale (plus luxueux, couverture similicuir ou, au moins, couverture alternative), et pas seulement en termes d'emballage particulier (boîte, étui) et de matériel dédié exclusif au Collector (poster, dés, *goodies*), qui sont cela dit également appréciables.

Pour nous, le plus important est le jeu. Faire un Collector d'un jeu prestigieux, c'est classe, mais voir des Collectors pour des jeux esthétiquement douteux, ce n'est pas notre rayon. Un Collector doit être un bel objet. Si l'objet de départ est moyen...



Les XII Singes
Sébastien Célerin

Le rôleiste a généralement en tête un objet rare. C'est souvent le cas lorsqu'il parle d'une publication faite hors de France qu'il était difficile de se procurer, surtout avant l'émergence de l'Internet, ou bien d'une publication qui a survécu au passage du temps. Et, bien sûr, il y a les tirages erronés qui passent entre les mailles du filet et qui deviennent Collector quand l'éditeur ne parvient pas à en empêcher la distribution ou à tous les retirer du marché. [...] Le constat de ce phénomène a conduit bon nombre d'éditeurs à tenter de provoquer cette relation à certaines publications en proposant des tirages limités, souvent en les agrémentant plus de *goodies* que de réels compléments pour le jeu.

Les Collectors actuels alimentent la pulsion de l'achat à la sortie. Le tirage limité attire les plus collectionneurs et les fans inconditionnels d'un univers. Cela permet à l'éditeur de générer plus facilement de la trésorerie. C'est cependant souvent un risque, car ces versions d'une publication sont plus coûteuses à produire. Si le pari est réussi et le compte d'exploitation convenablement réalisé, les ventes du Collector assurent à ➔

...suite

Pour l'objet en lui-même (hardback, couleur – tout dépend de ce que l'édition classique propose), mais aussi pour les outils propres au JdR (écran revu et amélioré, carte couleur sur papier de qualité...).

En termes de contenu, c'est aussi l'occasion de dépoussiérer le jeu (en profitant du retour d'expérience de l'édition classique) et de proposer des ajouts (scénarios, notamment). Le vrai critère, au fond, c'est la valorisation des outils JdR spécifiques au jeu. Si je suis fan, je suis toujours prêt à casser ma tirelire pour des outils qui sortent de l'ordinaire en termes de qualité. Si l'éditeur se contente du hardback et de corriger deux ou trois coquilles, il aura raté son coup. Un Collector doit marquer les esprits et ne pas tricher. C'est un coup de projecteur sur une licence, un moment où tu peux considérer que l'édition classique a suffisamment bien marché pour justifier un Collector prestigieux. On ne peut pas mettre au même niveau une réédition et un Collector. »



► l'éditeur le financement de l'ensemble des versions de la publication. [...]

Pour désigner un Collector, il faut un tirage limité et un ajout en rapport avec l'univers (et non le monde) du jeu. Ce dernier peut être une aide de jeu sophistiquée, un goodies ou même l'accès à des ressources (comme les images HD avec tous les calques d'une carte ou les fichiers source de la mise en page d'une feuille de PJ). Selon les ajouts à la publication initiale, le tirage du Collector est plus ou moins facile à augmenter, notamment lorsque sa mise en vente passe par une préco. C'est pourquoi le bon critère me semble être le tirage annoncé limité et numéroté.



500 Nuances de Geek

Philippe Dapelo

Je ne sais pas trop quelle est la définition « correcte », mais, pour moi, un Collector serait une œuvre (roman, jeu de plateau ou autre) à petit tirage, dont l'existence se doit non pas à une volonté de créer de la rareté (donc du « cher ») artificiellement, mais au fait qu'il ait été produit de manière semi artisanale ou par une toute petite boîte pour un tout petit marché. [...]

Selon cette définition, presque tous les jeux de 500NDG sont pour moi des Collectors ! Si on veut parler d'un machin doré tranche or, ce n'est pas le genre de modèle que je poursuis, qui est plutôt d'essayer d'élargir l'audience des joueurs. Ça n'exclut pas de faire de beaux objets, bien au contraire. [...] Il y a quelque chose qui ressemble à un « collector » que j'aimerais proposer, un jour, peut être, dans le cadre du projet Horreur Cosmique. Une version du jeu reliée cuir façon *Necronomicon*.



Sans Détour

Christian Grussi et Samuel Tarapacki

En JdR, la notion de Collector a très peu de signification. Les tirages étant très

différents et souvent bas, ce n'est pas la quantité qui va déterminer si un titre est Collector ou pas. La logique veut qu'un collector soit une version limitée d'un tirage classique ou, s'il existe uniquement en tant qu'objet Collector, un produit avec de la valeur ajoutée (*goodies*, meilleure conception...). Chez SD, on pratique plusieurs dénominations : l'Édition limitée, souvent une boîte, avec un peu de matériel additionnel, le tirage sera toujours inférieur au tirage des titres classiques ; l'Édition prestige, souvent une boîte aussi, sans notion de quantité, juste de qualité, pour les amateurs de beaux objets ou le côté pratique de tout regrouper en une boîte ; l'Édition Collector, assez rare désormais dans nos publications, en quantité très limitée et spécialement travaillée pour être considérée comme collectionnable (*Montagnes hallucinées*, la sacoche des *Masques*...).

Une frange importante des rôlistes collectionnent les beaux objets. Les éditions limitées et autres Collectors leurs sont souvent destinés. Ensuite, il peut y avoir un côté pratique et de la valeur ajoutée via des aides de jeux et autres *goodies* difficiles à publier et à insérer dans des livres (mais permis en format boîte). Enfin, il y a des Collectors regroupant tous les ouvrages d'entrée de gamme (*1890*, *Bimbo*, *Achtung*...). L'intérêt d'une édition limitée est toujours discutable, mais, d'un point de vue purement éditorial, cela correspond à une demande et une attente très claire et concrète de la part du public.

On fera rarement des Collectors avec des suppléments de jeux, les gens n'en veulent pas et l'intérêt est limité (exception faite des campagnes, qui sont parfaitement conçues pour bénéficier d'éditions Collector). L'autre critère important est l'inspiration, chaque Collector doit être réfléchi et conçu de manière spécifique. Certains titres ne nous inspirent tout simplement pas. Nos collectors sont souvent uniques dans leur conception et dans la manière que nous avons de les présenter.





Lapin Marteau

Jérôme « Brand »
Larré

Je ne ressens pas aujourd'hui le besoin de faire des éditions Collector de tel ou tel jeu, mais je n'ai pas de religion sur le sujet et je ne veux pas me l'interdire pour l'avenir. D'une certaine façon, pour moi, c'est un produit comme un autre et tout sauf une question d'éthique ou de morale. Après, par goût, si on doit faire une version « améliorée » d'un jeu, je pense que le premier critère sera d'abord de savoir si nous, l'équipe, on a envie d'en avoir une pour nous-mêmes. Parce qu'on le veut pour jouer avec nos potes et non parce qu'on a la possibilité de le faire, ou que cela flatte notre ego. Cela peut sembler idiot, mais j'ai l'impression que cela devrait être le cas pour tout ce qu'on sort. Collector ou pas. C'est sans doute pour cela que toutes les versions améliorées auxquelles on a réfléchi n'étaient pas limitées et comportaient surtout du matériel jouable en plus. Après, vraiment, c'est une position facile : je ne suis pas confronté au problème. Si cela me permettait de financer la sortie d'un jeu, probablement que j'y réfléchirais à deux fois...



JdR Éditions
Frédéric Dorne

Pour moi, un JdR est Collector quand son tirage est limité et que cette version apporte un réel plus par rapport à la version classique. Ce plus peut être en contenu : éléments supplémentaires inédits, accessibles ultérieurement à ceux ayant la version classique, qualité d'impression largement augmentée, illustration de couverture différente de la version classique, ou un traitement bien plus qualitatif, comme le vernis sélectif et autres techniques. Le cumul de plusieurs critères augmente encore l'attrait Collector du livre, bien entendu, et je demande toujours à en intégrer un maximum à mes Collectors !

Le Collector nous permet trois choses : marquer le coup du lancement du jeu

avec une édition limitée qui ne sera plus éditée, proposer, bien sûr, un produit d'appel lors des souscriptions et, enfin, réaliser le jeu en version luxe, tel que nous l'avons rêvé, indépendamment de toute logique de succès de campagne de financement.



Game-Fu
Laurent Rambour

C'est un objet limité bénéficiant d'un traitement de faveur dans sa production ou accompagné d'un bonus exceptionnel qui en fera un article unique, essentiel, vital. Il doit pouvoir faire rêver le passionné qui, idéalement, ne pourra pas réussir sa vie s'il passe à côté. C'est aussi un moyen de gagner de l'argent pour certains clients en le revendant plus tard sur eBay, avec une plus-value en argumentant sur sa rareté. Il y a pas mal de gens qui pratiquent cette forme « d'investissement », ça fait partie du jeu. Enfin, c'est aussi un bon moyen pour qu'un éditeur se plante et perde du temps et de l'argent si l'opération est mal menée.

Pour Game-Fu, c'est un moyen de promotion, une façon de faire le buzz auprès d'une communauté de passionnés. Il permet de gratifier les fans les plus impliqués avec un bonus unique et de les remercier de soutenir le projet financièrement, ce qui implique donc également qu'un tel objet s'adresse aux fans disposant du pouvoir d'achat suffisant pour en faire son acquisition. Je ne pense pas qu'un éditeur gagne beaucoup d'argent avec un Collector, car les coûts augmentent d'autant plus que le tirage est faible et que les bonus sont conséquents. C'est plutôt à inscrire dans le cadre d'une campagne de communication. À noter que si, du temps de *Pulp Fever*, nous avons « commis » avec succès plusieurs Collectors, un peu pour nous tester, Corinne et moi n'envisageons pas de réitérer sous *Game-Fu*, malgré les demandes insistantes de clients, mais aussi de certains auteurs. Nous préférons reconcentrer notre attention sur l'essentiel : le jeu.

*Propos recueillis par Cyril Rolland et
Géraud G.*



LES TSINGY DE BEMARAHA

Ou les célèbres Dents du Gobelins...

*Une légende ? Et bien non, je les ai trouvées. À l'autre bout du monde.
À Madagascar...*

Googlemap



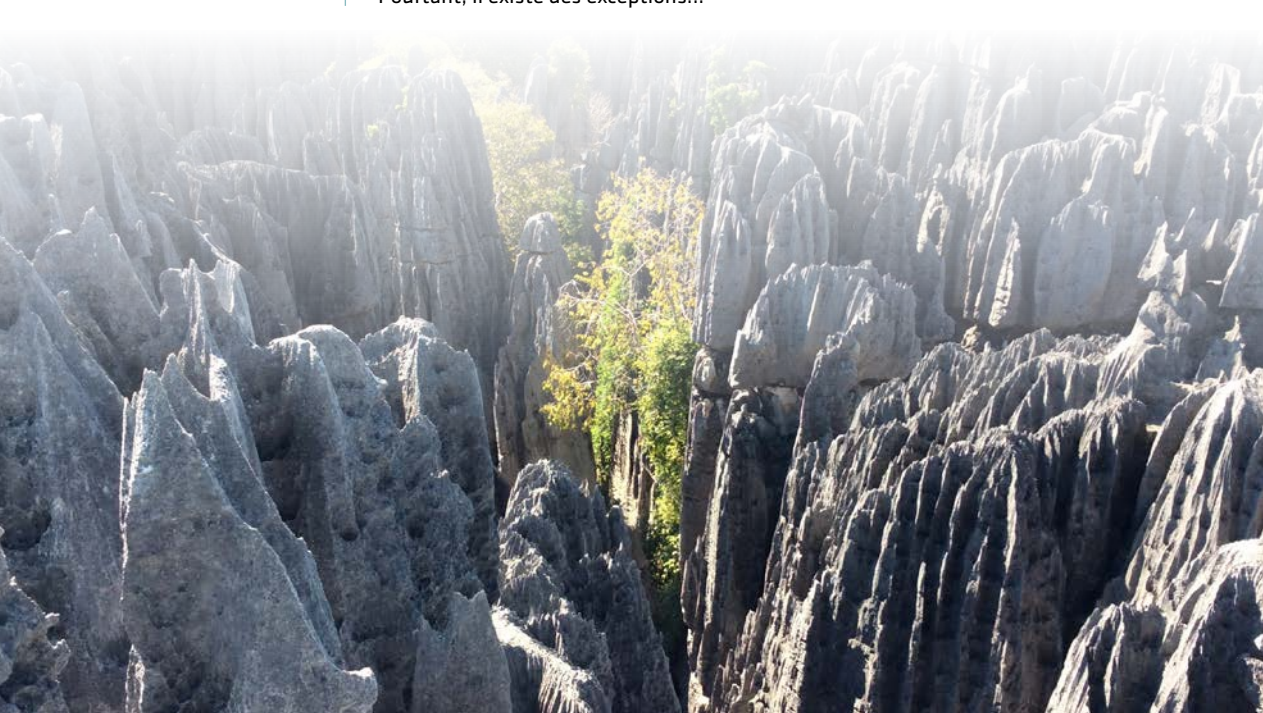
► **P**arti visiter l'immensité de cette île située à l'Est du continent africain, je profitais d'une courte et aléatoire pause Internet pour partager une expérience anodine sur le forum de la Rédaction... Benêt que je suis. Je n'avais pas eu le temps de me déconnecter que la kommandantur me signifiait que je venais de me porter volontaire pour un *Carnet de voyage*, à grand renfort de claquement de fouet.

Cédant à cette injonction quasi-divine, je me jurais d'éviter de vous décrire par le menu les différents sites touristiques de l'île. Les lieux visités, aussi passionnants soient-ils, ne sont généralement pas directement transposables en JdR. Pourtant, il existe des exceptions...

Car, tout comme vous, je croyais jusque-là que les grottes aux formes improbables, les complexes de canyons labyrinthiques et les formations rocheuses utopiques où nous adorons combattre des gobelins n'existaient que dans l'imagination des auteurs de donjons... Et pourtant. Les Tsingy de Bemaraha sont de ces lieux magiques qui semblent avoir été créés sur mesure pour un délire de rôliste. Du coup, je vous ai préparé les stats de mon voyage en *Chroniques Oubliées* !

Pics et dents

Imaginez un décor de pierres tranchantes comme des rasoirs, de fines dentelles affûtées dressées vers le ciel



Endémique est le mot compte triple lorsque vous visitez Madagascar, et les plantes improbables y sont légions. Mêmes si elles ne poussent pas sur les Tsingy, mais plutôt dans les montagnes du centre de l'île, je ne résiste pas à la tentation de vous présenter une espèce de Xerophytes, appelée la dynamite malgache. D'après notre guide, attachée en fagot, après quatre à cinq heures de combustion, elle produit une explosion qui pulvérise même le granit. Renseignement pris, il semble que le terme d'explosion soit un peu usurpé. Néanmoins, nous avons pu manger sur des tables de granit de plusieurs mètres, découpées à l'aide de cette plante magique.

Pour CO, considérez qu'un fagot de Xerofit explose après 1d6 tours et inflige 4d6 DM dans un rayon de 3 mètres en ignorant la RD des structures (DEX 12 pour 1/2 DM).



La dynamite malgache

en rangs serrés, un chaos de lames, un labyrinthe d'étroitures et de gouffres, des chapeaux dentelés posés en équilibre précaire, et vous serez encore loin du compte. Ici, se déplacer de pointes en pics est un défi pour les sens et l'équilibre, et le choix de l'itinéraire devient une question de survie (test de SAG et de DEX récurrents !). Chuter sur ces lames rocheuses serait à coup sûr une très mauvaise idée et prendre le risque de finir estropié (DM 1d6, relancer et ajouter sur 5-6).

Dans ce milieu minéral hostile, sous un soleil de plomb, pourtant, des plantes poussent encore. Des pachypodium aux pieds bouffis (leur réserve d'eau), épineux comme il se doit, mais aussi de véritables arbres dont les racines plongent dans les interstices du roc, sur des hauteurs considérables, pour trouver l'eau dans le réseau de canyon et de cavernes situé aux niveaux inférieurs.

Canyons et grottes

Suivons le cheminement des racines, ces étranges colonnes, parfois torsadées, qui plongent dans les fissures et les gouffres. Là, entre les parois vertigineuses, la lumière tombe du ciel et éclaire des cathédrales de pierre, un terme qui, pour une fois, n'est pas usurpé. L'endroit est d'une esthétique à couper le souffle, même un bien piètre photographe peut y réussir des clichés de rêve qui, pourtant, ne rendront pas grâce à la réalité.

Ces canyons restent très difficiles d'accès. Si l'aventurier qui sommeille en vous peut imaginer utiliser les racines qui courent le long des parois, le cheminement le plus évident reste le réseau, lui aussi labyrinthique, de grottes karstiques qui les relie. Dans ces roches calcaires, l'eau a creusé un réseau complexe, particulièrement étendu et varié de galeries : boyaux étroits et tortueux ou, au contraire, enfilades rectilignes entres de hautes parois, étroitures ou vastes salles, montées, descentes et changement de niveau, de quoi facilement se perdre. Par-tout, d'improbables racines perforent la voûte et s'enfoncent dans le sol. Elles appartiennent à des arbres situés plusieurs dizaines de mètres au-dessus.

Voilà pour le décor, mais il est temps de peupler les lieux. Nous sortons ici du domaine du réel pour entrer dans celui de l'imaginaire...

Flore et faune

Les canyons abritent d'autres plantes endémiques. Les fougères-lames aux feuilles tranchantes comme des rasoirs (1d4 DM) que les gobelins des canyons (voir plus loin) utilisent comme projectiles (DM équivalents à des couteaux de lancer). Non sans les avoir auparavant enduites de la sève toxique d'un euphorbe, un arbre étrange dépourvu de feuilles mais dont les rameaux verts épais se chargent de la photosyn- ➔

thèse (DM 1d6 et test de CON difficulté 12 ou *Aveuglé* pendant 1d6 tours).

Au chapitre des créatures, canyons et grottes sont peuplés du bestiaire habituel : rats, serpents, chauves-souris et araignées. Vous avez le choix entre l'attaque en nuée ou la déclinaison géante de chacune d'elle. La mangouste-tigre (rousse et noire) est le prédateur roi, seule créature capable de résister au poison des serpents géants. Enfin, des lémuriens nonchalants se cachent dans les arbres des canyons les plus larges. Étrangement, rien ne semble vouloir perturber leur quiétude (en groupe, ils émettent une puissante aura psychique de sérénité et de sommeil).

Il ne nous reste plus qu'à ajouter quelques tribus de gobelins hauts en couleur, endémiques, bien évidemment. Sur les sommets tranchants,

les Betsilas à la peau violette attaquent leurs victimes en contrebass à l'aide de Xérofit. Dans les canyons, les Barazim, peau noire, chevauchent des araignées géantes pour se déplacer rapidement sur les parois. Sous terre, les Vazahimbaz à la peau blanche utilisent des drogues issues des racines pour obtenir des pouvoirs magiques (une capacité magique de rang 1 ou 2 déterminée aléatoirement dans une Voie de magicien, ensorceleur ou nécromancien pour chacun d'eux).

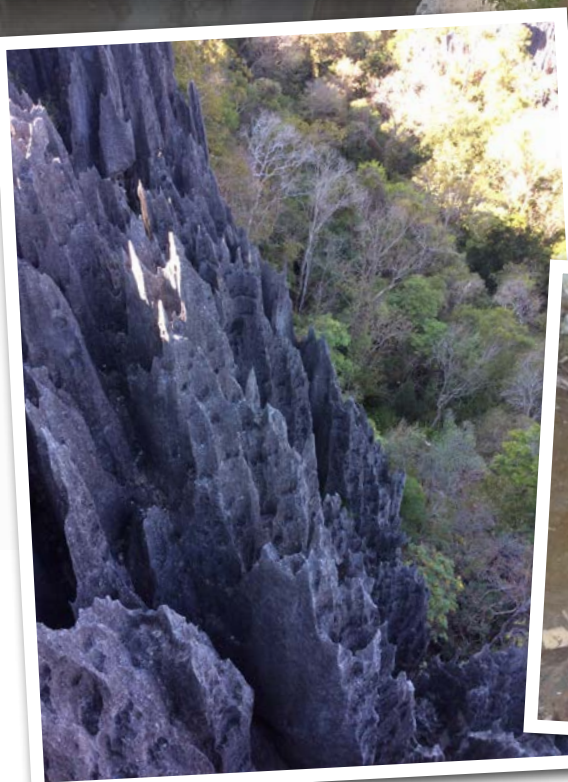
Avant de vous quitter, je dois vous confesser deux petits secrets. Tout d'abord, les noms des tribus gobelines ne sont pas le fruit du hasard. Par exemple, en Malgache, Vazaha est le nom donné aux étrangers et par extensions aux blancs... Les Vazimbaz, étaient les premiers habitants des Tsingy. Vous savez à présent d'où vient le nom des gobelins à peau blanche. Ce qui nous amène au second petit secret : il y a encore beaucoup à dire sur Madagascar...

Textes et photo Laurent « Kegrone » Bernasconi



Fougère lame





JE VOIS LE GENRE...

Il faut parfois se débarrasser des bonnes habitudes.

Qu'est-ce qui fait qu'on joue à un jeu plutôt qu'à un autre ?

► **P**our certains, en caricaturant, le principal intérêt d'un JdR est de proposer un nouveau système de résolution ou de simulation (*Dread*, *Runequest*, *Tunnels & Trolls*), un univers (*Bushido*, *Star Wars*) ou un genre fictionnel (*Hollywood*, *Les Secrets de la 7^e mer*, *Toon*). Bien entendu, on en trouve aussi qui proposent encore autre chose (un ton, une dynamique de jeu, une accumulation, etc.), voire un peu tout ça (*James Bond 007*, *Rêve de Dragon*). Mais concentrons-nous sur cette notion de genre.

Le genre, ça sert à...

Cela peut sembler évident aujourd'hui, mais dire que le principal intérêt d'un jeu puisse être d'émuler un genre fictionnel n'est pas toujours allé de soi. Au contraire, cela a constitué une réelle avancée, tant dans la façon dont on parlait des jeux que dans celle dont on les concevait. Souvenez-vous, il n'y a guère longtemps, le discours critique se réduisait à deux éléments souvent pensés à tort comme distincts, voire antagonistes : les règles et l'univers.

Cette évolution est plus ou moins allée de pair avec un essoufflement de la diversification thématique des jeux. En exagérant, on est passé d'une époque où la plupart des types d'univers étaient inexplorés à une autre où il est devenu presque impossible de ne pas se marcher sur les pieds. Dans un marché désormais atomisé et ultra spécialisé, le traitement est aussi important que l'originalité du cadre du jeu. Et, que

ce soit pour le rendre unique ou plus efficace, le genre en est un des aspects centraux.

... préciser ce qu'on attend

D'un jeu : la notion de genre permet de mieux cerner les horizons d'attente. Concrètement, il est devenu plus facile de se faire une idée assez précise de ce que l'on achète. Auparavant, on aurait classé des jeux aussi différents que *Conan d20*, *L'Anneau unique*, *Lanfeust*, *Le Trône de fer* et *Ryuutama* sous l'étiquette fourre-tout et souvent inappropriée de *med-fan*. Aujourd'hui, on est beaucoup plus outillé pour aller au-delà et, donc, pour ne pas se tromper entre toutes ces propositions qui n'ont finalement pas grand-chose à voir.

Des personnages : le genre fictionnel indique également la façon dont on souhaite que les joueurs (meneur compris) fassent se comporter leurs personnages. Si, à *Star Wars*, vous décrivez les sévices que votre contrebandier inflige à un ewok, il y a fort à parier que tout le monde trouve cela inadapté. Pourtant, ce n'est dû ni aux mécaniques de jeu (rien ne vous l'interdit) ni à l'univers (vous n'utilisez que des choses qui y sont présentes, même potentiellement). Votre table suit une sorte de règle (« *Pas touche à mon ewok !* ») qui n'est ni technique ni explicite ni prescrite. Elle est de fait induite par les références liées au genre et partagées par l'ensemble de la table.

... puiser dans l'imaginaire commun

Ce détail paraît aussi anodin qu'il est crucial pour comprendre ce qu'apporte le genre du point de vue du *game design* et des formats. En utilisant ces codes, on met en place des règles, un univers et une façon de jouer que l'on n'a pas besoin d'explicitier intégralement dans de longs textes. On peut donc se concentrer sur le plus efficace. Si, en 1983, *James Bond 007* devait recourir à de nombreuses explications et autres mécaniques pour faire comprendre aux joueurs qu'ils étaient face à un jeu atypique, ce n'est plus si nécessaire de nos jours. Rien ne vous en empêche d'user de règles supplémentaires, surtout si cela rend les choses plus intéressantes (comme dans les chapitres thématiques d'*Hollywood*, de *Spirit of the Century* ou les trouvailles mécaniques de *Feng Shui*), mais vos joueurs n'ont plus besoin de lire des règles spécifiques uniquement pour comprendre que leurs mousquetaires peuvent se suspendre aux lustres.

Par contre, réfléchir ainsi permet de mettre en place de nouveaux défis créatifs. Difficile de nier la richesse de l'univers de *Shadowrun*. Pourtant, tout cela est venu de la simple collision entre deux genres que tout semblait opposer : le *cyberpunk* et la *fantasy*. Et que dire d'œuvres comme *Firefly* ou *Cowboy Bebop* ?

Ne pas faire les choses à l'envers

Toutefois, cette notion a été si intégrée qu'on la retrouve de plus en plus souvent utilisée abusivement. Plutôt qu'un outil, elle devient une sorte de carcan. On voit des joueurs refusés parce qu'ils ne connaissent pas les « codes du genre », ou des jeux étrillés pour ne pas être assez conformes (ici à un canon). Or, à moins que ceux-ci ne revendiquent spécifiquement d'émuler tout un genre, c'est une aberration.

En effet, si l'ensemble du dispositif mis en place par le jeu (univers, mécaniques, conseils, scénarios, etc.) transmet bien aux joueurs les codes d'un genre, celui-ci n'est pas uniquement la grande catégorie à laquelle appartient le jeu (*Bloodlust* et la *fantasy*, par exemple), mais celui formé par l'ensemble des fictions qui seront créées en jouant. Le jeu génère son propre « sous-genre ». Ainsi, si *Cyberpunk* voulait émuler les romans issus de cette mouvance, le fait que - des mots mêmes de son auteur - la plupart des joueurs y jouaient comme à un jeu de super-héros revient à dire que les « histoires » générées lors des parties ressemblaient davantage à ce second genre. Ou au moins à son croisement avec une esthétique *cyberpunk*. Et, donc, que le jeu lui-même transmettait sans doute surtout ces codes-là.

Mais ce qui est sans doute ici involontaire n'en est pas moins une richesse dans de nombreux jeux. Cet écart entre le genre fictionnel créé par le jeu et celui des classiques est en général là où va se manifester son originalité, son style et son traitement propre. Le principal intérêt de la notion de genre est d'identifier plus facilement ces éléments, pas d'aller vers plus de conformité et d'uniformité (ce qui reviendrait à faire les choses à l'envers). Évaluer *Deadlands* et *Dogs in the Vineyard* en fonction de la difficulté qu'auraient ces jeux à émuler non pas chacun un type particulier de western, mais l'ensemble d'entre eux serait totalement idiot. Pourtant, sur d'autres jeux, c'est quelque chose que l'on croise de plus en plus souvent. C'est entre autres pour cela qu'il est nécessaire d'aller au-delà de cette notion de genre. Nous vous proposerons quelques pistes de réflexion à ce sujet dans le prochain numéro, notamment en termes d'attentes vis-à-vis des joueurs et de « formes » davantage liées au *gameplay*.

Coralie David & Jérôme « Brand » Larré
Crapous Didier Guiserix



DANS CASUS BELL N°17

Novembre | Décembre 2015

« Eh bien, s'il y a un point central dans cet univers, tu es sur la planète qui en est le plus éloignée... » — Luke S, *Star Wars*, épisode IV

Oubliez les Oubliées ! Pour un temps, les *Chroniques de Casus* deviennent *Galactiques* ! Voilà le morceau de choix de ce numéro 17, déjà en préparation dans les soutes du vaisseau amiral de notre flotte intersidérale. Thomas Robert s'est pointé un jour à la rédac' affublé d'une drôle de combinaison en aluminium et il a convaincu Kegrone, le mécanicien en chef du système des *Chroniques Oubliées*, de l'accompagner. Ils se sont alors collés un casque de mobylette sur la tête et ils ont foncé dans le portail/wormhole que plus personne n'emprunte à la cave 3 depuis l'incident dit du « Massacre du système XF18 ». Pas la peine d'insister, vous n'en saurez pas plus. J'ai une tête à baver sur les copains ? Ils en sont ressortis deux minutes plus tard avec les barbes de ZZ Top, une demi-douzaine d'années en plus, sales et fatigués mais avec un clone chacun, des robots de protocoles et des équipements déli-rants. J'utilise maintenant un fouet laser, même si je n'ai pas encore trouvé le bon réglage, ce qui, je le confesse, est très coûteux en termes de ressources humaines... Mais c'est tellement marrant ! Ensuite, nos deux aventuriers de l'espace se sont enfermés pendant deux semaines et ont pondu *Chroniques Galactiques* d'un trait. Univers, règles, campagne. L'ensemble va nous occuper sur trois numéros et les premiers retours de la rédac' sont excellents.

Quoi d'autre ? La place me manque déjà... En vrac : le quatrième et dernier scénario *AdC* de la série de Tristan Lhomme, qui sera futuriste, cette fois. Un scénario de Julien Dutel pour *Numenéra*, du *Chroniques Oubliées Fantasy* en 90 minutes, un scénar d'horreur, etc. Et la brouette classique des critiques et de toutes nos rubriques.

En attendant les *Galactiques*, levez un peu le nez en l'air. « *Le silence éternel de ces espaces infinis m'effraie* », disait Blaise. C'est logique : dans l'Espace, personne ne vous entend crier...

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 Berlingan
Parking du GIF
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

Grimgaard

515 Faubourg Montmélian
73000 CHAMBÉRY

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

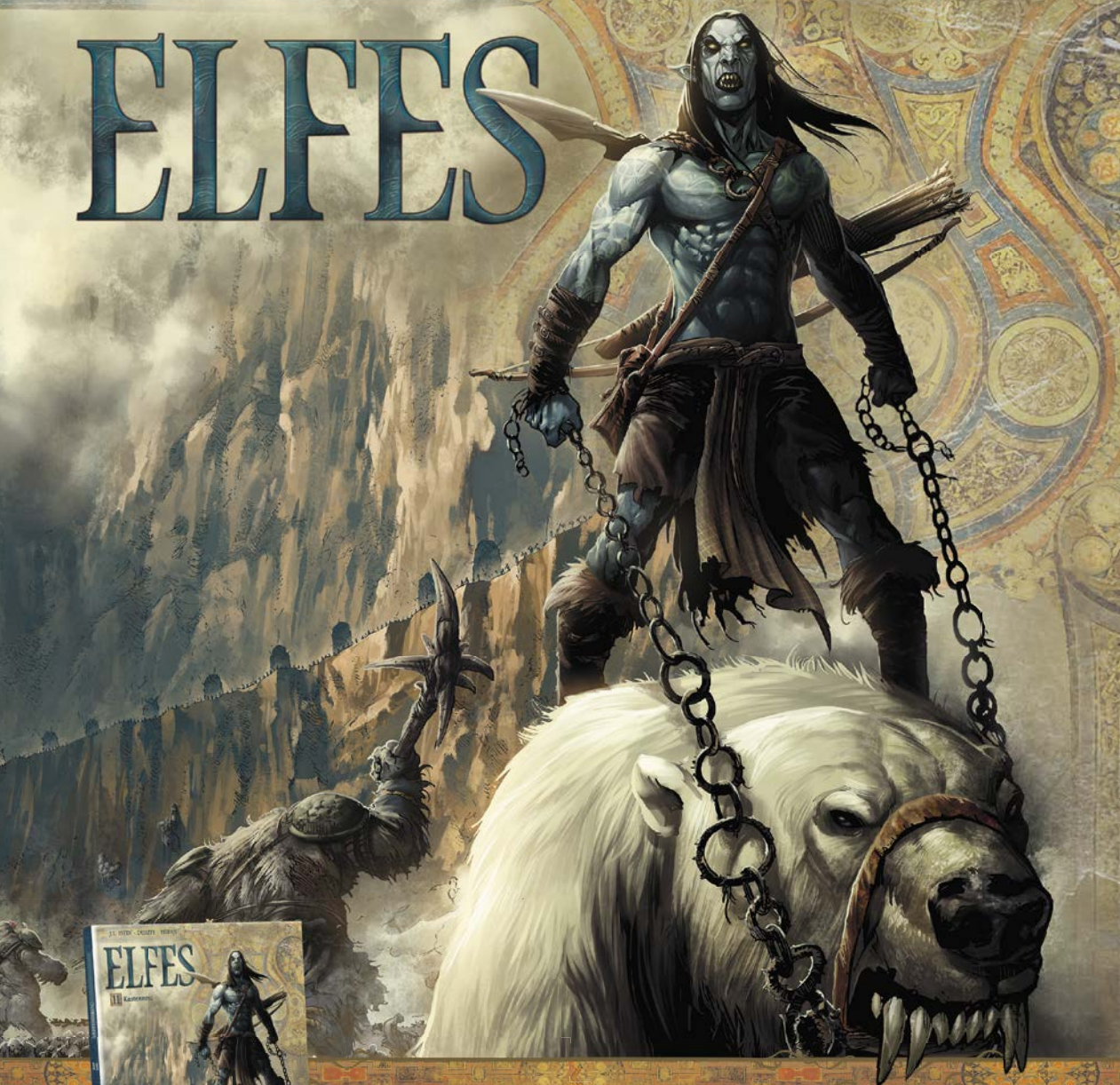




Nouvelle édition française
Prochainement

LA SÉRIE RÉFÉRENCE EN BD FANTASY

ELFES



REJOIGNEZ LE COMBAT
POUR LA SURVIE DES ELFES.

TOME 11 DISPONIBLE AU RAYON BD

soleil