BÂTISSES & ARTIFICES : LA GUILDE D'ASSASSINS

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli black-book-éditions.fr

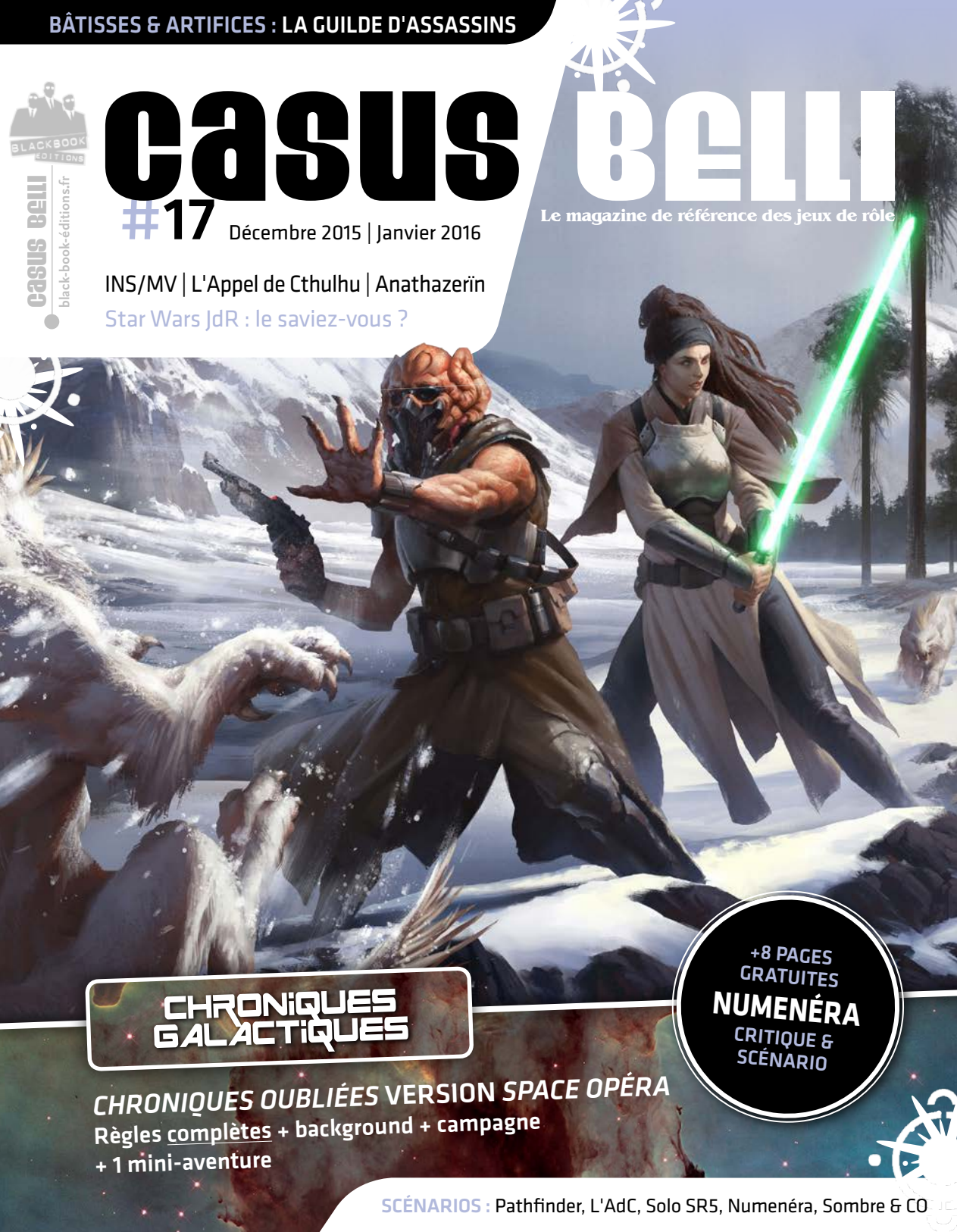
casus belli

#17 Décembre 2015 | Janvier 2016

Le magazine de référence des jeux de rôle

INS/MV | L'Appel de Cthulhu | Anathazerïn

Star Wars JdR : le saviez-vous ?



CHRONIQUES GALACTIQUES

CHRONIQUES OUBLIÉES VERSION SPACE OPÉRA

Règles complètes + background + campagne

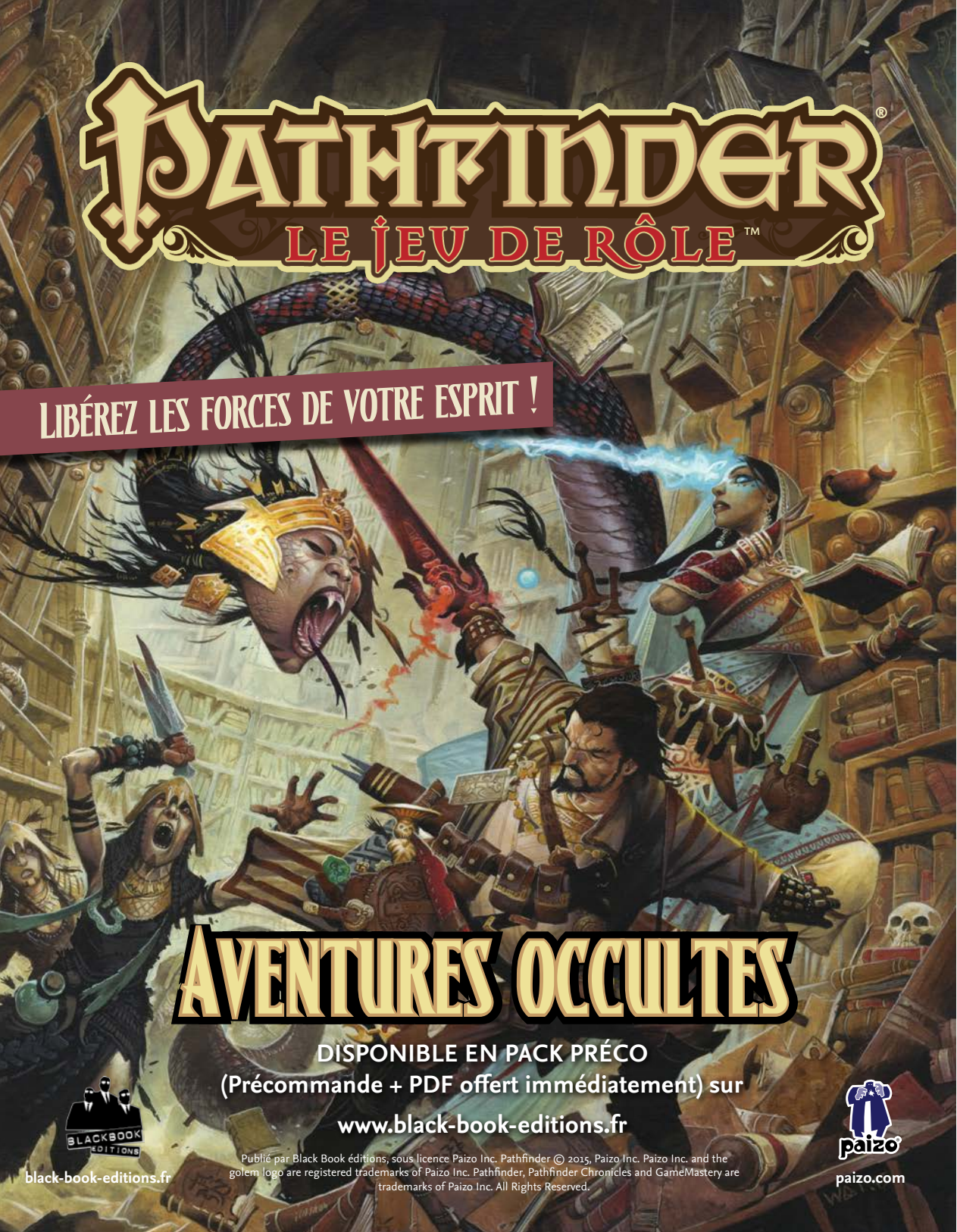
+ 1 mini-aventure

+8 PAGES GRATUITES

NUMENÉRA

CRITIQUE & SCÉNARIO

SCÉNARIOS : Pathfinder, L'AdC, Solo SR5, Numenéra, Sombre & CO



Publié par Black Book éditions, 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.

ÉDITO

Galactiques !

J'ai entendu dire ici ou là que le scénario du dernier Star Wars n'avait pas emballé les spectateurs les plus exigeants… Pas facile de renouveler le mythe sans manquer de respect à l'œuvre initiale tout en essayant de rembourser une licence rachetée plus de quatre milliards de dollars.

La solution ? Écrivez, vivez et inventez les aventures qui vous plaisent grâce au jeu de rôle ! Bon, vous n'avez pas la puissance de feu des studios hollywoodiens pour servir votre histoire, mais la force (de l'imagination) est forte dans la famille des rôlistes… Les gammes officielles *Star Wars JdR* sont foisonnantes et très réussies, n'hésitez pas à y jeter un coup d'œil, en attendant le prochain *Force et destiné* (en couverture de ce numéro).

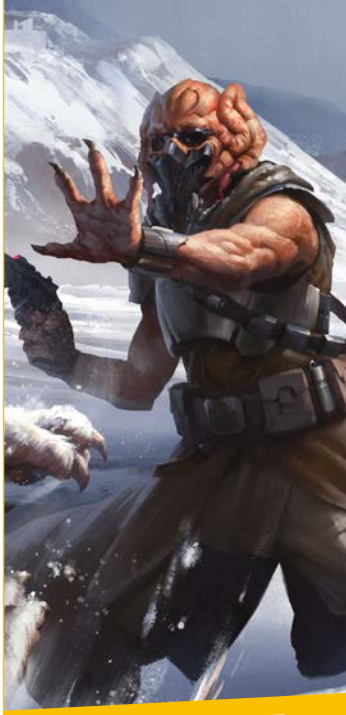
« Écrivez, vivez et inventez les aventures qui vous plaisent »

Mais comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, la rédaction *Casus* vous propose dans ce numéro sa version du *Space Opera*. Les *Chroniques Oubliées*, dont le succès ne se dément pas au fil des numéros, prouvent une fois de plus leur grande souplesse. Sous la plume de Thomas Robert – le projet lui tient à cœur depuis longtemps – avec Laurent « Kegron » Bernasconi pour mettre de l'huile dans les moteurs, vous allez pouvoir découvrir les *Chroniques Galactiques*. Règles, background, mini-aventures et campagne seront déclinés dans ce numéro et les deux suivants pour une grande aventure à travers l'espace.

Tout commence dans une galaxie pas lointaine du tout, sur Mars, notre cousine rouge… La suite, se trouve en page 150.

Excellente année 2016 à tous.

Tête Brûlée et toute l'équipe
***Illustration** Darren Tan*
(tous droits réservés à Lucasfilm, FFG et Edge)



RÉABONNEMENT EN VUE !

sommaire



En direct - Édito 1
En direct - Le courrier des lecteurs 6
En direct - Buzz mon rôliste 8
En direct - Du nouveau autour de Casus 8



Actualité - Nouvelles du front 12
Actualité - À l'ouest du nouveau 24



Critiques - INS/MV Génération perdue 32
Critiques - Numenéra 36
Critiques - Anathazerïn 40
Critiques - L'Appel de Cthulhu 7e édition 44
Critiques - Chroniques Impériales 46
Critiques - Stone Cold Dead 48
Critiques - La lune et douze lotus 50
Critiques - Le compagnon Oltrée ! 52
Critiques - Aventures effroyables 53
Critiques - Hrolf Kraki 54
Critiques - Mynydd Baddon 55
Critiques - Union méditerranéenne 56
Critiques - Calebais 57
Critiques - P.U.N.C.H. Unit 58
Critiques - Arles 59
Critiques - Cités de Golarion 60
Critiques - Planète hurlante 61
Critiques - *Petites critiques…* 62



L'étagère du rôliste - Age of Sigmar 64
L'étagère du rôliste - Dungeon's Deep et… 66
L'étagère du rôliste - Sandman 68
L'étagère du rôliste - Churchill 70
L'étagère du rôliste - Triumph & Tragedy 71
L'étagère du rôliste - *Petites inspis…* 72

Casus Belli est édité par Black Book Editions SARL, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr*. Bimestriel. N°17, décembre 2015/janvier 2016. **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 Brûlée **Création graphique et maquette :** Damien Coltice **Maquette** : Damien Coltice & Laura Hoffman **Relecture** : Loïs Emmanuel Meyer.

Rédacteurs : Benoit Attinost, Pierre Balandier, Jérôme Barthas, Farid Ben Salem, Laurent « Kegron » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, Raphaël Bombayl, Rodolphe Bondiguel, David Burckle, Vincent Carluer, 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 Hézèques, 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 Darren Tan. Tous droits réservés Edge Entertainment sous licence FFG et Lucasfilm. 2015.

Illustrateurs, cartographes et photographes : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, 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.



Scénario : État de siège (Pathfinder JdR) 76
Scénario : Le crépuscule des hommes (L'Appel de Cthulhu) 96
Scénario : Soulage-moi dans la mort (Numenéra) 110
Scénario : Un tour d'horizon (Shadowrun 5) 124
Scénario : Rats de laboratoire (Sombre) 134
Scénario : Orage, ô désespoir (Chroniques Oubliées Fantasy) 142



Chroniques Galactiques - Règles 150
Chroniques Galactiques - Mini-aventure 194
Chroniques Galactiques - Scénario 198
Aide de jeu - B&A : La Guilde d'assassins 212
Aide de jeu - PJ Only : Dieu(x) existe(nt) 226
Aide de jeu - Le Gymnase des PJ : Peut-on... 230
Aide de jeu - MJ Only : Maître du temps 234
Aide de jeu - Polaris 3 : Technologies... 238



Rétro - Archéo-rôlisme : Prédateurs 240
Rétro - Le saviez-vous ? : Star Wars JdR 244
Rétro - Curiosité : La fighting Wheel 246



Entretien - Johan Scipion 250
Carnet de voyage - Madagascar et + 254
Analyse - Je vois (encore) le genre... 258
Boutique - 5 idées cadeaux 260
Prochainement - Dans CB#18... 262

Abonnements 5
Liste des boutiques-relais Casus 263
Le Club Casus 264

Remerciements : Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu, Urban Comics, les copains de *Di6dent* et du *Fix*, Xavier et les équipes de Oh My Game, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Jean-Pierre Boillon et les « stagicipants » de Rêves de Jeux, Camille Lepage de Nolife, Margaret Weis Productions, Kurt Cobain, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard et Cédric Delobelle, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Arnaud Cuidet, Ludovic « Heuhh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Christian Grussi et Piotr de Sans-Détour, Neko, Florrent, Gary Gygax, Gensériс Delpâture, Jawad et le Département des Sombres Projets, Franck Plasse et les XII Singes, Erik Mona, Laurent et Corinne Rambour, Hicham et les éditions du Matagot, Shane Hensley et Les Sorciers de la Côte.

Et toute l'équipe graphique de l'excellent ***IGmag*** 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 : NC
Comission 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 12...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 12 à 17 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 :

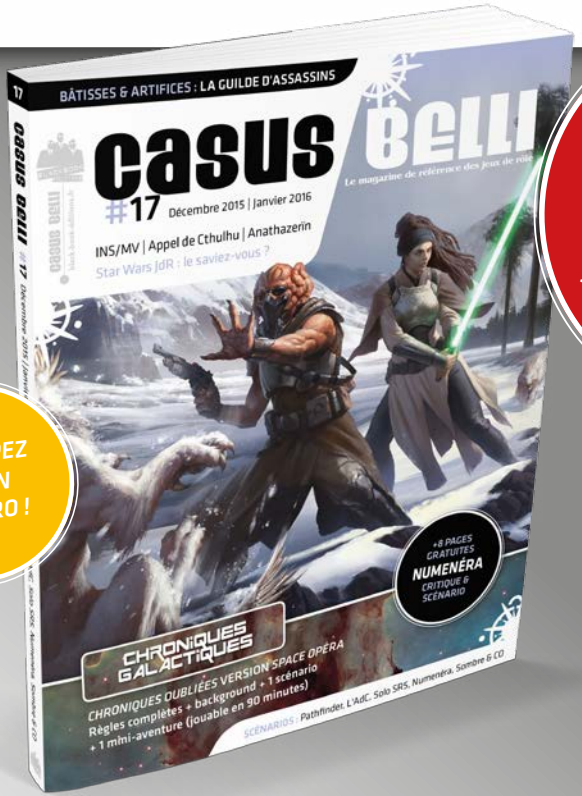
- rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 18 à 23**.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

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

** Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.*

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

Bonnes fêtes à toutes et à tous !

En cette période de fin d'année, le rôliste retrouve le sourire. Car c'est l'époque des étrennes. Car si le sapin de Noël est parfois garni de quelques JdR (papa jouait dans sa folle jeunnesse ?), c'est encore grâce à grand-mère que vous pourrez vous acheter plein de JdR cette année !



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.

La peur au fond du rôliste trop longtemps méjugé

Bonjour Docteur Casus,

Je vous écris car je suis en pleine quête identitaire.

En effet depuis quelques semaines, je ne sais plus du tout comment je dois me présenter aux gens. Je suis pourtant l'actualité ludique rôlistique à travers tous les supports disponibles et surtout Casus Belli, *mais là je n'en peux plus. J'ai besoin d'aide et qui mieux que vous peut me permettre de résoudre ce problème.*

J'ai commencé ma pratique du jeu de rôle, il y a plus de 20 ans et à l'époque les gens m'ignoraient. je n'existais pas. En plus je lisais de l'anglais entre midi et deux.

Puis, du jour au lendemain, je fus catalogué comme détrousseur de cadavres, profanateur et démoniste. Même ma grand-mère qui pourtant me payait mes chocolatines me regarda avec suspicion.

Encore plus tard, une fois le lynchage fini, on m'a traité de « geek » et parfois de « nerd ». Mais attention pas celui qu'on invitait pour les Lan Party*... Bah oui j'avais encore plus de livres et je préférais jouer avec d'autres plutôt que derrière mon ordinateur.*

Enfin vint l'âge d'or, où j'étais dans le vent. On me montrait du doigt en disant : « C'est quelqu'un de bien »*. Les quadras plus ou moins connus annonçant qu'ils avaient eux aussi pratiqué le jeu de rôle. Presque* bankable, *mais pas encore auprès de pôle-emploi.*

Mais depuis peu je me fais traiter d'universitaire ! Non, ça jamais ! Si c'est vrai que c'est à l'université que j'ai le plus joué, connaissant par cœur la carte des produits proposés à la cafétéria du Crous local, j'étais plutôt le gars avec trois présences au TD sur l'année. Pas vraiment le profil de l'universitaire parfait.

Le dimanche était même renommé en l'honneur de Saint Gigax, comme seul jour de repos pour les lancers de dés.

Enfin à partir de 08.00 avant nous jouions. Ah cette joie incontestable de croiser les teufeurs sortant de boites de nuit. Partageant un tripous froid avec eux à la brasserie de la gare.

Mais revenons à nos moutons, certains depuis peu ont trouvé drôle de faire des thèses, de monter des colloques et des séminaires sur notre activité.

Et bientôt on va me faire croire qu'on peut valider des UV en jouant officiellement au jeu de rôle en amphi. Pfuuuut.

Quoi que vous en pensiez, je ne veux pas être disséqué, car c'est certainement la prochaine étape pour comprendre les rôlistes. Pitié aidez nous !

Je ne veux pas finir universaliste.

Cordialement

Erkenrath

Cher Erkenrath,

Vous êtes manifestelent sur la brèche ! « *Over the Edge* », dirait les américains... Nous n'allons donc pas vous rassurer avec des arguments philosophiques ou des discours de comptoir (qui ont eux aussi leur côté rassurant). Car, à vrai

CASUS AUTOUR DE LE MONDE !





Deux photos très différentes ce bimestre, une première magnifique par Erwan Le Corre (photo prise à l'île de Miyajima au Japon), et une seconde de Eric et Aurélia aka Taraka et Belette devant le centre du Loch Ness, qui révèle une information qui fait froid dans le dos : le petit Cthulhu lit assiduement *Casus Belli* ! Merci à nos deux lecteurs pour ces clichés !

Concours : En lançant la rubrique « *Casus around ze world* » lors de la relance du magazine par Black Book Éditions, j'étais loin de penser qu'elle tiendrait plus d'une année ! Mais le plaisir de voir ces décors étonnants, fous, amusants ou touchants reste après 17 numéros, intact. Alors vous savez quoi, pour le prochain numéro, nous voulons recevoir une photo du dernier *Casus* faisant du ski et une collection complète de *Casus Belli* au beau milieu d'un décor digne de la mémorable attaque de l'Empire sur la base rebelle de la planète glaciaire Hoth (figurines *Star Wars* indispensables évidemment). Un abonnement sera offert à celui qui osera mettre en danger sa collection de *Casus* pour une telle mise en scène hommage au meilleur épisode de la saga *Star Wars* !

dire, l'histoire que vous racontez nous a ému. Au plus haut point.

Si l'on croit votre message, vous avez à la fois connu la sainte époque des pionniers anglophiles (Qui, je vous le demande, observe encore aujourd'hui la saint Gygax du dimanche ?), celle des profanateurs pourchassés par le clergé médiacrate (une époque où la télévision était détenue par une puissante confrérie d'intérêt commun basé sur l'argent), celle des *Lan Party* (dont j'avoue que nous avons été obligé de rechercher le sens dans les archives d'Internet) et celle du pole-emploi (une antique institution chargée d'aider les chômeurs à retrouver du travail).

En d'autres termes, vous êtes ce que l'on appelle aujourd'hui... un « vieux » !

Et sans vouloir être désobligeant face à la crise d'angoisse que vous vivez aujourd'hui, vous faites sans doute partie de ces « vieux » qui se sont engagés activement au début de ce siècle pour la reconnaissance de notre loisir (seuls les intégristes rôlistes ne se sont pas mis à jouer au jeu vidéo et aux cartes *Magic*). Et comme d'autres (je n'ose citer monsieur Guiserix, grand apôtre du JdR), vous vous sentez sans doute responsable du sort terrible que l'Université réserve désormais aux rôlistes.

Mais il est trop tard. Nous sommes devenus un sujet d'étude. Ce qui vaut finalement mieux que la mort que certains nous prédisaient, n'est-il pas ?

Joe Casus

Buzz mon rôliste

Au menu de ce buzz, du classique, mais aussi du buzz autour des vidéos de parties de JdR, qui commencent à percer sur le net, petit à petit.



Vin Diesel, encore et toujours !

Vin est à la une en ce moment, entre sa vidéo de partie de D&D5 dispo sur le site geekandsoundry.com (sympathique, mais très centrée sur lui...) et l'article révélant que son dernier film, *Le dernier chasseur de sorcière* (désolé, on est pas aller le voir !) est inspiré de son personnage fétiche pour AD&D 2 (un Witch-Hunter tiré du JdR *The Arcanum*, dont les règles étaient un ersatz d'AD&D 2, puisque cette classe n'existait pas encore à l'époque).

Le post buzz du bimestre

Après sa collaboration avec la team Casus pour le *Recueil de mini-aventures Chroniques Oubliées* et son interview dans le précédent numéro de *Casus*, Maxime Chattam, le très sympathique auteur de polar fantastiques à succès, récidive et invite ses followers (95 000 juste sur Facebook) à découvrir le JdR. Classe !



Du JdR en vidéo !



MashUp, la série improvisée (Chaîne sur youtube)

Mashu Up, par Phal

Dispo sur youtube et le site de Tric Trac, la douzaine d'épisodes du jeu de rôle inventé par Monsieur Phal (voir notre interview dans le précédent numéro) rassemble un bon millier d'internautes à chaque épisode. L'auteur de *Conan le jeu de plateau*, Fred Henry (également interviewé dans *Casus*, mais dans le numéro 13), constitue avec Monsieur Guillaume de Tric Trac le duo de joueurs de ces aventures rocambolesques.
Cela ne déplace pas les foules, mais le système de jeu utilisé ne manque pas d'intérêt.



Les ramasseuses de noisettes par William Bouguereau (XIX[e] siècle). Détournement par Cédric Ferrand, inspiré par une conversation du forum Casus Non Officiel au sujet des règles de *Chroniques Oubliées*.

La rédaction

Aventures, ça continue !

Le phénomène *Aventures*, qui rassemble des bloggers de jeux vidéo et le MJ (et auteur de JdR) Mahyar Shakeri sous la férule du Joueur du Grenier (qui cartonne sur youtube) continue. Si cela n'enthousiasme guère le rôliste, très critique (il faut dire que l'humour un peu lourd n'aide pas), cette forme de JdR en ligne a trouvé son public avec presque 200 000 internautes par épisodes (!!!) et semble avoir un effet jusque dans les boutiques de JdR.

À noter que Mayhar a passé un accord avec Sans-Détour (de longue date sans doute puisque la gamme complète de *L'AdC* trône en bonne place en arrière-plan des épisodes d'*Aventures* depuis le départ des émissions) pour proposer des parties en ligne et filmées de *L'Appel de Cthulhu*. Un nouvel enjeu pour les éditeurs ?



Bazar du Grenier (chaîne sur youtube)

SITE INTERNET & RÉSEAU DE DISTRIBUTION

DU NOUVEAU AUTOUR DE CASUS

Du nouveau site Internet et de la diffusion !

Suite au succès de la nouvelle mouture de Casus Belli *et de ses deux hors-séries, les équipes de Black Book Éditions (BBE) et de* Casus *réfléchissent à proposer un site Internet fédérateur et utile à la communauté pour accompagner le magazine. Mais ça n'est pas tout, puisque du côté de la distribution de jeux de rôle en boutiques spécialisées, une petite révolution pourrait voir le jour avec le lancement d'une plateforme de diffusion. Explications.*

Comment faire un magazine objectif et ouvert à toutes les sensibilités rôlistes quand on est soit-même un éditeur ?.. Comment faire un site Internet fédérant tous les éditeurs et les rôlistes, alors que l'on est soit-même éditeur ?

Comme pour le lancement de la nouvelle mouture de *Casus Belli* il y a quelques années, le lancement du nouveau site Internet pose les mêmes problèmes.

Et comme pour le magazine, nous allons répondre de la même manière, par les actes : en ne mentant pas sur la marchandise et vous invitant à venir juger par vous-même et vous faire votre opinion. Nous allons tout simplement essayer de faire le meilleur site de jeu de rôle généraliste possible, en se basant sur les valeurs de *Casus* : ouverture, honnêteté et passion.



Quelques visuels de la version bêta

À gauche, le menu *Casus Belli* pour trouver tous les numéros, poster vos critiques et vous (ré)abonner.
Au centre, la page d'accueil, non finalisée.
À droite, le fil d'Infos *Casus* avec ses options de tri.

Casus Belli Diffusion

La nouvelle vient de tomber, une nouvelle structure liée à *Casus Belli* vient de naître. *Casus Belli Diffusion*, en partenariat avec Millennium (le distributeur leader sur le marché du jeu de rôle en France depuis de nombreuses années) va proposer à tous les éditeurs qui le souhaitent des services de diffusion de leurs jeux vers les boutiques spécialisées.

Depuis l'incroyable succès d'Asmodee, le milieu du jeu spécialisé à beaucoup évolué. Pour promouvoir notre loisir dans un environnement concurrentiel et trusté par les géants du jeu de société, le jeu de rôle devait se doter d'une structure de ce type pour résister et, mieux encore, accompagner son retour au premier plan.

Grâce au savoir-faire de *Casus Belli* et à la légitimité de Millennium, *Casus Diffusion*, en échange d'un pourcentage très raisonnable pour un travail de diffusion (3% du chiffre d'affaire des éditeurs partenaires), s'aquittera de la lourde tâche de dialoguer avec les boutiques, de leur présenter les sorties jeux de rôle, de les aider à développer leur rayon JdR et d'organiser des évènements pour soutenir l'activité des éditeurs.

Le lancement de ce programme commencera en janvier et sera évidemment soutenir par le magazine et le projet *Boutiques-Relais Casus*.

S'informer et réagir

L'ancien site de Black Book Éditions ne mettait pas assez en avant le magazine. Avec le nouveau site, *Casus Belli* prend le pouvoir et les pages de l'éditeur seront simplement situées dans un lieu privilégié. Concrètement, la page d'accueil du site s'ouvrira sur un **fil d'infos *Casus*** (voir ci-contre). Ce dernier regroupera toutes les news concernant le jeu de rôle, les dernières previews des éditeurs et du mag, les news liées aux précommandes participatives que les éditeurs lanceront sur le site Casus, des articles de fond et des notes de blogs des membres de la rédac et d'auteurs.

Vous pourrez ainsi vous tenir informé de l'actualité chaude... et y réagir dans les commentaires prévus à cet effet. Il était temps de passer au web 2.0, non ? Les trolls de forum seront évidemment pourchassés par nos équipes de modérateurs elfes (les pires !), et out sera fait pour que les échanges aient lieu dans une ambiance agréable et ouverte d'esprit.

Financer la production

La plateforme de crowdfunding BBE la plateforme de précommande participative *Casus* et la boutique en ligne de BBE va devenir la boutique en ligne *Casus*. Cette mutation n'a pas pour objectif de concurrencer les boutiques physiques, dont le rôle de conseil et de lieu de rencontre autour de notre loisir sont des plus importants à nos yeux (voir le projet de diffusion par ailleurs). En revanche, elle a pour ambition de fédérer les nombreux rôlistes n'ayant pas de boutiques à proximité et d'aider les éditeurs à financer et promouvoir de nouveaux projets.

Avec la boutique en ligne *Casus*, vous aurez la certitude que 100% de vos achats seront réinvestis dans le jeu de rôle ! C'est un peu le combat du pot de terre contre le pot de fer, mais sur le site *Casus*, il n'y aura que des rôlistes passionnés et bien décidés à replacer le JdR au cœur des activités ludiques.

Rendez-vous début janvier pour l'ouverture.

Joe Casus et Annabella Belli

Nouveau site et PDF

L'ancienne version du site de BBE avait innové en proposant la vente des PDF de ses gammes. Mais après plusieurs années, les interfaces de recherche des PDF pêchaient. Le nouveau site *Casus* permettra de retrouver chaque PDF facilement, de connaître immédiatement ceux que vous possédez déjà et de trouver vos liens de téléchargement avec plus de facilité dans votre bibliothèque en ligne. De nouveaux éditeurs devraient rejoindre le catalogue. Affaire à suivre !

NOUVELLES DU FRONT

Actualité très très chargée sur la période. Heureusement que Casus est là pour vous guider dans cette jungle impitoyable. Sortez les chapeaux, les fouets et les machettes et avançons s'il vous plait…

SANS-DÉTOUR

Cthulhu en campagne



Ayant rondement mené la parution de la 7e édition de *l'AdC*, *Sans-Détour* enchaîne avec un nouveau supplément pour le Grand Ancien : l'éditeur vient d'annoncer la sortie au milieu de l'année 2016 d'une campagne de création purement française, écrite par Samuel Tarapacki, déjà auteur des scénarios des livres de base français chez *Sans-Détour* et de l'un des scénarios du nouveau recueil *Aventures effroyables*.

Intitulée *Les 5 supplices*, cette campagne emmènera les investigateurs de Paris au fin fond de la Chine, où ils pourchasseront un redoutable sorcier mandchou. Au cours de quelques 150 à 200 heures de jeu, les joueurs pourront explorer ce pays jusque-là à peine survolé dans *L'AdC*, et les PJ pourront intervenir dans des relations diplomatiques tout en étant confrontés à des sociétés secrètes, à la menace japonaise, aux pirates de la mer Jaune, aux seigneurs de guerre mandchous, aux reines siamoises… Ils devront bien entendu déjouer de monstrueux dessins et auront à déchiffrer d'étranges messages divinatoires qui les entraîneront aux confins de la Mongolie et même dans le rêve d'opium.

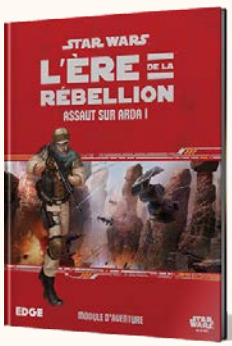
Les 5 supplices sera proposé sous forme d'une boîte et d'une édition prestige dans la continuité du travail réalisé par l'éditeur pour la V7. Cette édition prestige se décline en deux versions, « Ombre » et « Lumière », la première étant une exclusivité de la campagne de financement Ulule qui cartonne actuellement, pour quelques jours encore.

EDGE

En direct de la galaxie lointaine…



Alors que *L'Éveil de la Force* est sortie sur tous les écrans, les ouvrages pour les JdR *Star Wars* continuent de sortir régulièrement. Ainsi, la gamme *Aux confins de l'Empire* s'est récemment étoffée de deux nouveaux suppléments, *Périlleuses alliances* et *Le joyau de Yavin* (critique à venir dans *Casus Belli #18*) ; et d'*Horizons lointains*, un supplément de règles centré sur la colonisation de régions inexplorées, prévu pour le premier trimestre 2016. À la même période, *L'Ère de la Rébellion* verra arriver son premier supplément, *Assaut sur Arda I*, une aventure dans laquelle une base rebelle est attaquée par l'Empire. Enfin, le coffret d'initiation à *Force & Destinée*, le dernier jeu dans l'univers de *Star Wars*, paraîtra début 2016, malheureusement trop tard pour que le Père Noël puisse le déposer sous le sapin ! Snif !



VERSION 3.5 *par Syl*



ZOMBIES

La nuit des morts-vivants

L'approche de Halloween exercerait-elle une influence sur les sorties des ouvrages de JdR en cet automne 2015 ? Tout porte à le croire. Tout d'abord, *Black Book Éditions* ouvre le bal (des vampires ?) : après avoir sorti récemment *Les Horreurs classiques, revues et corrigées*, consacré notamment aux vampires, zombies et autres momies, l'éditeur lyonnais vient de lancer un pack préco pour *Les Morts-vivants revus et corrigés* qui se penche, quant à lui, sur les créatures mortes-vivantes de *high fantasy* telles que les liches, les morghs, les nécrophages et autres bodaks, traitées sur le désormais classique mode « *revu et corrigé* » de *Pathfinder*.

Le 7e Cercle n'est pas en reste et prévoit tout début 2016, la sortie du prochain supplément pour *Z-Corps*, *Dead in Washington*, qui fera notamment avancer la campagne du jeu. Elle s'achèvera dans le supplément suivant, *Dead in New York*, qui sera également le dernier de cette gamme. Nous devrions savoir si les héros parviennent à endiguer l'invasion des morts-vivants d'ici la fin du premier semestre 2016.

Chez *Edge entertainment*, la fin du monde devrait avoir lieu début 2016, avec une déferlante de zombies : *La Fin du monde : Apocalypse zombie* approche lentement mais sûrement (comme tout zombie qui se respecte !). Mais aussi le nouveau jeu de la gamme *Zombicide* : *Black plague*, qui promet des heures d'amusement à trucider du mort-vivant à coups d'épées et de boules de feu ! Signalons également la mise en ligne sur le site de l'éditeur (*http://www.edgeent.com/news/article/fournaise*) d'une campagne gratuite pour *Zombicide* intitulée *Fournaise*, composée de sept missions et nécessitant *Zombicide saison 3 : Rue Morgue* et *Angry neighbours*. Une campagne qui a l'air bien chaude et qui devrait marcher du feu de Dieu !

Enfin, après l'échec de sa campagne de financement participatif, *Agate RPG* a revu sa copie concernant *Vampire : le Requiem* avec la mise en place d'une nouvelle campagne (voir plus loin) visant à sortir le jeu en juin 2016.







BLACK BOOK ÉDITIONS

Les précommandes du trimestre



Après *Le Conseil des voleurs*, la prochaine *Campagne Pathfinder*, *Skull & Shackles*, se déroule, comme son nom l'indique, dans le milieu de la piraterie et sillonne la région de Golarion connue sous le nom des Îles des Chaînes. Comme pour la campagne CO, cette précommande participative s'est déroulée sur une période limitée à 15 jours, et a été un succès flamboyant, puisque le financement nécessaire a été atteint en quelques heures. Pendant ce temps, les packs préco pour *Aventures occultes*, le *Codex monstrueux* et *Les Gardiens de la Forge renaissante et Cités perdues de Golarion* arrivent à échéance.

Gatecrashing, le dernier supplément en date pour *Eclipse Phase*, étant désormais disponible, *Panopticon* a été lancé en précommande participative, afin d'assurer le pérénité de la gamme, ce qui a permis d'offrir deux petits add-on intéressants. Vous voulez en savoir plus ? Attendez la critique dans le prochain numéro de *Casus* !



Comme les autres jeux de *BBE*, *Shadowrun* dispose désormais d'un sympathique *Dossier de personnage* de 16 pages en couleur. *Âmes volées*, le prochain supplément actuellement en précommande, fait progresser le *métaplot* du 6e Monde, décrit Manhattan et traite de l'extraction sous toutes ses formes.

Côté *Polaris*, la précommande d'*Union méditerranéenne* arrive à son terme et le supplément devrait arriver en décembre, de même que le *Compagnon Science-fiction* pour *Savage Worlds*. Prochaine étape pour *Polaris* (et dernier supplément financé par la précommande participative) : *Amazonia*, dont voici une illustration en exclusivité !





JDR ÉDITIONS

Happy birthday !



En ce début d'automne, *JdR éditions* souffle ses quatre bougies. Bon anniversaire à eux ! Loin d'en profiter pour faire la fête dans leur coin et se reposer sur leurs lauriers, ils ont organisé des petits concours amusants tout en poursuivant leur programme de sorties. Ainsi, la campagne *Mother Russia* et le supplément *Arcanum Horribilis*, les deux plus gros bonus débloqués durant la campagne de financement participatif de *Steamshadows*, seront envoyés avant Noël. La gamme s'étoffera en 2016 avec la publication d'une campagne permettant de partager les aventures d'un cabinet d'enquêteurs hors du commun : *Le Cabinet Cubozoa*.

Autre gamme, autre univers : *JdR Éditions* a publié cet automne *Aventurii*, un jeu d'initiation médiéval fantastique qui utilise le même système que *Scenarii MedFan* et est donc entièrement compatible avec ce pavé de 52 scénarios.


SHADOWRUN
NOUS VOUS EXFILTRONS POUR VOTRE BIEN !
evo
SHADOWRUN
ÂMES VOLÉES
SUPPLÉMENT DES OMBRES
CATALYST game labs
BLACKBOOK EDITIONS
black-book-editions.fr/pathfinder

LE 7E CERCLE

Histoires d'asiateries, d'archipels et d'ET



Après avoir réédité *Qin* en noir et blanc et couverture souple, comme il l'avait fait pour *Yggdrasill*, l'éditeur réimprime également le supplément *L'art de la guerre*. Comme le livre de base, cet ouvrage est tiré en petite quantité. C'est l'occasion ou jamais !

Les souscripteurs de *Shayô*, le nouveau jeu du *7e Cercle*, ont reçu fin octobre le kit d'initiation du jeu, ainsi que la carte de l'archipel Hi-no-moto. Ce kit sera ensuite mis en ligne pour annoncer la sortie du livre de base. Celui-ci sera d'ailleurs la prochaine publication de l'éditeur avec l'écran du jeu.

Autre archipel, autre culture : côté bretons, l'épopée du roi Arthur devrait se poursuivre début 2016 avec la sortie du quatrième supplément pour *Keltia*, intitulé *Eiriu, l'île d'Émeraude*.

De son côté, l'invasion des Chandras se poursuit avec la sortie *d'Aux heures les plus sombres*, le premier supplément pour *First contact : X-Corps*, prévu pour la fin d'année ou le début de la suivante.

NAHEULBEUK

Mon royaume pour un bestiaire !

Le Grimoire, qui a acquis les droits sur le JdR *Naheulbeuk* pour produire des suppléments, a lancé une précommande pour *Le grand bestiaire des environs de la Terre de Fangh*, un pavé de 350 pages avec 180 illustrations très old-school, une reliure cousue, une couverture façon peau de dragon avec lettrage doré et un beau papier de qualité, bien épais comme il faut. Cet ouvrage, rédigé en partie par l'auteur du *Donjon de Naheulbeuk himself,* sera accompagné par un recueil des règles du jeu (disponibles par ailleurs gratuitement sur le site *naheulbeuk.com*), et diverses options peuvent être ajoutées, tels un fourreau de luxe et des dés. Mais, comme dans les *crowdfundings*, en fonction des sommes rassemblées, les souscripteurs pourront également se voir offrir des cadeaux : carte du monde, écran du meneur et feuilles de personnages sont inscrits au programme. Une offre bien alléchante pour les fans de ce célèbre univers humoristique !



VERSION 3.5 *par Syl*





OVNI ÉDITEUR

Des collants et des masques…



Luchadores est à nouveau disponible au travers de sa nouvelle édition *Rumble*. En vente sur la boutique de l'éditeur fin septembre, elle a été présentée au public (qui a pu acquérir des exemplaires dédicacés par Julien Heylbroeck, le « *père* » du jeu) à l'occasion d'Octogônes 2015, ainsi que *Luchaventures*, un supplément contenant 5 scénarios. *Luchadores – Rumble édition* et son écran seront critiqués dans le numéro suivant.

LES LUDOPATHES / ANTIKA

Jason et les PJ



Si vous aimez la mythologie grecque et les aventures vraiment héroïques, *Les Argonautes*, la première campagne pour *Antika*, s'adresse à vous. Vous pourrez y incarner des héros grecs qui embarquent à bord de l'*Argo* suite à l'appel de Jason lorsque celui-ci a accepté de relever le défi de Pélias et d'aller chercher la fameuse Toison d'Or. Au cours du voyage, les PJ pourront fraterniser avec des êtres mythiques tels qu'Héraclès, Asclepios, Castor et Pollux. Ce supplément complète également le livre des règles en apportant de nouvelles ascendances, carrières, races…

L'écran du MJ (accompagné du traditionnel livret) devrait arriver en fin d'année ou début 2016 et sera suivi, un peu plus tard dans l'année, d'un supplément de campagne qui a également de quoi faire saliver : il s'agira ni plus ni moins que de s'attaquer à la Guerre de Troie !

500 NUANCES DE GEEK

Le retour des falkampfts et de DW



Fin octobre, *500 nuances de geek* a annoncé le retour de *Berlin XVIII*, un jeu créé par *Siroz* à la fin des années 80 dans lequel les PJ incarnaient des flics, à Berlin, dans un futur proche très déglingué et très noir. La nouvelle édition, qui est annoncée pour 2016, est développée par Coralie David et Jérôme « *Brand* » Larré sous la houlette de Maître Sinh. Celui-ci a revu l'univers au regard des près de trente ans passés depuis la sortie de la 1ère édition, tout en veillant à garder l'esprit noir et *low-tech* du jeu. Surtout, cette quatrième édition du jeu a la particularité d'être « *propulsée par l'Apocalypse* », un système particulier déjà utilisé dans *Dungeon World* (jeu *medfan* primé *Golden Geek* en 2012 et récompensé par le prix des meilleures règles à la *GenCon* 2013), dont *500 nuances de geek* va éditer en financement participatif une deuxième édition après la boîte sortie il y a 3 ans. Le système est également utilisé pour *Apocalypse World*, déjà sorti en français

Disparu suite à une mésentente entre les auteurs du jeu, ce qui avait conduit quelques années plus tard à la naissance de *COPS*, *Berlin XVIII* est donc de retour. Des *playtests* basés sur une version alpha sont prévus fin 2015-début 2016 avant de donner lieu à une souscription au printemps 2016. À suivre…



LES VAGABONDS DU RÊVE

Deux pour le prix d'un

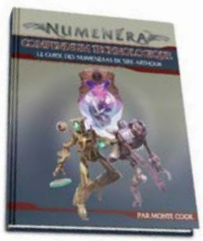
La maison d'édition associative frappe fort, cet automne, puisqu'elle lance, quasi simultanément, deux projets qui, s'ils sont financés, sortiront début 2016. Tout d'abord, la 4e édition de *Terres suspendues* célèbre les 10 ans de ce jeu. Dans cette nouvelle incarnation, les PJ incarnent des flics d'élite doués de pouvoirs surnaturels, et chargés de mener des enquêtes que ne peuvent gérer le commun des patrouilleurs.

L'autre projet est *Chiaroscuro*, un jeu med-fan dont l'univers est inspiré par la Rome antique et l'Italie médiévale. Là encore, le monde n'est pas une planète, mais une terre plate, en perpétuelle expansion et soumise à deux forces complémentaires qui rappellent le Yin et le Yang : le Clair et l'Obscur. Le livre de base se limite à une partie de l'univers, l'Empire de Celalta, et aux intrigues qui résultent d'une guerre civile ayant eu lieu dix ans avant le déroulement du jeu. Mais l'éditeur prévoit de développer l'univers et les axes de jeu dans des suppléments ultérieurs.

Ces deux projets ont été financés sur la plateforme Ulule.

HOMMES EN NOIR

Suivi Numenéra



Après une précommande participative et un démarrage en boutiques réussi, le suivi pour *Numenéra* (critiqué dans ce numéro) semble assuré avec la sortie en début d'année de trois suppléments : le *Bestiaire du Neuvième monde*, le *Compendium Technologique* et les *Options des personnages*.



L'Appel de Cthulhu

7e EDITION FRANÇAISE



EDITION PRESTIGE

CONTIENT : LE MANUEL DU GARDIEN • LE MANUEL DE L'INVESTIGATEUR • AVENTURES EFFROYABLES (RECUEIL DE SCÉNARIOS) • ECRAN DE JEU • LITHOGRAPHIE LOÏC MUZY • 90 FICHES DE CRÉATURES • FICHES DE P.N.J. • 6 MARQUE-PAGES • CLEF USB AVEC VERSION PDF DES OUVRAGES • UN PORTE-MINE EN ALUMINIUM • SET DE 9 DÉS (DONT 2D10 BONUS/MALUS) • POSTERS AU FORMAT 60X40 CM : *LE PLANISPHÈRE DU MYTHE, L'EUCLIDOSPHÈRE, L'ATLAS DU MYTHE (7)*

CODEX DE L'INNOMMABLE



MALLEUS MONSTRORUM



DISPONIBLES PROCHAINEMENT

EDITIONS SANS DÉTOUR

LES LAMES DU CARDINAL

ARCANES

PREMIER SUPPLÉMENT



Paris, 1644

Retrouvez les fameux personnages de la saga littéraire, parcourez les lieux mythiques du Paris des Lames, affinez vos talents de bretteur, découvrez la magie des Arcanes, percez les secrets de la divination grâce à des règles inédites, et lancez-vous dans une folle chevauchée à travers une grande campagne inédite dans l'univers des romans de Pierre Pevel !

Contient : un livret couleur «Arcanes» de 80 pages, la campagne «Arcanes funestes» de 72 pages, un fascicule de 24 pages, 16 fiches aides de jeu, 80 cartes d'escrime, 30 cartes d'épées et 5 posters originaux.

DISPONIBLE PROCHAINEMENT

WWW.SANS-DETOUR.COM

PRESSE RÔLISTE

Tout est question de temps !



Dans notre précédent numéro, nous nous inquiétions de l'état de santé de plusieurs de nos confrères en raison de commentaires ou déclarations aperçues sur la Toile. Nous avons pu rencontrer *Di6dent* lors de la convention Octogônes et avons eu le plaisir de constater que le magazine et son équipe reprennent du poil de la bête. Le numéro 13 devrait être disponible en version imprimée incessamment sous peu !

Côté zines, le nouveau *Souffre-Jour*, fanzine consacré à *Agone*, est en boutiques. Ce numéro 7 a pour thématique le temps et contient des aides de jeu basées sur la cosmogonie de l'Harmonde, ainsi qu'une campagne pour Inspirés expérimentés.

Notez enfin que le trimestriel *JdR Mag* sort son numéro 32 pour les fêtes de fin d'année.

HAPPY GAMES FACTORY

Eden en JdR



Pour ceux qui ne connaissent pas, *Eden* est un univers post-apocalyptique faisant jusqu'ici l'objet d'un jeu de figurines (qui est à l'origine de cet univers) et d'un jeu de plateau, *Escape*. L'éditeur, *Happy Games Factory*, a voulu s'aventurer sur un nouveau terrain de jeu permettant, c'est bien connu, une immersion encore plus profonde dans un univers de jeu : le jeu de rôle. C'est via la plate-forme *Kickstarter* que l'éditeur a donc lancé son nouveau projet intitulé *Stygmates*, qui sera édité simultanément en anglais et en français. S'il se revendique comme jeu de rôle, ce nouveau jeu de la gamme *Eden* ne renie pas son ascendance, comme on peut le constater par le matériel et les options qu'il propose : une foultitude de dés sans valeur (façon *Star Wars FFG*) et de jetons représentant les personnages, leur Fatigue et leurs Stygmates, des cartes d'Action, d'Équipement et de Talent, et enfin des figurines en plastique plutôt sympathiques. Le jeu lui-même est décrit en deux livrets de 30 pages, l'un consacré aux règles et l'autre aux aventures. Le tout est prévu pour mars 2016.



Ululeries



L'éditeur italien *Alephtar Games* vient de boucler de justesse une campagne de financement *Ulule* pour son nouveau jeu *Revolution D100*. Habitué à publier des *settings*, il souhaite désormais proposer un moteur de jeu qui pourra être utilisé avec ses univers, notamment *Merrie England*. De son côté, *Batronoban* lance *Héroïque !*, un JdR med-fan qui se veut haut en couleur (au regard du titre, le contraire serait étonnant !) et constitue la nouvelle édition revue et augmentée de *Microlite 4*, un jeu aux règles simples prévues pour jouer « *sur le pouce* ». Le jeu est proposé avec un scénario et un petit décor arabisant, mais les MJ sont encouragés à développer leur propre univers. Beau succès avec un financement de plus de 400 %.



Overlords abicium est un wargame d'un genre nouveau, situé à la croisée des chemins entre jeu de rôle, livre jeu et jeu de société traditionnel. Illustré en noir et blanc « *à l'ancienne* », ce jeu s'appuie sur un univers abondamment décrit, comme dans les jeux de rôle, mais il se joue à deux, chaque joueur incarnant le chef de guerre d'un peuple et affrontant l'autre, et sans MJ. Le jeu, porté par l'association *Worlds Supplier*, fait l'objet d'une longue campagne *Ulule* durant tout l'automne, période qui n'aura visiblement pas suffi pour lui donner de la lisibilité ou pour convaincre le public : al seules 7 personnes ont contribué et 5% de la somme nécessaire a été réuni.



Les éditions *Icare*, quant à elles, ambitionnent de publier la traduction française de *Interface Zero 2.0*, un jeu cyberpunk motorisé sous *Savage Worlds* dans lequel les joueurs incarnent des *Bioroïds*, des *cyborgs full métal*, des simulacres élevés en cuve, des hybrides génétiques (croisés avec de l'ADN animal), des humains 2.0 ou encore des androïds. Dans *Interface zéro*, le monde de 2090 a été ravagé par le réchauffement global, des désastres naturels et une guerre nucléaire, et l'ordre mondial a été sévèrement bousculé. L'ouvrage contient essentiellement la description de l'univers et des règles spécifiques,



et nécessite donc le livre des règles *Savage worlds*. Prévu sur une durée d'un mois et demi, ce *crowdfunding* n'a pas soulevé l'enthousiasme malgré un descriptif prometteur. Une révision de la somme à atteindre a cependant permis de réussir le financement sur le fil.

Bientôt achevée à l'heure d'écrire ces lignes, le financement participatif du nouveau projet de *Lapin Marteau* est déjà un succès. Une collection d'ouvrages sur le jeu de rôle verra donc le jour. À commencer par *Mener des parties de jeu de rôle*, rassemblant 24 articles d'auteurs dont la moitié écrivent dans les pages de votre magazine préféré. Suivra *La Boîte à outil du meneur de jeu*, sur le même format, et *Jouer des parties de jeu de rôle*. Tout cela sera à paraître en 2016, affaire à suivre !

C'est ton ðestin !



L'un des jeux les plus populaires de l'autre côté de l'Atlantique vient de débouler sur les étals après un financement participatif relativement discret. *Fate* est un système de règle futé, simple mais poussé, qui plaira à tous les amateurs de jeux narratifs (entre autres). Si vous en êtes, sachez que l'*écran* et la *Boîte à outils* sont également dispos !

FINANCEMENTS PARTICIPATIFS (OMBRE)

Des campagnes pas toujours simples

Le 1er semestre a été rude pour la bourse des rôlistes, plusieurs *crowdfundings* ayant mis leur volonté à l'épreuve. Pour autant, la vie ne s'arrête pas et de nouveaux projets ont été lancés, même s'ils attirent peut-être un peu moins l'attention du plus grand nombre. Ce qui ne veut pas dire qu'il s'agit de projets inintéressants, très loin de là !



Tout d'abord, la deuxième édition de *Crimes*. Malgré une communication régulière des *Écuries d'Augias* depuis le début de l'année, la sauce n'a pas pris et les *backers* ne se sont pas bousculés au portillon pour financer cet excellent jeu. Après 15 jours de campagne, l'éditeur a décidé de retirer son projet qui avait réuni à peine plus de la moitié de la somme nécessaire à sa réalisation. Après analyse des remarques et questions des *backers*, *Les Écuries* remettent en cause leur stratégie dans cette opération, la qualité du jeu n'étant clairement pas pointée du doigt. L'éditeur avait essayé d'innover en proposant des options de financement particulières auxquelles le public a été réfractaire. Par exemple, le fait qu'il faille prendre une contrepartie pour avoir accès physique aux produits débloqués. Autre élément : les éditions collectors, superbes mais particulièrement coûteuses, n'incluaient pas l'écran, nécessitant donc un investissement supplémentaire. *Les Écuries d'Augias* ont donc décidé de revoir leur copie pour pouvoir présenter par la suite un projet plus attirant pour les backers.



C'est exactement ce qu'a fait *Agate RPG* après l'échec de son projet *Vampire : le Requiem* (*cf. Casus Belli* #16). Une nouvelle campagne a été lancée en octobre, et est cette fois une réussite, puisqu'elle a réuni plus de 55 000 euros et permettra l'édition d'un livre de qualité (reliure cousue et papier « *amélioré* »), mais également celle de l'écran, de cartes de condition, d'une aide de jeu par Tristan Lhomme, qui sera également publiée dans le *Casus Belli* #19, sans parler du supplément *Reap the whirlwind* et des pdf des sept premières *Chroniques de stryges*.

Dernière minute : nous espérons que le rachat des licences *Vampires* (et autres jeux de White Wolf) à la société Paradox ne remettra pas en cause la VF de *Requiem*, car l'avenir apparaît incertain suite au message de l'éditeur américain, Onyx Path.

FINANCEMENTS PARTICIPATIFS (LUMIÈRE)

Livraison express

Le deuxième semestre 2015 est marqué par l'arrivée de plusieurs énormes projets financés par *crowdfunding* en début d'année, ce qui contredit largement la critique habituelle qui tend à dire que les éditeurs qui utilisent cette technique de financement ne livrent pas les produits dans les temps. Ainsi, la fin du mois d'octobre a vu l'envoi de *Numenéra* (Black Book Éditions) et *INS/MV* (Raise Dead Éditions), deux projets massifs portés, respectivement en avril et en mars. Envoyés le mois suivant, la *Campagne Pathfinder Le Conseil des voleurs*, ou encore la campagne pour *Chroniques Oubliées Anathazerïn* (et son *Écran du MJ*, entre autres matériels) ont tous été financés au 2ème trimestre 2015. Enfin, le plus retardé fut aussi le plus massif, puisque *L'Appel de Cthulhu 7e édition*, critiqué dans ce numéro et financé en février, est arrivé fin novembre et début décembre.

On constate donc un délai de 6 à 9 mois entre la campagne de financement et la livraison du produit fini, délai qui est d'ailleurs à peu près conforme aux annonces des éditeurs. De là à conclure que les éditeurs de JdR ont acquis une meilleure maîtrise de cet outil qu'est le financement participatif, il n'y a qu'un pas…



Pour finir, *Stone Cold Dead*, la campagne pour *Deadlands* critiquée dans ce numéro et attendue depuis de nombreux mois (elle faisait partie des premiers financements participatifs de *BBE*) a été présentée à Octogônes avec les deux superbes écrans du jeu, mais les goodies manquent toujours à l'appel. A priori, la fin de l'interminable attente sera pour Janvier. Ne restera plus aux hommes en noir « qu'à » livrer *Pavillon Noir 2* pour en finir avec les expériences douloureuses de leurs premiers financements participatifs (les plus récents étant bien mieux gérés, voir par ailleurs).

PATREON

La Caravelle



Aujourd'hui, tout le monde connaît le *crowdfunding* (financement participatif dans la langue de Molière), même si. Parfois, ce concept est allègrement mélangé avec celui de souscription ou encore de précommande. Une nouvelle forme de financement participatif apparaît aujourd'hui dans le milieu de notre loisir, qui a été notamment développé par la société américaine *Patreon* : il s'agit de financer l'activité d'artistes sur une base régulière. Du mécénat, ni plus ni moins, mais à une échelle qui peut être réduite.

Ainsi, en France, Maître Sinh vient de créer la *Caravelle*, mise en ligne sur la plate-forme *Patreon*. Le principe ? Pour $2,50, le mécène reçoit tous les 2 (ou 3) mois *La Caravelle*, une publication en PDF contenant des traductions de jeux narratifs, excentriques ou encore exotiques, mais aussi des suppléments, des créations « *maison* »… Pour fonctionner, il est nécessaire que les mécènes versent, conjointement et périodiquement, la somme minimale de $400 chaque bimestre (ou trimestre), sachant que les mécènes peuvent choisir de donner une somme plus ou moins importante, et que selon la somme réunie, les publications pourront être plus ou moins ambitieuses. L'engagement individuel peut être relativement modeste et interrompu à tout moment, il n'y a donc pas de « *piège* ». Reste à voir si le modèle peut fonctionner, au départ puis dans la durée. Début octobre, *la Caravelle* a appareillé, livrant à ses abonnés un numéro 1 contenant 2 jeux de J. Harper utilisant le système *Apocalypse* : *The Regiment* et *Colonial Marines*.

SUMMER CAMP

Premier bivouac



Premier bivouac est un kit d'initiation au jeu *Summer Camp*, qui devrait bientôt voir le jour. Dans ce jeu, les joueurs/joueuses incarnent des Louveteaux et des Jeannettes (de jeunes Scouts, quoi), qui sont amenés à vivre des aventures extraordinaires pendant leurs traditionnels camps d'été, dans une ambiance qui se veut proche de celle du film *Les Goonies*. Les PJ vont devoir apprendre à se débrouiller seuls, en étant confrontés à une forêt emplie de mystères…

Malgré un côté assez peu didactique (espérons que cela soit amélioré dans la version complète du jeu), *Premier bivouac* permet parfaitement de cerner l'ambiance et la proposition ludique de l'auteur. Le système de jeu, qui oscille entre le JdR classique et le JdR de la Nouvelle vague narrativiste, est basé sur des règles simples, totalement adaptées à la thématique (« Scout toujours… prêt ! »). Tout cela promet de bonnes parties !

Premier bivouac est disponible pour une somme relativement modique (8 €) sur le site de *Print on demand* lulu.com. Nous attendons désormais le jeu complet avec impatience !

LIVRES

Fiction

Le Carnoplaste, éditeur spécialisé dans les récits complets sous forme de fascicules rétro, a sorti un étui spécial « *auteurs de jeu de rôle* » regroupant cinq fascicules écrits par Julien Heylbroeck, Romain D'Huissier et Tristan Lhomme. Vous y trouverez deux aventures du Green Tiburon, un luchadore légendaire, qui pourront vous inspirer pour… *Luchadores* ! À noter que les couvertures de ces fascicules sont signées Willy Favre. Deux autres fascicules, aux couvertures illustrées par Lohran, racontent les *Chroniques de Jiang Hu*. Ces récits de Romain D'Huissier constituent de belles sources pour *Wulin*. Le dernier, écrit par Tristan Lhomme et illustré par Jean-Michel Nicollet, a fait l'objet d'une critique dans *Casus Belli #12* : *Revoir Rome* est un récit cthulhien se déroulant dans la Rome Antique. Cerise sur le gâteau, l'étui est vendu au prix de quatre fascicules. Profitez-en !

SORTIES JDR EN VO

À L'OUEST, DU NOUVEAU

Comme à chaque numéro, nous franchissons les frontières pour vous parler des sorties JdR en provenance des États-Unis et plus si affinité.

AEG / John Wick Presents

AEG a annoncé récemment avoir trouvé un accord avec John Wick concernant la reprise des droits du jeu *7th Sea* par la société de ce dernier, *John Wick Presents* (*JWP*). John Wick se réjouit de pouvoir publier une nouvelle version du jeu, qu'il annonce comme « dépoussiérée et intégrant un *game design* moderne ». Pour autant, *AEG* a obtenu le droit de publier au cours des prochaines années un certain nombre de produits qui restent encore à déterminer, sachant que John Wick a exprimé son admiration pour les jeux de cartes et de plateau créés par son partenaire.



Arc Dream Publishing

Avec plus de 2 300 souscripteurs, *Arc Dream Publishing* vient de connaître un énorme succès pour son *kickstarter* de *Delta Green* (le célèbre contexte moderne pour l'Appel de Cthulhu devenu un JdR à part entière) dont nous vous parlions dans *CB* N°16 et vous détaillions le contenu. Les livres s'annoncent copieux avec leurs 160 et 320 pages en couverture rigide, et s'accompagneront d'un écran rigide.

Archaia Ent.

Cette filiale de l'éditeur de comics *Boom ! Studios* publie la seconde édition du JdR tiré de la BD *Mouse Guard*. Vendu sous forme de boîte, le jeu contient tout ce dont les joueurs ont besoin de savoir au sujet de l'univers de la Garde. Cette nouvelle édition inclut de nouvelles illustrations, mais aussi de nouvelles cartes d'Action, d'Armes et de Conditions. Sans parler de la révision et de la mise à jour du livre des règles. Précisons que ce dernier sera également disponible individuellement, avec une belle couverture rigide.

Atlas Games

Nous les annoncions également dans le numéro précédent : *Feng Shui 2* et *Feng Shui 2 GM Screen: A Fistful of Fight Scenes* devraient être enfin disponibles en boutique. L'écran (trois volets classiques) s'accompagne d'un livret de 32 pages avec la description de quinze lieux d'aventures (discothèque, temple ancien, train, forêt de bambou….). Toujours pour *FS2*, ***Red Packet Rumble*** est un scénario en deux actes disponible en pdf gratuit. C'est un scénario court prévu pour être joué en deux heures, mais peut constituer une suite à *Shadow of the Future of the Apes*, scénario d'introduction du livre de base. L'éditeur fournit des éléments de jeu sur son site pour concevoir un long scénario à partir de *RPR*.

Pour *Ars Magica 5E*, sortie de *Lands of the Nile* qui revient sur l'Egypte d'il y a 1 500 ans. Il inclut des règles pour les tombes égyptiennes et leurs trésors, la magie et l'alchimie nubienne… De quoi ajouter de la couleur à votre saga.

Calidar Publishing

En décembre, Bruce Heard lance sur *Kickstarter* un nouveau projet dans le cadre de son *World of Calidar*, faisant suite à l'excellent *In stranger skies*. Le nouveau supplément proposé, *Beyond the skies*, a pour objet la description des panthéons divins des principales races et cultures de la Grande Caldera. En 220 pages en couleur, l'ouvrage aborde les différents dieux, leurs mythologies… Bien entendu, il contient également du matériel pour les joueurs, en particulier les pouvoirs auxquels leurs personnages peuvent faire appel selon leur foi.

Catalyst Game Labs

La cadence ne ralenti pas dans les publications *Shadowrun 5*. ***Hard targets*** (un supplément de metaplot), ***Rigger 5.0*** (règles) et un recueil de Shadowrun missions (*Ten fifty-seven*) sont dispo.

De belles choses sont à venir avec une boîte complète pour décrire Seattle, un supplément dédié aux Technomanciens

et quelques nouvelles et romans, cette gamme d'ouvrage ayant relancé il y a peu.

Pour *Battletech*, le supplément *Combat manual: mercenaries* et le scénario *Adventures: War of the tripods* sont disponibles pour les fans de cet univers incroyablement riche.

Chaosium

Le staff de *Chaosium* est toujours bien occupé par la sortie de la v7 de *Call of Cthulhu* (encore et toujours !). L'impression a commencé et devrait prendre six semaines (pas de livraison avant Noël donc, contrairement aux prévisions).

Pendant ce temps, on ne peut pas non plus dire que l'éditeur est inactif. Signalons tout d'abord, toujours dans l'univers de HPL, la sortie du ***S.Petersen's field guide to Lovecraftian horrors***, *A Field Observer's Handbook of Preternatural Entities and Beings from Beyond The Wall of Sleep*. Si le titre ne nous évoque pas forcément grand-chose, le fait qu'il soit illustré par Loïc Muzy, Mariusz Gandzel et Claire Delépée nous parle plus : cet ouvrage n'est autre que la version américaine de notre *Codex de l'innommable* de la v7 française (voir notre critique page 63). Si les textes originaux sont ceux de Lynn WIllis, repris et développés par Sandy Petersen et Mike Mason, le traitement graphique est celui de *Sans Détour*. Cocorico !

Par ailleurs, un *patreon* a été lancé en lien avec *Chaosium* pour la publication de *The Prince of Sartar*, un *webcomic* créé en 2013 qui se déroule dans le monde de Glorantha. Écrit par Jeff Richard et Kalin Kadiev, ce roman graphique, qui met bien entendu en scène des aventures épiques mêlant guerre, magie, mysticisme et divinités des panthéons gloranthiens, existe en anglais, mais aussi en allemand et en français. Plusieurs niveaux de financement sont disponibles, mais il ne faut pas moins de 10$ par mois pour pouvoir accéder « gratuitement » au pdf du *comics* et 25$ par mois pour obtenir l'ouvrage au format papier.

Enfin, sachez que le site Internet de l'éditeur a fait peau neuve et est maintenant doté d'une présentation plus moderne et plus claire.

Crafty Games

À l'heure où vous lisez ces lignes, *Skaa : Tin & Ash*, supplément de contexte pour *Mistborn*, d'après la saga de fantasy de Brandon Sanderson, devrait être disponible sur le site de *Crafty Games*. Le supplément détaille l'histoire de Skaa, ses cités, son canal, sa criminalité, sa politique, etc. Du côté des joueurs, ce sont des additions pour leurs PJ (équipements, réseaux, lieux à explorer…). Une aventure est également incluse et plonge les PJ dans le monde criminel.

Cubicle 7

Francesco Nepitello et Marco Maggi, les créateurs de *L'Anneau Unique*, ont fait une petite infidélité à la Terre du Milieu en commettant un nouveau *story telling game* utilisant des cartes, *Cthulhu Tales*, qui n'est pas sans rappeler leur précédant forfait dans ce domaine : *Histoires de hobbits* (*Hobbit tales* en VO). Dans *Cthulhu Tales*, les joueurs incarnent les patients d'un hôpital psychiatrique qui essaient de convaincre le personnel soignant qu'ils sont sains d'esprit en racontant l'histoire qui les a conduit à leur hospitalisation. Les principes de jeu et la mécanique sont similaires à ceux de *Hobbit tales* même si l'éditeur précise que des règles ont été développées pour pouvoir camper au mieux l'ambiance du Mythe de Cthulhu. Le jeu fait actuellement l'objet d'une campagne *Kickstarter* que l'éditeur a souhaitée simple en réaction à certaines critiques contre les *crowdfundings* bourrés de gadgets. Ainsi, il n'y →

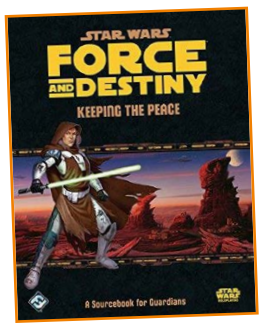


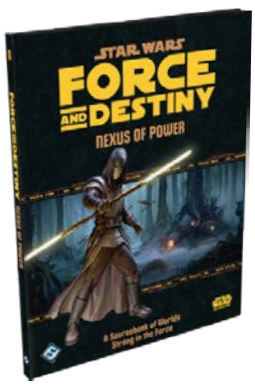












que trois choix de financement et deux paliers possibles.

Cubicle 7 poursuit le développement de sa gamme *Doctor Who* avec la sortie prochaine d'un nouveau *sourcebook*, *The tenth doctor sourcebook*, consacré comme son nom l'indique, au 10e docteur Who, dont les aventures ont été diffusées par la BBC entre 2005 et 2010.

Ember Design Studios

Spécialisé dans l'édition d'applications informatiques et de scénarios pour des JdR tels que *D&D*, *Pathfinder*, *Mutant Chronicles* ou encore *GURPS*, *Ember DS* vient de lancer un *Kickstarter* pour la publication d'***Yrisa's nightmare***, un module d'aventure *Pathfinder/D&D 5* destiné à des PJ de niveau 2. Mélangeant action, *roleplay* et enquête, ce scénario est jouable en deux ou trois sessions de 3-4 heures. L'ouvrage contiendra également un nouveau monstre, ainsi que la description complète de la Haute Maison Yroden où se déroule l'action, de nombreux PNJ, des PJ prétirés et, selon les paliers débloqués, plein d'autres choses.

EN Publishing

Future careers est un nouveau supplément pour le JdR de Russ Morissey, *What's O.L.D. is N.E.W.* Comme son titre le laisse entendre, il s'agit d'un supplément de règles décrivant plus de 60 nouvelles carrières, mais aussi sept nouvelles espèces, des compétences, des traits et autres exploits.

Evil Hat Productions

Des *playtests* sont organisés par *Evil Hat* pour leur jeu ***Dystopian Universe***, un jdr cyberpunk dans un univers futuriste sombre dans lequel les joueurs incarnent des membres de *La Résistance* (in french in the text !!!), des citoyens de Paris Nouveau, qui rejettent la servitude dans laquelle la population est plongée via une réalité virtuelle. *The Dystopian Universe* est un jeu complet utilisant une version adaptée du *Fate System*. Les joueurs souhaitant participer aux *playtests* peuvent s'inscrire sur le site internet de l'éditeur. Les chanceux qui seront retenus auront accès à la version Alpha du jeu.

Fantasy Flight Games

Mask of the Pirate queen, le nouveau module pour *Star Wars : Edge of the Empire*, est désormais disponible. Dans cette aventure, le Consortium de Zann propose aux PJ de lui ramener la Reine des pirates, morte ou vive. Menés de Charybde en Scylla, ils voyageront sur au moins deux mondes de la Bordure extérieure, où ils seront en compétition avec des chasseurs de primes et autres vauriens pour accomplir leur mission. Du côté de *Star Wars : Force & Destiny*, ***Keeping the peace***, le *sourcebook* sur les Gardiens, est désormais en précommande, alors que le module *Chronicles of the Gatekeeper* est dans les bacs. Dans ce scénario, les PJ entrent en possession d'un holocron renfermant tout le savoir du Chevalier Jedi Suljo Warde. En essayant de comprendre les pouvoirs qu'il contient, ils vont bien entendu se retrouver au centre de conflits qui remontent à la Guerre des Clones et devront faire des choix ayant des conséquences pour des millions d'êtres vivants.

Sont également disponibles les premiers decks de spécialisation de *Force & Destiny* pour les *Mystics* et les *Consulars*. Enfin, *FFG* annonce l'arrivée d'un *sourcebook* sur les mondes particulièrement imprégnés de la Force : ***Nexus of power***. Dans ses 144 pages, vous trouverez les descriptions de lieux comme les marais de Dagobah, les grottes de cristal d'Ilum, des ruines sur Lothal ou encore le temple Jedi de Coruscant ; mais aussi, comme habituellement, de nouvelles races à jouer, des véhicules et de l'équipement,

Et de l'autre côté du Rhin ?

Après la sortie cet été de la 5e édition de *L'Œil Noir*, l'éditeur allemand ***Ulisses Spiele*** n'a pas perdu de temps et s'est lancé dans un ambitieux programme de suppléments. Depuis sa première édition, le jeu a toujours eu des aventures en solo (livres dont on est le héros) et c'est avec un scénario de ce type qu'il inaugure une longue lignée de suppléments : ***Der Vampir von Havena***. Le *Boron Vademecum*, un *sourcebook* consacré au culte de Boron, le dieu du sommeil et de la mort, est également disponible depuis peu, et le scénario *Offenbarung des Himmels* devrait suivre.

D'ici la fin de l'année, l'éditeur prévoit la sortie de *Sternenleere*, un recueil de nouvelles, du *Travia Vademecum*, supplément consacré au culte de la déesse Travia, de l'anthologie de scénarios *Drachenwerk & Räuberpack*, du scénario *Unheil über Arivor*, d'un bestiaire, et enfin du *Aventurische Almanach*, gros supplément complétant le livre des règles avec rien de moins que la description du contient de l'Aventurie. Après la trêve des confiseurs, les sorties reprendront avec l'écran du jeu et la première partie de la campagne *Theaterritter*.

Du côté de ***Six More Vodka***, le supplément ***In thy blood*** pour *Degenesis* est disponible. Ce livre de 104 pages en couleur décrit le nord du Purgare, la cité du siège ancestral de Lucatore, et contient le scénario *In thy blood*. À noter que la version anglaise de ce supplément vient d'être mise en précommande, et que le pdf de *Degenesis* dans la langue de Shakespeare est disponible sur le site de l'éditeur allemand. L'écran a été publié en deux versions, l'une figurant un Homo Degenesis, l'autre un Spitalier (représentant d'Homo Sapiens), tous deux disponibles en VO et en anglais. Enfin, *Six More Vodka* poursuit son admirable travail graphique sur cette gamme en publiant un livre d'art de 24 pages, *Sacrifice everything*, qui contient des illustrations de Gerald Parel, Marko Djurdjevic et Michal Ivan.







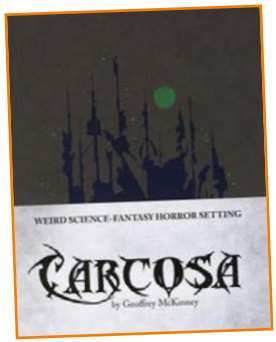
ainsi que des rencontres modulaires mettant en scène les lieux décrits.

Age of Rebellion n'est pas en reste puisque *Strongholds of resistance*, un *sourcebook* consacré aux mondes qui se dressent contre l'Empire et à quelques-unes des plus importantes bases rebelles. Un autre *sourcebook* est annoncé : *Lead by example* fait un focus sur la carrière de Stratège ; avec de nouvelles spécialisations, des règles de combat de masse cinématiques, des Devoirs adaptés…

Mais *FFG*, ce n'est pas que *Star Wars*, même si le tryptique est clairement la locomotive rôliste de cet éditeur. Du côté de *Dark Heresy*, le supplément de règles *Enemies beyond* est en route et permettra de jouer des Acolytes de l'Ordo Malleus, chargés de protéger l'Imperium contre les démons du Warp. *Alien invasion*, le troisième jeu de la gamme *The End of the World*, est également dans la phase « transport » et devrait bientôt être disponible. Il propose bien sûr de jouer la fin du monde liée à une invasion extraterrestre par l'intermédiaire de cinq scénarios revisitant les classiques du genre : arrivée de soucoupes volantes géantes, des extraterrestres reptiliens ou insectoïdes…

Fasa Corporation

Le ***Gamemaster's Guide*** de la 4e édition de *Earthdawn* est désormais disponible… mais la nouvelle la plus marquante est l'annonce faite par + Vagrant Workshop. Avec l'accord de Fasa, l'éditeur Allemand va publier *Age of Legend*, une adaptation des règles FU (Freeform/Universal RPG) au →



setting de *Earthdawn*. La sortie prévue pour début 2016.

Lamentations of the Flame Princess

Plusieurs titres épuisés de *Lamentations of the Flame Princess* ont été réimprimés en quantités limitées (250 ou 500 exemplaires selon les titres) : ***Carcosa***, *Tales of the Scarecrow*, *The magnificent Joop van Ooms* et *Death Love Doom*. L'éditeur précise que cette année a été relativement calme en termes de sorties, mais que de nouveaux produits sont en cours de préparation et au moins un ouvrage partira à l'impression début 2016.



Mindjammer Press

Joli succès pour le *Kickstarter* destiné à financer *The City People*, un nouveau supplément d'aventure pour *Mindjammer*, le JdR de SF Transhumaniste motorisé par *Fate*. Ce qui est sympathique, dans ce *crowdfunding*, c'est qu'il donne aussi la possibilité d'acheter le livre de base et le supplément *Hearts and minds* avec *The City People* pour la somme très raisonnable de 45 £ ; sachant que l'objectif de l'éditeur est également de faire débloquer, grâce aux paliers, la publication d'autres suppléments, tels que le *Player's guide*, *Mindjammer Traveler*, et *Mindjammer Companion*. Avec des frais de port très raisonnables pour la France (aux alentours de 13 £ pour le pack complet), ce *Kickstarter* pourrait en intéresser plus d'un dans notre beau pays !

Modiphius

Le JdR ***Dust Adventures***, basé sur l'univers créé par Paulo Parente, propose de jouer une version alternative épique de la seconde guerre mondiale, qui a été bouleversée par l'arrivée accidentelle d'un vaisseau extra-terrestre. Le livre de base décrit l'univers et le système de jeu ainsi qu'un scénario d'introduction à la campagne à venir *Operation Apocalypse*, dans laquelle un scientifique fuyant l'Axe tombe sur un groupe de Rangers dans une France occupée…



Et au sud ?

L'éditeur espagnol *Nosolorol* a obtenu la licence auprès de *Turner Broadcasting System* pour publier un JdR basé sur *Adventure Time*, une série de dessins animés se déroulant dans le pays d'Oooo, un lieu magique où se déroule une guerre antique apocalyptique.

Le jeu ne sera pas destiné aux seuls enfants, mais visera également un public de tous les âges. Bien sûr, cela ne veut pas dire que les plus petits n'y trouveront pas leur compte en jouant les Petits Détectives de Monstres. L'univers se veut surréaliste, absurde, mais également riche et complexe, permettant de concevoir aussi bien des aventures pleines d'humour noir et de plaisanteries infantiles, que des aventures sombres, sérieuses et profondes. Sortie prévue en mars 2016.

D'ici là, ***Magissa***, un JdR medfan pour des enfants de 6 à 12 ans, devrait sortir en décembre. Il présente un système de jeu simple, adapté à l'initiation des plus jeunes. Toujours en décembre, un supplément pour *El Reino de la Sombra* est prévu : *El Reino de la Sombra Avanzado* propose de nouvelles races, classes, sorts, ainsi que de nouvelles aventures s'insérant dans la trame principale du monde de Valsorth.

Également disponible, la campagne *Shadows of Atlantis* pour *Achtung ! Cthulhu* permettra aux joueurs de découvrir l'histoire secrète du déclenchement de la guerre : la quête d'un objet antique recelant un pouvoir immense générant avidité, meurtres et trahisons. Comme son nom l'indique, cette campagne s'attaque au mythe de l'Atlantide. Elle propose aux joueurs pas moins de quatre équipes de PJ prétirés pour leur proposer de vivre l'aventure de plusieurs points de vue différents. Toujours pour *Achtung ! Cthulhu*, M. Seraph est de retour pour la 3e fois dans *Tomb of the Aeons*, une aventure qui se déroule cette fois dans le désert égyptien, où l'équipage de *l'Ingrid*, un blindé, est porté disparu.

Infinity, le JdR basé sur le jeu de figurines de Corvus Belli, a réalisé un véritable carton avec son *Kickstarter*, puisqu'il a été financé en une heure, pour finalement rassembler 346 000 £ et près de 3 500 contributeurs. Un *Quickstart* est disponible gratuitement en pdf et permet de découvrir le système 2d20 et un aperçu de l'univers. Il contient également une courte aventure et des PJ prétirés.

Deux suppléments pour *Mutant : Year Zero* viennent de paraître : *Dead blue sea* entraîne les PJ sur l'océan et permet aux joueurs de vivre des aventures post-apocalyptiques sous un autre jour, ce qui n'est pas sans rappeler le thème d'un film avec Kevin Costner… Ce supplément apporte également de nouvelles règles sur les mutations et sur le voyage maritime, sans oublier, bien évidemment, son lot de créatures marines. L'autre supplément, uniquement en pdf, est *Zone sector 2 : Denizens of the Sink Hole*, un court scénario se déroulant dans une ville en ruines dont un bloc tout entier a disparu dans un gouffre dans lequel résident de mystérieux habitants.

Dark Symmetry, supplément pour *Mutant Chronicles*, est prévu pour décembre. Les pdf des suppléments *Mishima*, *Brotherhood*, *Imperial* et *Capitol* ont été envoyés aux souscripteurs, ce qui signifie qu'ils devraient également être disponibles au grand public d'ici peu.

Pour les fans d'aventures *pulp* dans un univers *steampunk*, *Modiphius* publie une nouvelle aventure pour *Cogs, Cakes and Swordsticks*, le JdR de Lynne Hardy. Dans ce scénario intitulé *In the Bleak Midsummer*, des événements étranges ont lieu, tels la disparition d'un fabricant de jouet, une commande passée par la Royal Zoological Society et un excès de tartelettes de Noël, tandis que Londres subit une météo catastrophique.

Mongoose Publishing

Mongoose poursuit le travail pour développer sa gamme *Legend* avec le bouclage de *Arcania of Legend : Phantasmagoria*, même si aucune date de sortie n'est avancée pour l'instant. Du côté de *Deus Vult*, *Witch-Hunter's Training Guide* est en cours d'écriture.

Le décor de campagne ***Atlas of the French Arm*** pour *Traveller 2300 AD* devrait être disponible en version arbre mort au moment où vous lisez ces lignes. Il décrit l'ensemble des mondes et colonies de la gigantesque région du « Bras Français », son histoire, et bien entendu, plein de choses pour permettre aux joueurs et MJ d'y vivre de palpitantes aventures.

Liberty : Figthing crime in an Off-World state est un *sourcebook* consacré à la colonie américaine d'Ellis, où le crime est en pleine expansion. Le supplément décrit plus particulièrement le contexte culturel et politique de la capitale de la colonie, Liberty, et contient deux scénarios. Dans le même genre et également disponible, *Libreville : Corruption in the Core Worlds* décrit l'histoire, la géographie, la culture et la société du Gabon et de l'Afrique →









Exploit : 100 volumes de campagne !

Il s'en est publié des ouvrages de JdR, notamment pour *Dungeons & Dragons* à la grande époque de TSR et des univers pléthoriques (*Dark Sun, Planescape, Ravenloft*, etc.). Mais jamais personne n'avait jamais publié 100 volumes de campagnes, à un tel rythme, ni même à un tel niveau de qualité. Un grand bravo donc à Paizo, qui a réalisé cet exploit avec le 4e volume de *Hell's Rebels: a song of silver*. Pour l'occasion, le volume comporte plus de page et la présentation d'un PNJ à incoporer dans chacune des 16 (!)précédentes campagnes.

Centrale, mais aussi quelques véhicules, vaisseaux spatiaux et robots. Enfin, il contient un scénario d'investigation.

Enfin, comme nous l'annoncions dans notre numéro précédent, une nouvelle édition de *Traveller* est actuellement proposée en Bêta-test, disponible en pdf sur le site drivethrurpg.com pour la modique somme de 20$. À l'issue des *playtests*, les testeurs se verront offrir un bon d'achat de 20$ pour le pdf final ou la version *print on demand* du jeu.

Monte Cook Games

Petit à petit, Monte Cook Games prend de l'ampleur grâce à des ouvrages dont la qualité générale le situe au niveau des plus grands éditeurs américains.

Outre les sympathiques dés *Cypher system* ou le *Cypher chest pour the Strange* (boîte de matos), la société de Monte Cook a proposé un kickstarter ayant rassemblé plus de 3 000 participants pour financer trois suppléments *Numenéra* explorant la galaxie dans laquelle se trouve la planète du Neuvième Monde. Le premier, *Into the night*, est disponible.

Notons galement que pour *The Strange*, le supplément ***Strange revelations*** est disponible et qu'un jeu de cartes de deck-building *Numenéra* vient d'être financé sur kickstarter.

Moon Design Publications

En 2016, nous fêterons le 50e anniversaire de l'univers de Glorantha, créé par Greg Stafford. Pour l'occasion, Rick Meints, fondateur de *Moon Design Publications* et désormais également patron de *Chaosium*, a décidé de réaliser un vœu qu'il fait depuis près de 20 ans : réimprimer la 2e édition de *RuneQuest*, qui date de 1978. Cette nouvelle version, baptisée *RuneQuest Classic Edition* et incluant les illustrations d'origine, les textes (intégrant les erratas) plus de nouveaux ajoutés en annexe, fait l'objet d'une grande campagne *Kickstarter*, marquée de nombreux paliers de financement.

Nocturnal Meòia

Pendragon connait une nouvelle édition, ou plutôt un lifting, avec la version 5.2 de *King Arthur Pendragon*. Cette nouvelle édition n'apporte rien de nouveau en termes de contenu, sinon quelques corrections et modifications, et se distingue de la version précédente par le remplacement de l'intégralité des illustrations. De ce fait, elle n'a pas fait l'objet d'un projet dédié et a été vendue via le *Kickstarter* de la traduction du jeu espagnol *Aquelarre*, qui doit être livrée aux souscripteurs au mois de décembre.

En parallèle, deux nouveaux suppléments viennent de paraître pour la gamme : *King Arthur Pendragon - Book of Uther* et *The Great Pendragon Campaign : King Uther Expansion*. Le premier est un supplément de background consacré à la vie tumultueuse de la cour du roi Uther. Il contient également un générateur de scénarios et quelques règles complémentaires. Comme son nom l'indique, le second est une extension de *The Great Pendragon Campaign*, qui ajoute cinq années à cette campagne en lui donnant la possibilité de commencer en 480, année du sacre d'Uther, durant laquelle il fonde le royaume destiné à son fils, Arthur.

Onyx Path

Suite au rachat de *White Wolf* par *Paradox interactive* (cf. ci-dessous à la rubrique *White Wolf*), le PDG d'*Onyx Path* a annoncé début novembre qu'en tant qu'éditeur licencié, il n'en avait pas été informé. Pour autant, il précise que son entreprise est indépendante et n'est donc pas concernée par cette opération, et à ce titre, les jeux publiés par *Onyx Path* (*Scion 2nd Edition, the Trinity*

Continuum, Scarred Lands, Cavaliers of Mars et *Pugmire*) ne sont pas affectés. Il souligne aussi le fait qu'il a jusque-là eu de bons rapports avec la société suédoise, et attend d'avoir un contact avec le nouveau PDG de *White Wolf* pour définir les futures relations entre les deux sociétés. Du côté de *White Wolf*, sans parler du cas particulier d'*Onyx*, Tobias Sjögren a indiqué qu'il allait revoir tous les contrats de licence afin de les renouveler, car il est persuadé que c'est ce qu'il y a de mieux pour les jeux concernés.

Paizo

Rien ne semble ralentir les publications Pathfinder, que cela soit en France ou aux USA. Si vous suivez la gamme, sachez que les pions *Summon monster pawn collection*, le ***Bestiary 5*** (et sa belle couverture), le *Cheliax, the infernal Empire* et le *Player's Compagnon Agents of Evil* sont tous dispos.

Au début de l'année 2016, suivront les *Pathfinder pawns: Bestiary Box 5* et autres *Darklands Revisited* (un supplément *Campaign Setting*), *Arcane anthology* et *Blood of shadows* (pour les personnages magiciens ou d'ascendance obscure, miam).

Quand aux Adventure Path, tous les tomes de la campagne Chéliax côté « gentils » seront bientôt disponible, à l'image du numéro 100 (voir marge page précédente). La suite ? Ce sera évidemment la campagne Chéliax côté « méchants ». Les auteurs de Paizo ne sont jamais aussi bons que quand ils tentent des choses sortant de l'ordinaire, donc nous avons hâte de voir s'ils parviennent à écrire une campagne pour personnages Mauvais qui tient vraiment la route et peut réellement être jouée sur le long terme. Affaire à suivre !

Pelgrane press

Après de grosses sorties, Pelgrane nous propose un petit objet ludique sortant des sentiers battus. ***Seven Wonders: A Story Games Anthology*** est un recueil de jeux narratifs pour les amateurs du genre. On en reparle sans doute dans le prochain numéro !

Pinnacle Ent. Group

Après la publication de *Last Parsec*, financé sur kickstarter et de l'adaptation *Savage Worlds* du comics *The Sith Gun*, c'est au tour de *Rippers Ressurected* de passer par la case financement participatif. La nouvelle édition de ce setting gothic-fantasy-victorien a notemment monter le niveau des illustrations et du matériel de jeu et devrait promettre au amateur du genre quelques bonnes soirées à frisson.

White Wolf

Le 26 octobre dernier, l'éditeur de jeux vidéos suédois *Paradox Interactive* a racheté *White Wolf Publishing*, mettant la main par la même occasion sur des licences telles que *World of Darkness*, *Vampire : the masquerade* et *Werewolf : the Apocalypse*. Cependant, le PDG de *Paradox* insiste sur le fait que *White Wolf* continuera d'exister et de publier ses jeux historiques, désormais basé à Stockholm et dirigé par Tobias Sjögren, ancien directeur commercial chez *Paradox*.

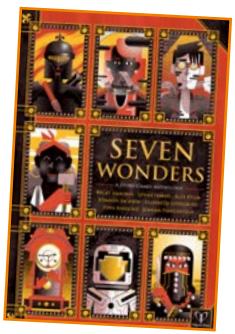
Wizards of the Coast

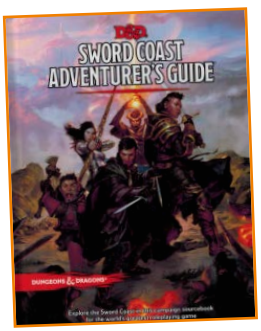
Toujours pas grand chose à se mettre sous la dent du côté de *Dungeons & Dragons 5*. Quelle tristesse, pour cette édition, pourtant largement plus appréciée que la précédente. On rappellera quand même que le scénario *Out of the Abyss* est vraiment bien et que le supplément ***Sword Coast Adventurer's Guide***, présentant pour les joueurs et leurs personnages cette région des Royaumes Oubliées, est dans les bacs.

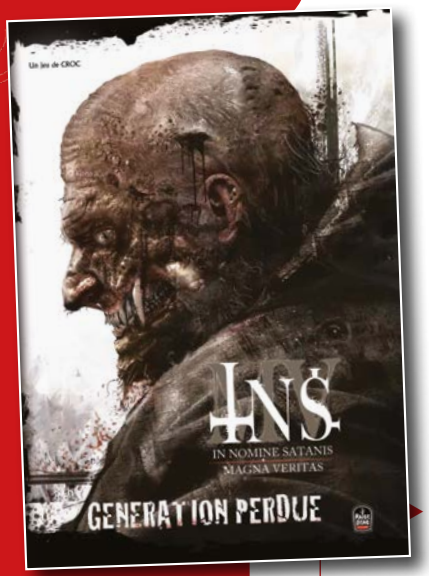
Damien Coltice & Marc Sautriot











INS/MV : GÉNÉRATION PERDUE | LIVRE DE RÈGLES (VF)

INS/MV GÉNÉRATION PERDUE

Il revient et il n'est pas content

Dieu a décidé de tout dégager. Anges et Démons, abandonnés, se réveillent après un black-out de dix ans et se cherchent un nouveau boulot. Ils sont la Génération Perdue.

In Nomine Satanis / Magna Veritas (INS/MV) fut un des plus gros succès du JdR français, et probablement le jeu le plus emblématique de Croc. Quatre éditions, presque une quarantaine d'ouvrage, traduit en espagnol, allemand et polonais, sans parler du jeu de cartes à collectionner, d'une version US délayée et d'une soirée enquête. Et puis, en 2006, après 17 ans, sort le supplément *On Ferme !* qui clôt alors définitivement la gamme. Voilà, terminé, circulez, y'a rien à voir.

Concerto pour détraqués

Dans la version originale de *INS/MV*, les personnages étaient soient des anges, soient des démons, que Dieu ou Satan avait incarnés dans des humains pour accomplir leurs basses besognes, sachant que le but final était de savoir qui aurait la plus grosse (collection d'âmes) lorsque l'arbitre sifflerait la fin de la partie. Il fallait donc sauver ou damner un maximum d'humains et mettre des bâtons dans les roues du camp d'en face. Les personnages n'étaient pas seuls. Déjà, ils dépendaient chacun d'un supérieur hiérarchique et recevaient des missions claires à accomplir. Au fur et à mesure des scénarios et suppléments, le contexte du jeu s'était développé pour inclure de nouveaux adversaires, comme les psionistes, les dieux des anciens panthéons, ainsi que les vikings, les sorciers, etc.

Plus les personnages avançaient dans le jeu, plus leurs certitudes étaient mises à l'épreuve, puisque, au final, les Anges étaient loin d'être irréprochables et les Démons pas si méchants. Les Archanges et Princes Démons passaient énormément de temps et d'énergie à essayer de tirer la couverture à eux pour prendre l'ascendant sur leur hiérarchie. Certains finissaient même renégats ou travaillaient pour le Bureau, un groupement secret d'Anges et Démons chargés d'accomplir les missions qui ne pouvaient être réalisées par un seul des deux camps.

INS/MV, au-delà de son contexte qui rappelle à la fois l'espionnage et la Guerre Froide, avait aussi un coté extrêmement franchouillard. Les missions des personnages se passaient souvent soit à Paris, soit dans des coins paumés de France, dans une ambiance PMU, brèves de comptoir et MJC de Nogent-Le-Rotrou. Toutefois, nombre de missions emmenaient aussi les personnages au bout du monde, voire au bout du temps (les aventures vaudouisantes de *Baron Samedi* ou les voyages temporels de *Il Était Une Fois*). Le jeu baignait globalement dans l'irrévérence, l'humour souvent grinçant, et même parfois très noir, une ambiance unique

Fiche technique

Éditeur • Raise Dead Editions
Prix constaté • 40 €
Matériel • Un livre en couleurs de 144 pages

INS
IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS



qui s'est maintenue tout au long des quatre éditions, jusqu'à la fin de la gamme.

Sur les dix-sept ans d'existence du jeu, quatre éditions et demi (*INS Apéro,* un genre de version 4 allégée) ont non seulement fait évoluer le contexte, mais ont aussi exploré tout un tas d'idées pour l'écriture de scénarios, le fonctionnement du groupe, etc. Au commencement étaient les missions simples avec bastonnage final de seconds couteaux du camp d'en face. Il y a aussi eu ce qu'on appellerait aujourd'hui des « *bac à sable* », c'est-à-dire un contexte d'aventure avec des éléments pour voir comment ça se déroule, tel T*halassauce Béarnaise.* Et puis les campagnes qui mettent un grand coup de pied dans le contexte du jeu, comme *Baron Samedi*, *Rigor Mortis* ou encore *Fire & Ice.* Les versions espagnoles, allemandes ou polonaises relevaient surtout de la traduction alors que la version américaine recontextualisait radicalement le jeu pour un public plutôt protestant (*In Nomine* chez *Steve Jackson Games*).

Le Retour de la Horde

L'époque étant à une nostalgie de bon aloi – y'a qu'à regarder les *remakes* pleuvoir au cinéma, une petite →

Y'a du rab, je mets quand même ?

Le foulancement a débloqué la production du *livre de base*, de *l'écran de jeu* avec un *petit livret,* d'un *recueil de nouvelles,* de quatre suppléments *Faits Divins* et, enfin, d'un bulletin régulier à venir. Les quatre numéros de Faits Divins ont été mis à disposition des souscripteurs. Ils proposent chacun un gros scénario avec les cartes de prouesses correspondantes, des aides de jeu (comment créer une campagne avec l'aide de ses joueurs, le retour des sorciers, etc.) et d'autres petites choses à utiliser en jeu.
Ils seront vendus séparément en boutique. 15 €, 52 pages couleur.



Le contenu de la boîte INS/MV

maison d'édition, *Raise Dead Editions*, a réussi un foulancement pour, dix ans après, donner une nouvelle vie à *INS/MV*. La chose amusante, c'est que l'éclipse éditoriale de *INS/MV* a été directement incluse dans le contexte du nouveau jeu. Les personnages sont toujours des Anges ou des Démons incarnés dans des humains, sauf qu'un étrange cataclysme s'est produit il y a une dizaine d'années : les personnages, ainsi que la totalité des êtres surnaturels, ont vécu une sorte de black-out dont ils ne font que commencer à sortir. Pendant tout ce temps, ce sont les humains dans lesquels ils étaient incarnés qui ont repris les commandes.

Quand les personnages reprennent conscience de leur nature, c'est pour découvrir que Dieu ou Satan sont injoignables, de même que les supérieurs. Il n'y a plus de hiérarchie ou d'administration, plus de mission : ils sont livrés à eux-mêmes. Pire que ça : ils n'ont même plus un contrôle total et parfait de leur corps. Le plus souvent, les personnages sont « *sur la plage arrière* » : ils contrôlent le corps dans lequel ils sont incarnés, mais n'ont pas accès à la totalité de leur puissance, de leurs pouvoirs. Ce n'est que s'ils subissent un choc suffisant (perte de points de vie, stress, décision du MJ…) que les personnages reprennent alors le volant et ont accès à toute leur puissance. Et autant dire que ça dépote.



Paumés et traumatisés, les personnages vont devoir se trouver un but ou, en tout cas, tenter de survivre face aux plus intégristes du camp d'en face, qui ont repris leur ancien boulot, à savoir cogner. Tout le monde ne s'est pas réveillé au même moment et ceux qui étaient là plus tôt en ont profité pour pousser leur avantage. Il existe des Anges et des Démons qui ont monté des petits groupes aux intérêts communs, qu'ils continuent ou non de bosser pour leur ancienne cause. Car, après des millénaires passés à faire un boulot, pas facile de passer à autre chose.

Macaðam Massacre

Par rapport aux anciennes éditions, le système a été globalement refondu et simplifié. Un personnage est représenté par cinq caractéristiques, à savoir Force, Volonté, Agilité, Perception et Apparence, notées de 1 à 5. Pour accomplir une action, un joueur lance trois dés à 6 faces, le fameux d666. Lus séparément, chaque dé qui obtient un score inférieur ou égal à la caractéristique concernée par l'action (disons Force pour coller un pain) représente un succès. Il faut 1 succès pour une action facile, 2 pour une action moyenne et 3 pour une action difficile. Le personnage dispose également de pouvoirs, directement issus de sa nature surnaturelle ou parce que ses caractéristiques sont supérieures au maximum humain (au-delà de 3). Ce qui

permet de cracher de l'acide, exorciser les démons, ce genre de choses. Enfin, le personnage peut obtenir quelques avantages ou désavantages, comme être absolument non-violent ou avoir une poignée de mort-vivants à son service.

La progression des personnages est individuelle. En gros, accomplir les objectifs du scénario va donner au groupe une victoire mineure, normale ou majeure (ou un échec, hein), qui donneront des *Points de Réussite*. Le nombre de PR obtenu par le joueur est cependant modifié par le fait qu'il ait ou non joué son personnage. En gros, si la mission est une réussite moyenne qui a été obtenue par la diplomatie, il y a fort à parier que le gros bourrin du groupe ne touchera pas un gros pactole (et inversement : s'il fallait bastonner, le diplomate de service en sera pour ses frais). Ces points permettent d'améliorer son personnage avec de nouveaux avantages, pouvoirs, etc. Et ce n'est pas parce qu'on est un Ange spécialisé dans l'exorcisme qu'on ne peut pas acheter des pouvoir réservés aux copains (genre *Force Marmoréenne*). Cela coûte seulement plus cher.

Dernier point, certains objectifs très précis des scénarios officiels accordent une carte spéciale au joueur qui l'a accompli. Comme dans les jeux vidéos, il faut que le joueur ait pensé à faire un truc prévu dans le scénario, comme interrompre une conférence le premier, par exemple. Dans ce cas, le MJ lui donne une carte de prouesse. Celle-ci accorde un bonus spécial, parfois à usage unique, pour plus tard dans le jeu. Par exemple, de réussir automatiquement la séduction d'un PNJ, sans test.

Au titre des regrets, une grande partie des nouvelles et des illustrations sont décevantes. Pas toutes, heureusement, mais c'est quand même dommage, surtout pour les nouvelles qui avait joué un grand rôle dans l'excellente réputation du jeu.

Scénario d'intro

Le scénario de départ est le vrai point noir de cette nouvelle édition. Il se résume à une scène, décrite minutieusement. Les personnages reçoivent une invitation à une conférence sur les Anges et les Démons. Il y a clairement des gens bizarres à cette conférence, dans le public. Cependant, les motivations des personnages ne sont pas très précises (d'ailleurs, celles des PNJ non plus) et après cette scène, cette longue introduction… rien. L'auteur propose quelques pistes pour continuer, mais le scénario est fini. Dommage. Les suppléments *Faits Divins* proposent de meilleurs scénarios à se mettre sous le d666, et heureusement, car l'ancien *INS/MV*, dès ses tout débuts, avait proposé d'excellents scénarios.

Carnaval ὸes Agités

INS/MV est un JdR à prise en main rapide. Les personnages sont amnésiques, permettant au joueur de s'y mettre facilement. Pour le MJ, le contexte est diffusé dans les règles. Comme le jeu est contemporain et que toute la partie compliquée de l'ancien contexte a été balayée, c'est la même chose : pas besoin d'essayer d'absorber presque vingt ans de contexte antérieur. Du passé a été fait table rase. Maintenant, cela constitue aussi un des problèmes du jeu, car il n'y a plus de « scénario type » comme avant : les personnages étaient envoyés sur des missions claires par leur hiérarchie. Tout cela ayant disparu, il faut que les personnages se trouvent de nouvelles raisons d'agir et de rester groupés (et la survie est en général une bonne raison, mais pas la seule). Même si cela ne me pose pas de problèmes, certains MJ pourront reprocher au jeu l'absence d'un angle d'attaque évident.

Loris Gianadda

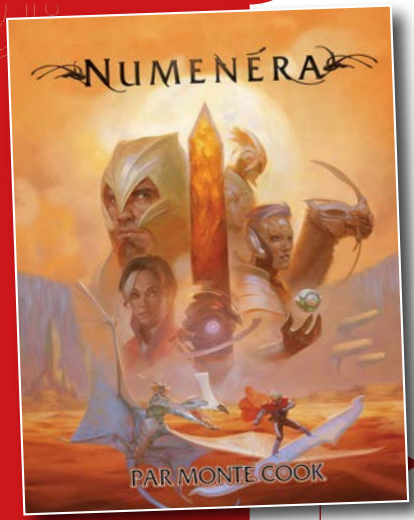


J'aime :

+ L'intégration de la fin de la gamme précédente au contexte du jeu.
+ Le système simple et élégant.
+ *INS/MV*, quoi : les Anges contre les Démons dans la France de Pernault.

J'aime moins :

− Le scénario fourni dans le livre de base.
− Quasi aucun conseil au meneur sur le contexte ou la maîtrise.



LIVRE DE BASE (VF)

numenéra

Nano-fantasy

Quand Monte Cook, un des papas de Dungeons & Dragons *3, se met à écrire son propre jeu, on peut s'attendre à trouver un résultat étrange et haut en couleur. Forte d'un financement participatif réussi, voici venir la VF, remplie à ras bord de bonus et de matériel, pour un jeu de science-fantasy comme on en voit peu par chez nous.*

Si, sous nos latitudes, la *fantasy* rime toujours avec Tolkien ou Georges Martin, la culture anglo-saxonne est légèrement différente. Ainsi, il est assez traditionnel, dans la langue de Martin Scorcese, de voir *fantasy* et science-fiction se mélanger allègrement. *Numenéra* est de ces jeux, mélangeant hyper technologie et *fantasy*. Comme le disait Arthur C. Clarke : « *Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie.* »

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 59,90 €
Matériel • Livre 408 pages A4 couleur, couverture dure

Bienvenue dans le neuvième monde

Numenéra prend place sur une terre ayant vieilli d'un milliard d'années. Elle a connu huit mondes, huit civilisations humaines – ou non – et ne ressemble plus à ce que nous connaissons, même géographiquement. Chaque monde fut dominé par une race, issue de notre terre ou d'ailleurs. Chacune avait atteint un tel degré technologique qu'elles étaient capables de recréer leurs propres corps, de modifier massivement leur environnement, de créer des merveilles et même, pour certaines, de voyager entre les étoiles. Au moins l'un de ces mondes fut, d'ailleurs, au centre d'un véritable empire galactique.

Tous sont aujourd'hui oubliés et les êtres humains sont redevenus les maîtres. Leur technologie est plus ou moins médiévale, il n'existe pas de grande structure politique centralisée, mais ils vivent sur une terre habitée par les vestiges des quatre derniers mondes. Ces restes peuvent être des particularités géographiques ou d'anciennes reliques inutiles déterrées au détour d'un champ. Mais il peut aussi s'agir d'artefacts puissants que l'on nomme Cyphers : de petits objets à usage souvent unique mais au potentiel incroyable.

Le monde est donc à cheval entre deux genres. Ce fait ouvre alors une immensité de perspectives, de paysages et de types de communautés et de créatures. Les anciennes super sciences, l'ingénierie génétique des anciens mondes et leurs capacités à modeler la terre à leur guise justifient la présence de paysages extraordinaires. Déserts de cristaux, montagnes flottantes, créatures terribles et incroyables, ruines anciennes, vieux complexes souterrains depuis longtemps oubliés… Rien n'échappe à *Numenéra* et tout peut y trouver une présence logique. C'est d'ailleurs ce que propose le descriptif du monde décrit dans le livre de base : une véritable encyclopédie détaillant l'Inébranlable (la partie la plus civilisée et organisée en entités politiques identifiables), le Lointain (les marches barbares et sauvages) et au-delà.

Un monde éparpillé

Numenéra connaît quelques structures politiques et spirituelles dépassant le côté local, comme les Prêtres des Âges, se dédiant à la compréhension et à la maîtrise des artefacts du passé. Cependant, la majorité du monde tient dans la description de multiples lieux et communautés plus ou moins isolées et indépendantes, ayant chacune ses particularismes.



Bien que l'on se trouve devant un jeu médiévalisant, on est loin des poncifs du moyen-âge habituel. Toutes les structures sociales, tous les concepts sociaux et économiques, peuvent exister dans une époque qui se construit sur les ruines d'anciens mondes ultra-avancés. Ce petit tour de passe-passe permet de justifier un fait que l'on constate à bien des tables de jeu de *fantasy* : structures sociales, économiques et morales sont souvent teintées de notre vision moderne du monde. Si cela peut sembler décalé dans un monde purement médiéval, aucun problème ici. De plus, le jeu se permet de traiter des thématiques multiples et très modernes. Certains bonus (*cf*. encadré) abordent des questions comme le genre et la sexualité, rarement traités en jeu de rôle. Sans adopter un ton profondément militant, cela permet au jeu de ressembler sans difficulté à ce que joueurs et MJ désirent : rien n'est impossible dans le neuvième monde.

Monte Cook propose un univers complet qui ne requiert pas l'achat de suppléments avant des lustres. Et c'est bien là son plus grand atout : chaque lieu, chaque bourg, chaque communauté, mais aussi chaque ordre politique, religieux ou moral, est prétexte à l'aventure. Ce sont autant d'amorces de scénarios présentées au gré des pages, pour des heures et des heures de jeu. Mais il ne s'agit pas vraiment pour autant d'un grand bac à sable. En effet, si le jeu propose un monde fouillé, développé et peuplé de lieux, villes, villages et étrangetés, on ne peut s'empêcher à la lecture de trouver qu'il manque un peu de liant. Beaucoup de choses sont souvent déconnectées les unes des autres, ou simplement liées de manière très ténue. Les contrées de l'Inébranlable ne forment qu'un décorum offrant un semblant de structure, mais pour le reste, on y trouve tout ce qui passe par la tête de l'auteur.

Ce qui peut sembler une faiblesse est aussi une force : inutile de connaître l'intégralité du monde pour en saisir l'ampleur. Inutile d'attendre un supplément de contexte, de peur que les nouvelles créations des auteurs n'aillent contredire les choix du MJ : les aventures sont faites pour être locales, se centrer sur les lieux et ruines que les personnages parcourent, et il suffit de choisir un lieu qui nous inspire – ou de le créer – et de l'insérer dans notre histoire. Le tout en le reliant à certaines grandes figures ou factions de l'univers. Une liberté immense qui pourrait paraître déroutante pour certains MJ.

Héros d'un nouvel âge

Numenéra définit les capacités de base d'un personnage grâce à plusieurs données techniques : ses *Caractéristiques*, ses *Compétences*, son *Type*, son *Descripteur* et le *Focus*, ainsi que *l'Effort* et le *Rang*.

Les Caractéristiques sont au nombre de trois : la Puissance, la Célérité et l'Intellect. La puissance représente la force et la résistance physique du personnage, la célérité son habileté, son agilité et sa vitesse, et l'intellect à la fois l'intelligence, la connaissance et la sociabilité. Ces trois caractéristiques (assez larges) sont en réalité trois réserves. Le personnage peut pui- →

Cyphers et artefacts

L'univers est rempli de ce que l'on nomme des Cyphers : des petits objets à utilisation unique. Les personnages peuvent en porter un certain nombre et il ne s'agit, ni plus ni moins, que d'une transposition maligne du concept de « *consommables* ». C'est ce qui correspond, dans D&D par exemple, aux potions et parchemins : des objets possédant un pouvoir limité en puissance et nombre d'utilisation, mais donnant des ressources aux personnages. Les artefacts sont, quant à eux, ce qui se rapproche des objets magiques : des objets aux pouvoirs durables et plus ou moins constants.

Des bonus en veux-tu en voilà

Le *Crowdfunding* (réussi) a permis la production de nombreux bonus :

• **L'Échine du Diable** est une campagne de presque 100 pages relatant la manière dont les personnages se rendent dans le manoir d'un noble pour y découvrir un complexe étrange, avant d'être infectés par des parasites dont ils devront se débarrasser au risque de mourir. Même si le postulat de départ est tentant, le traitement est moyen et on a le sentiment que, au final, la campagne est assez plate. Cette mini-campagne permettra de fournir quelques scénarios à rajouter à ceux du livre de base.

• **Au-delà des Mondes** est un petit scénario d'une vingtaine de pages destiné à des personnages expérimentés. Un peu plus étrange et SF que les autres, il embarque les personnages dans un voyage à travers le vide, hors du neuvième monde. Un petit scénario sympathique qui demandera un peu de travail pour en faire quelque chose de vraiment incroyable.

• **Conseils Narratifs et Étranges Époques** porte parfaitement son nom. Au cours des seize pages de ce supplément, on explore un peu plus avant divers types d'intrusions du MJ, d'effet mineurs et majeurs et de rencontres liés à la très haute technologie. Il est aussi accompagné d'un article évoquant l'inclusion du mythe de Lovecraft dans le neuvième monde.

• **Injecter l'Étrange** est un petit essai sur la manière d'injecter du « Weird » dans *Numenéra* et de rajouter une couche étrange à ses scénarios, lieux, monstres, machines, PNJ et autres objets. Il propose 13 pages de tableaux sympathiques mais pas indispensables, avant de proposer un nouveau descripteur et deux nouveaux focus.

• **Amour et Sexe dans le Neuvième Monde**, enfin, est certainement le plus atypiques des *glimmers*. On y aborde le rapport que peuvent avoir les habitants au sexe, au genre, à l'amour, aux mœurs amoureuses, et autres. Même si l'essai est intéressant, permettant d'ouvrir les possibilités au-delà du modèle de notre société hétéro-normée, et surtout proposant d'autres genres que les genres masculin et féminin, on se retrouve à la lecture avec un goût de pas assez. Mais il a tout de même le mérite d'exister. Sa position de petit supplément optionnel ne l'impose pas au lecteur et, finalement, il trouvera son public, laissant les autres de marbre.

ser dans ces réserves afin de se donner plus de chances de réussir (nous y reviendrons plus tard), et ces caractéristiques lui servent aussi de l'équivalent de points de vie. Un système ingénieux basé sur l'attrition : plus le personnage reçoit des coups, plus il s'épuise, et plus il lui devient difficile d'agir. Il devient donc important de gérer ses réserves pour réussir au mieux sur le long terme.

Les Compétences sont des domaines de spécialisation, parfois larges. Même si le livre en propose certaines, libre aux joueurs de créer leurs propres compétences, en accord avec le MJ. Ces compétences possèdent deux niveaux : entraîné et spécialisé.

Le Type correspond à la spécialité de base du personnage. Le *Glaive* est un spécialiste du combat et un personnage physique, le *Nano* contrôle des pouvoirs nano-technologiques que certains pourraient qualifier de magiques. Il est le plus intellectuel des trois types. Enfin, le *Jack* (dont le nom anglais est dérivé de l'expression *Jack of all trades*) est une sorte de touche-à-tout . Ce dernier type est clairement le plus polyvalent.

Le Descripteur et le Focus sont deux données permettant d'affiner le personnage, son histoire, sa personnalité… mais aussi ses capacités. Le descripteur est un simple adjectif : astucieux, charmant, robuste ou volontaire. Il fournit un *boost* dans une caractéristique, des compétences, contacts et autres équipements, mais aussi une ou plusieurs faiblesses ainsi qu'un petit tableau pour lier le personnage à la première aventure du groupe (permettant de rapidement et de le lancer dans l'aventure). Le Focus, enfin, est une courte phrase décrivant ce qui caractérise le personnage. Ainsi, il peut être « celui qui allie la chair et l'acier », « *celui qui est entouré d'un halo de feu* » ou « *celui qui commande* ». Le focus détermine une série de capacités que le personnage acquiert au cours de son évolution en changeant de Rang (*cf.* plus loin).

Les mécaniques du 9e monde

À *Numenéra*,les joueurs sont les seuls à lancer les dés. L'idée est simple : quel que soit l'obstacle (physique, mental, magique, humain ou monstrueux), une difficulté. Cette difficulté se situe entre 0 (réussite automatique) et 10. Quand un personnage se retrouve face à un obstacle ou à une épreuve, il jette un d20. Pour réussir, il doit obtenir un résultat supérieur ou égal au niveau de difficulté décidé par le MJ, multiplié par 3. Cela veut dire, en effet, qu'une difficulté de 7 ou plus représente un jet impossible à réussir. C'est là que les caractéristiques, les atouts, ainsi que les compétences, entrent en jeu.

Les compétences possèdent, comme nous le précisions précédemment, deux niveaux de maîtrise. Chacun de ces niveaux permet d'abaisser automatiquement, si la compétence s'applique, la difficulté d'un niveau (avant calcul du résultat à obtenir sur le jet). Concernant les caractéristiques, il est nécessaire au joueur de dépenser des points de sa réserve. Le personnage possède un niveau d'Effort (commençant à 1, à la création, et pouvant évoluer avec l'expérience). Ceci détermine combien de niveaux d'effort peuvent être appliqués à un jet. Pour chaque niveau d'effort que le personnage désire appliquer, la difficulté est réduite de 1 et la réserve de la caractéristique associée au jet est réduite de 3. Cette réduction est tempérée par un éventuel avantage : une réduction de cette dépense associée à la caractéristique dépendant du Type et de l'évolution du personnage.

Il existe cinq résultats spéciaux sur le d20. 17 et 18 procurent un bonus aux dégâts en cas de combat. 19 et 20 procurent soit un bonus aux dégâts, soit un effet mineur ou majeur (des effets bonus permettant au personnage d'obtenir un avantage). Le 1, quand à lui, est toujours un échec.

Le système vient s'accompagner de petits sous-systèmes simples, parfois optionnels, parfois un peu mal pensés (comme les armures, qui demandent une comptabilité des points de caractéristique d'heure en heure), mais ne complexifiant jamais réellement le tout. Les monstres et PNJ sont gérés comme des difficultés sur lesquelles toutes leurs données (dont leur santé) sont alignées, mais ils possèdent quelques particularités. Ils peuvent posséder des capacités spéciales, mais aussi des zones plus ou moins élevées par rapport à leur niveau de base. Ainsi, un PNJ de niveau 4 aura une difficulté de 4 pour toutes les actions entreprises en opposition avec lui, et une santé de 12 (niveau 4, multiplié par 3), et il infligera des dégâts de 4 si un personnage ne réussit pas à parer ou éviter ses coups. Cependant, un Gladiateur niveau 4 pourra être de niveau 6 pour toutes les actions de combat, niveau 2 pour les interactions sociales, et posséder 15 de santé, là où un Érudit niveau 4 pourra être de niveau 6 pour toutes les interactions sociales et les connaissances, mais avoir une santé de 6 et être de niveau 2 pour toutes les interactions physiques. Une manière simple et élégante (et rapide) de créer des PNJ et des monstres. D'autant que le jeu contient un bestiaire assez complet permettant de trouver une masse importante d'exemples de capacités spéciales.

Petit regret, le jeu est accompagné de quatre scénarios malheureusement pas toujours inspirants.

Conclusion

Numenéra n'est pas destiné aux tables cherchant un jeu où les personnages ont les pieds dans la boue et les mains dans le sang, et où le moindre coup de dague peut tuer. Son système de résolution, ainsi que ses règles de guérison (permettant de se remettre rapidement des coups reçus et ne prenant pas réellement en compte les blessures physiques), poussent vers un style de jeu héroïque et enlevé. On y incarne des héros, poussés à l'action par le système même. Ils sont hauts en couleur, leurs capacités sont au-dessus du commun des mortels et ils affronteront le danger la tête haute. Son univers est atypique et conviendra aux amateurs de mélanges improbables entre fantasy et science fiction. Mais il sera surtout destiné à des MJ qui ne cherchent qu'à obtenir de l'inspiration pour leur propre vision de l'univers. Pour ceux aimant les univers où tout est lié et où les secrets sont légion, cela pourrait bien devenir une bonne raison de ne pas s'y intéresser.

En l'état, cependant, force est de constater que le jeu est une réussite et qu'il apporte ce qu'il promettait aux joueurs. Le système est d'une facilité déconcertante à prendre en main, pour les joueurs comme le MJ. Et si vous recherchez un jeu à l'univers un peu différent, tout en restant dans une fantasy moderne et remplie de ruines et d'explorations, il est fait pour vous.

Julien Dutel



J'aime :

✚ Les règles simples et rapides à assimiler.

✚ L'immense liberté laissée par le monde.

✚ La *science-fantasy*, un genre pas si courant par chez nous.

J'aime moins :

– Un univers un peu patchwork.

– Des scénarios de base pas très... étranges.

– La gestion des armures, un peu lourdingue.



CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY | CAMPAGNE (VF)

Anathazerïn

Le retour d'une grande aventure !

Le peuple d'Osgild a besoin de héros ! – 12 scénarios – Plus de 400 pages tout en couleur – Des centaines d'heures de jeu – Anathazerïn*, une aventure qui restera dans les mémoires.*

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la bande-annonce de la souscription participative de première campagne dédiée à *Chroniques Oubliées Fantasy (COF)* n'y est pas allée de main morte. Dans la catégorie « *je vous fais rêver* », *BBE* a sorti la grosse artillerie. L'heure des comptes ayant sonné, qu'en est-il vraiment ?

Une belle histoire

Anathazerïn, le Sang des Premiers Nés n'est pas une création 100 % originale de Laurent Bernasconi, ni même une campagne originellement imaginée pour *COF*. En effet, à la fin des années 90, un meneur de jeu nourrit au bon lait de l'ancêtre *AD&D* décide d'écrire sa propre campagne dans son monde de prédilection, *Greyhawk*. Ce jour-là, un dimanche, Laurent Debelle est en visite chez sa grand-mère chionosphérophile (*google it*) lorsque lui vient l'image stupéfiante d'une montagne majestueuse dans une gigantesque boule de cristal (en fait, c'était juste le Cervin mais bon…). Une antique cité elfe, à n'en point douter ! Comme quoi, l'inspiration…

Le résultat n'a rien à envier aux meilleures productions gygaxiennes telles que le mythique supermodule *Queen of the Spiders*. Évidemment, l'action puise largement dans les publications officielles existantes, mais en personnalisant le tout et en « *européanisant* » les aventures pour éviter les sempiternels donjons à rallonge… Bref, du pur bonheur pour les amateurs de ce que l'on ne qualifie pas encore de « *Old-School* ».

Laurent, tout content du résultat, décide de mettre le tout à disposition sur le Net. Non pas un simple compte-rendu ou quelques pages écrites à la-va-comme-je-te-pousse, mais un véritable travail soigné, 100 % rédigé avec des explications claires, détaillées, des caractéristiques, des plans et un *background* plus que solide. Le genre de truc que l'on ne fait jamais à moins d'avoir un rare et exceptionnel sens du partage. Quoi qu'il en soit, discrètement, car il n'était pas facile, quand même, de tomber dessus, *Anathazerïn* fait son petit bonhomme de chemin sur la Toile et finit par être jouée par le staff de *Black Book Éditions*. Seulement voilà, on a beau être un éditeur pratiquant-le-JdR-pour-de-vrai-si-si, une campagne typée *AD&D* se déroulant dans un univers officiel *TSR/WoTC*, ça ne se publie pas…

Quelques années plus tard, cependant, le jeu *Chroniques Oubliées* est relancé avec une nouvelle édition estampillée *Casus Belli*, renouant ainsi avec la tradition des jeux complets paraissant dans la revue. C'est un succès certain. L'occasion faisant le larron, décision est alors prise de reprendre *Anathazerïn* – avec l'accord de son auteur, évidemment – et de l'adapter. Et c'est un autre Laurent, un certain « *Kegron* » Bernasconi, qui s'y colle. Ça tombe bien, il est l'auteur de *COF*. Et accessoirement le seul capable de se lancer dans une telle entreprise car, oui, le Kegron est un être faible et inconscient…

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 49,90 €
Matériel • Mook à couverture rigide de 440 pages couleur





Tout un monde

Au-delà de la campagne en elle-même, cette adaptation est en soit un véritable tour de force relevant de la gageure et méritant d'être salué comme il se doit. Parce qu'il ne s'agissait pas d'un simple exercice de cosmétique. Pour d'évidentes raisons de droits, toutes les références Ad&Desque en général, et au monde de Greyhawk en particulier, ont dû être traquées et remplacées, tout en préservant la grande cohérence de la campagne originelle. De ce fait, c'est carrément un nouveau monde, *Osgild*, qu'il a fallu créer de toutes pièces, et cela de façon suffisamment typée et détaillée pour permettre, tant qu'à faire, de le réutiliser par la suite au sein de la gamme. *Anathazerïn*, c'est aussi la création du monde officiel de *COF* avant même de commencer l'écriture de la moindre ligne d'aventure.

Au final, le résultat est très satisfaisant, même si l'on peut noter un parti-pris de présentation qui pourra perturber les puristes adeptes des gros atlas et autres guides ultra-détaillés. Rien de tel ici, juste un tour d'horizon en introduction, une annexe sur les Dieux et une présentation rapide de chacune des régions traversées au fur et à mesure des scénarios (on voyage beaucoup, dans *Anathazerïn*). Malgré l'évident désavantage de la brièveté des informations fournies, cette méthode permet à mon sens une immersion rapide, directe et simple en fonction des besoins immédiats liés à la campagne. Cela n'empêchera probablement pas la publication d'un guide plus détaillé dans le futur, mais la solution a l'indéniable avantage de proposer aux acheteurs un tout-en-un cohérent et surtout auto-suffisant pour immédiatement jouer.

High Fantasy

Le décor étant posé, encore faut-il y jouer. Et on n'est pas là pour faire du tourisme, l'avertissement préalable donne clairement le ton : « *Cette campagne a été écrite pour des héros, des vrais, de ceux qui prennent des risques pour sauver les innocents et n'ont pas pour seul objectif d'amasser de l'or ou de gagner du pouvoir. […] la majorité des personnages doit avoir à cœur d'aider son prochain et de respecter les lois. Si ce n'est pas le cas, l'Aventure (avec un grand A) risque de tourner court et de trouver une fin prématurée.* »

S'il est difficile de parler du fond d'*Anathazerïn* sans en dévoiler les détails de l'intrigue, sachez cependant qu'il s'agit d'une campagne com- →





plète (ça change des campagnes distillées en 5-6 volumes sur 1D4+3 ans…) misant sur la dramaturgie et l'épopée durant un *blitzkrieg*. Alors, oui, il y aura des gobelins et des hordes d'orques, des géants, des elfes, des traîtres, des incapables, des marionnettistes de l'ombre, une course à l'échalote et, au final, de grandes révélations sur les Origines. Et, non, il n'y aura pas de duel final dans un volcan avec un Dieu presbyte contemplant un gros tas de furieux se tapant dessus devant sa porte. Cependant, *Anathazerïn* utilise toutes les ficelles classiques de la *High Fantasy* et le résultat est très convaincant.

Remarque importante, tout commence avec *Retour à Clairval*, le scénario du *Livre des règles*. Ou plutôt, ce futé de Kegron a fait en sorte qu'il en soit ainsi, partant du principe que beaucoup l'auront forcément joué. Le scénario 2, quant à lui, est aussi une nouvelle création permettant de faire le lien en posant le contexte général (de façon magistrale, à mon sens : pour être dedans, on y est…), tandis que l'ajout des aventures 7 et 13 renforcent la densité de l'intrigue. Ce n'est donc plus 10 mais 13 scénarios qui vous sont proposés, chacun d'eux correspondant à une progression moyenne d'un niveau par aventure. De quoi bien remplir quelques heures de jeu…

Anathazerïn a une progression linéaire dans son intrigue, avec des aventures le plus souvent « *à mission* » ou survenant lors d'un déplacement. Si les débutants n'y trouveront pas d'inconvénient (c'est même plutôt « *rassurant* » quand on commence), les vieux briscards pourront parfois se sentir à l'étroit, surtout avec la mode actuelle du « *bac à sable* ». Il faut néanmoins considérer cette campagne comme un « *film* » à grand spectacle, avec ses rebondissements et ses moments épiques. On y trouvera notamment de vraies batailles de masse, par exemple.

Blitzlancement

S'il fallait encore démontrer le succès de *Chroniques Oubliées Fantasy,* il suffirait de parler du foulancement éclair lancé par *BBE* pour cette campagne : 88 302 € ont été levés en en à peine deux semaines. La somme récoltée a permis la production d'éléments supplémentaires utiles à la campagne ou au jeu en lui-même qui seront vendus en boutiques ou sur le site de BBE :

- Une **carte** grand format du monde d'*Osgild,* ainsi que des **tirés à part** de l'ensemble des personnages et plans de la campagne, bonus exclusif à la souscription.
- Deux **boîtes de rangement** (une pour les règles et une pour la campagne) à 20 € pièce.
- Un sympathique **set de dés** estampillé *CO* à prix raisonnable (environ 15 €).
- Un **Dossier de personnage** (2,90 €) bien complet, avec quelques petits rappels utiles sur les jets.
- Un **Guide du joueur** (5 €) très bien fait, proposant quelques informations sur Osgild et la région de Clairval, deux cartes (Clairval et Osgild), une nouvelle capacité raciale (*enfant du pays*), un tour d'horizon sur les races et les profils d'Osgild, trois nouvelles voies de prestige (*Forces de la nature, Chevalier des marches* et *Tueur de géants*) et un panorama hélas trop bref, bien que complet, sous forme de tableau des déités (domaine, arme et capacité divine).
- Et, surtout, l'**Écran du MJ *Chroniques Oubliées Fantasy*** (30 €), doté d'un visuel très sympa inspiré d'une fameuse définition elfique « *nain : individu ronchon doté d'une grande barbe, d'un gros marteau et d'une petite…* » Le livret, quant à lui, reprend l'intégrale des profils de base du jeu avec les voies associées.



Il est beau, il est bon…

… il vous le faut absolument, là, maintenant, **ce recueil de mini-aventures**. Surtout qu'il y a un super scénar de votre serviteur dedans !

Comment ? On n'est pas à *M6 Boutique* ici ? Bon… Alors que dire de ce recueil de 16 scénarios (dont 15 inédits) de type « *format court* » censés se jouer en 90 minutes chrono ? Que toute la Rédaction de *Casus Belli* y a participé et que l'on s'est bien marré à les écrire ? Que l'on a essayé de varier les plaisirs avec des thématiques et des ambiances différentes autant que possible, tout en pensant à la progression de vos personnages (cela va du niveau 1 à 14) ? Que le niveau général me semble plutôt bon, sauf pour ceux des Boss de *BBE* et de Tête Brulée, qui sont tous pourris ? (Je vous avais bien dit que je me vengerais d'avoir été obligé d'écrire cette chronique…). Pour le reste, à vous de juger ce supplément et de nous dire si nous devons remettre le couvert sur la table…



Ah si ! Une dernière chose : en fait, un de ces scénarios, *Les Brasiers de la colère*, n'est pas un format court. C'est un format classique écrit par un certain **Maxime Chattam**. En toute logique, ce nom devrait vous dire vaguement quelque chose… J'entends déjà les plus fins d'entre vous paraphraser tout bas ce que Desproges a dit tout haut en son temps : « *Marguerite Duras n'a pas écrit que des conneries. Elle en a mené aussi !* » Sauf que là, non. C'est du tout bon. Vraiment ! D'ailleurs, on aimerait beaucoup que le Monsieur arrête cinq minutes d'écrire des best-sellers à répétition qui ne passionnent que Marc Sautriot pour se concentrer sur ses vrais fondamentaux, à savoir la rédaction d'une bonne grosse campagne…

L'aspect dramatique de la guerre sur les environnements et les populations rencontrées est en revanche trop peu marqué à mon goût. Après tout, une bonne grosse branlée ou la découverte d'un massacre révoltant, c'est aussi le quotidien du héros. Cela dit, Laurent Bernasconi a de la bouteille et a bien compris qu'il devait aussi bien s'adresser à des (jeunes) débutants qu'à des groupes plus expérimentés. Il laisse donc souvent entrevoir des pistes pour un contexte plus « *mature* ».

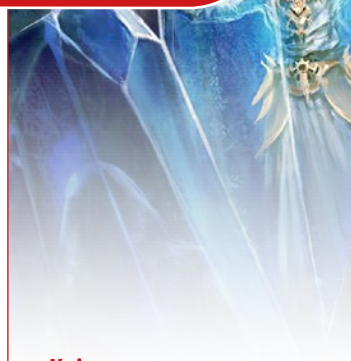
Les aventures, quant à elles, sont de très bonne facture, assez variées en termes d'ambiance et de liberté d'action interne, et surtout suffisamment « *accrocheuses* » pour gommer cette impression de linéarité générale. En fait, le rythme est particulièrement bien dosé, ce qui donne vraiment une furieuse envie d'avancer dans l'intrigue.

J'ai aussi particulièrement apprécié le luxe de détails donnés pour gérer telle ou telle situation, y compris comment revenir sur de bons rails en cas de grosse cagasse de la part du groupe. Les anciens sauteront parfois (à tort !) quelques paragraphes, mais il est tout de même bien agréable d'avoir autant de solutions techniques sous la main. En cela, *Anathazerïn* peut aussi être considérée comme une « *ressource* » sur laquelle on pourra revenir pour trouver des solutions dès lors qu'il s'agira de se lancer dans des créations personnelles.

Et ɔonc…

Anathazerïn, *le Sang des Premiers Nés* est l'occasion pour *BBE* de réaliser un vieux fantasme ludique en éditant l'œuvre de Laurent Debelle, et pour Laurent Bernasconi de démontrer qu'il est possible de produire littéralement « *du neuf avec du vieux* ». Le résultat est plus qu'à la hauteur des espérances. La campagne nous replonge dans les bonnes vieilles saveurs d'antan, tout en étant largement au niveau de ce que qui est actuellement produit pour des licences beaucoup plus prestigieuses. Et cela, d'autant plus que le mode de financement participatif a permis non seulement de réussir le fond, mais aussi la forme, avec un produit visuellement très abouti doté d'une maquette dense mais claire, de petites nouvelles d'ambiance très agréables à lire, ainsi que de plans et illustrations de fort belle facture. Enfin, *Anathazerïn* prouve qu'il est aussi possible d'utiliser *COF* pour autre chose que de l'initiation ou du one-shoot. D'autant plus en disposant des bons ingrédients et de deux cuistots étoilés, évidemment…

Philippe Rat



J'aime :

- ✚ La campagne dans sa globalité.
- ✚ Le travail de malade des deux Laurent.
- ✚ Enfin du bon vrai Donj'.
- ✚ Plein de solutions techniques réutilisables.

J'aime moins :

- ━ Je ne peux plus être joueur !
- ━ Le format mook, peu pratique derrière le paravent.
- ━ Un chouïa de manque de dramaturgie mature.



LIVRES DE BASE (VF)

L'APPEL DE CTHULHU 7e ÉDITION

Retour aux sources du mythe ?

Un an après la VO de Chaosium et après un financement participatif record, voici enfin la fameuse 7e édition du Grand Ancien. Après le comparatif v6/v7 très complet de CB#14*, petit tour de propriétaire de l'indicible…*

Fiche technique

Éditeur • Sans Détour

MANUEL DU GARDIEN
Prix constaté • 45 €
Matériel • Livre à couverture cartonnée de 464 pages N&B

MANUEL DE L'INVESTIGATEUR
Prix constaté • 39 €
Matériel • Livre à couverture cartonnée de 272 pages N&B

MAELLEUS MONSTRORUM
Prix constaté • 42 €
Matériel • Livre à couverture cartonnée de 312 pages N&B

ÉCRAN DU MJ
Prix constaté • 22 €
Matériel • Écran 3 volets rigide au format A4 paysage accompagné d'un livret N&B de 20 pages

Préambule à l'autopsie

La première chose qui frappe, dans cette nouvelle édition, c'est que les marges ont disparu ! Elles réapparaissent quand le besoin s'en fait sentir, mais elles ne sont plus systématiques, ce qui va à coup sûr réduire sérieusement le nombre de pages (du coup, le nombre de pages de la VO et de la VF sont très similaires). C'est anecdotique, mais les vieux routards de la v6 en seront surpris.

Sur la forme, le travail est – comme toujours chez *Sans Détour* – de qualité, aussi bien dans la mise en page que dans la recherche iconographique (de nombreuses photos estampillées années 20 – la période de référence du jeu – parsèment l'ouvrage). C'est bien fait, même si on peut le trouver bien moins joli et beaucoup plus sobre (en noir & blanc, hormis un cahier couleur de 16 pages au sein de chaque ouvrage) que la magnifique édition du 30e anniversaire couleur ou même la v6. C'est du bel ouvrage, mais il faut savoir que les livres de la VO sont en couleur.

Le Manuel du Gardien

Seul ouvrage vraiment indispensable de cette v7, il contient toutes les règles nécessaires au bon déroulement de la partie, de la création de PJ aux compétences, en passant par le combat et la Santé Mentale, le tout ayant été revu et corrigé dans l'optique de rendre l'ensemble plus accessible et moins fouillis (la précédente v6 péchait un peu par sa surabondance de points de règles simulationnistes proposés par Sans-Détour). On revient aux sources du *Basic System* et des premières éditions de *L'AdC*, avec des règles facilement et rapidement assimilables. Outre les conseils aux gardiens (plus de 40 pages, quand même !), les ouvrages du mythe, l'inévitable grimoire et le bestiaire, le bouquin propose deux très bons scénarios d'une vingtaine de pages chacun qui n'ont qu'un petit défaut : celui de ne pas être tout à fait adaptés à des gardiens débutants (qui a dit que j'étais nostalgique de *La Maison Corbitt ?*).

Enfin, après quelques annexes, la fin de l'ouvrage propose certaines règles spécifiques de la v6 française adaptées à cette v7. On retrouve ainsi l'Aplomb (qui agit un peu comme un bouclier pour les pertes de Santé Mentale, tout en offrant des possibilités assez proches de celles accordées par la nouvelle caractéristique Chance de cette v7), les différents styles de jeu (Horreur Lovecraftienne – le style par défaut –, Investigation Occulte ou Aventures Pulp, qui modifient le nombre de points de compétences et de points d'Aplomb à la création). On y trouve aussi quelques outils et conseils au gardien, comme une présentation rapide des Contrées du Rêve, la normalisation de la présentation des scénarios et la gestion des PNJ. Rien d'indispensable mais, en effet, quelques bonnes idées de la v6

reprises pour les nostalgiques (l'Aplomb en est donc une fameuse, d'autant que son utilisation conjointe avec la Chance peut renforcer encore le côté *Pulp*).

Le Manuel de l'Investigateur

À la fois manuel du joueur et guide des années 20 (car, même s'il se veut universel, il est essentiellement axé sur le contexte des années folles aux USA), l'ouvrage reprend les règles de création déjà présentes dans le *Manuel du Gardien*, mais propose un panel d'occupations bien plus large (une centaine) et replace les compétences dans le contexte des années 20 à l'aide de petits encarts. Il aborde également le concept des groupes d'investigateurs (problème récurrent et parfois épineux des scénarios de *L'AdC*) et des liens qui les unissent, et présente quelques exemples d'organisations. Une très bonne idée, d'autant que plusieurs investigateurs pré-tirés sont proposés. Un petit chapitre dédié aux techniques d'investigations, suivi par un long panorama des années 20 aux États-Unis d'une cinquantaine de pages, complète le tout. Un ouvrage très utile, à la fois pour les joueurs et pour le gardien, mais bien moins complet d'un point de vue historique et encyclopédique que les précédents guides relatifs à cette période publiés par le passé pour la v6 (*Au Cœur des Années 20* ou *Le Manuel des Investigateurs* étaient bien plus exhaustifs).

Malleus Monstrorum

Il s'agit en fait de la réédition (le texte est identique à la virgule près) de la version parue en 2009 pour la v6. Seules les statistiques des créatures ont été adaptées à la v7 (avec quelques oublis parfois - de rares références à la Table de Résistance qui n'existe plus). Indispensable pour certains, facultatif pour d'autres, c'est un compendium de toutes les créatures du mythe, bien écrit et très détaillé. Cerise sur le gâteau, il bénéficie en outre d'une bonne part des illustrations réalisées pour le bestiaire du *Manuel du Gardien* et de certaines du *Codex de l'Innommable*, ainsi que d'un cahier couleur central de 16 pages de toute beauté qui le rend d'autant plus agréable à feuilleter.



L'Écran du Gardien

Superbement illustré par Pascal Casolari, ce nouvel écran est certainement l'un des plus beaux et des plus évocateurs de la gamme. Le verso remplit parfaitement son office et fournit toutes les informations nécessaires en cours de jeu sous forme de tableaux récapitulatifs.

L'édition ultime ?

Avec cette v7, *L'AdC* frappe un grand coup en offrant une version remastérisée, améliorée et débarrassée de certaines scories accumulées au fil du temps, pour revenir à l'essentiel : des règles plus accessibles au service du jeu et de l'histoire. Accompagnée d'une pléthore d'ouvrages, de *goodies* et d'accessoires, on ne peut que saluer le travail accompli par l'éditeur, et que doivent nous envier bien des anglophones !

Olivier Hézèques

Loïc Muzy, une vision de l'innommable

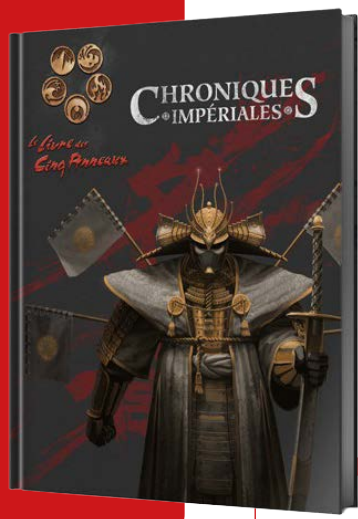
S'il est quelqu'un qui participe à l'identité visuelle de la gamme chez *Sans Détour* et au renouveau de son bestiaire et de son aspect visuel, c'est bien Loïc Muzy, dont les visions cauchemardesques du mythe rendent parfaitement hommage aux descriptions du reclus de Providence. Le bestiaire du *Manuel du Gardien* de cette v7 en est la preuve, et je ne parle même pas du magnifique *Codex de l'Innommable* critiqué dans ces pages.
Je ne peux que vous inviter à visiter son blog : ***http://loicmuzy-artwork.blogspot.fr/***

J'aime :

+ La simplification des règles par rapport à la v6.
+ La compatibilité descendante avec les précédentes éditions.
+ Le superbe bestiaire de Loïc Muzy.

J'aime moins :

- Un triptyque parfois redondant.
- Où est passée la couleur de la v6 ?
- Moins exhaustif sur le plan encyclopédique.



LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX | SUPPLÉMENT VF

CHRONIQUES IMPÉRIALES

À travers l'Histoire

Récemment traduit par les bons soins de Edge, Chroniques impériales *est un supplément déterminant de la 4e édition du* Livre des Cinq Anneaux *– et sans doute l'un des plus utiles.*

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 39,95 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 312 pages couleur.

Les précédentes extensions du jeu permettaient de cerner l'univers de façon généraliste : ses adversaires (*Ennemis de l'Empire*), ses forces politiques (*les Clans majeurs*) ou son organisation globale (*l'Empire d'Émeraude*). Mais le cadre restait flou et intemporel : une façon pour les auteurs de ne pas s'aliéner les fans de telle ou telle époque de jeu.

Chroniques impériales propose une solution aussi simple qu'élégante et pratique à ce problème de localisation chronologique de l'univers.

Au choix

Le supplément propose en effet au MJ la description de dix contextes, issus de diverses périodes de l'histoire de Rokugan. Pour chacune, le plan est le même : une chronologie afin de survoler (mais de façon suffisamment détaillée) l'époque traitée ; la situation des différentes forces en présence (les Clans, les Familles impériales, l'Outremonde, d'autres factions), décrite de façon exhaustive ; des thèmes abordables en campagne développés en rapport avec le contexte décrit ; les portraits des protagonistes majeurs, fournis avec leurs caractéristiques ; et, enfin, un peu de technique (nouvelles écoles, notamment) couvrant les spécificités de l'ère concernée.

Cette présentation très systématique a le défaut de rendre la lecture un peu répétitive et laborieuse, aussi est-il préférable de ne pas avaler l'ouvrage d'un seul coup mais d'espacer la découverte de ses chapitres afin de les savourer comme ils le méritent. Car le bon côté de cette organisation est qu'elle rend très claire chaque période abordée : on en saisit le déroulement historique, les factions sont présentées clairement (avec leurs objectifs de l'époque, leurs turpitudes, etc.), les clés thématiques sont explicitées avec de nombreux exemples, on a droit à tout le matériel de jeu utile, etc. C'est carré et rédigé avec un grand professionnalisme.

Un empire en mouvement

Huit chapitres décrivent des périodes historiques précises de l'Empire d'Émeraude, relatant des événements ayant réellement eu lieu dans le 'canon' officiel. Toutes ne sont pas d'un intérêt égal mais, selon ses goûts, le MJ trouvera largement de quoi se satisfaire – il y a matière à réellement revivre les ères marquantes qui ont laissé leur empreinte sur Rokugan.

L'Aube de l'Empire offre l'opportunité de faire jouer l'arrivée sur Terre des Kami, la création de l'empire, la formation des Clans et, bien sûr, la Première Guerre contre Fu Leng ! Ce décor de jeu a un fort parfum de *high fantasy* : après tout, les dieux y marchent parmi les mortels. Il s'agit de la période la plus mythologique du supplément.



Le Gozoku met en scène une alliance de trois Clans (Grue, Scorpion, Phénix) ayant œuvré à affaiblir le pouvoir impérial pour leur propre profit. D'une certaine façon, cette époque de jeu rappelle le Japon de l'ère Meiji, avec son shogunat et son Empereur réduit à un rôle purement symbolique.

Le Cerf blanc introduit les premiers gaijin à entrer en contact avec Rokugan (des simili-Européens) et les réactions contrastées des samuraïs à leur encontre. Entre rejet (car ce sont des barbares) et fascination (mais des barbares riches !), la cour impériale ne sait comment traiter ce problème… Tout cela finit de façon tragique avec une guerre causée par un différend culturel.

La Grande Famine est probablement le décor de jeu le plus stimulant et original. Après plusieurs années de mauvaise récolte, Rokugan traverse une période de famine qui affecte même la caste dirigeante. Face à un Empereur indifférent et cruel, les paysans finissent par se révolter en masse et bouleverser l'Ordre céleste. La Légion du Peuple parvient même à tenir en échec les puissantes armées de samuraïs ! Un cadre à échelle humaine qui rappelle le meilleur des chambarra sociaux des années 60/70.

Le Coup d'État du Clan du Scorpion est la période classique par défaut – celle qui fut largement couverte par la première édition du jeu. Relativement stable, elle est idéale pour faire découvrir le *Livre des Cinq Anneaux*, et nombre d'aventures publiées il y a plus de dix ans y prennent place et peuvent encore se recycler. De quoi rappeler des souvenirs aux vieux briscards…

De la même façon, la Guerre des Clans et l'Empereur disparu couvrent des époques déjà connues : des suppléments des précédentes éditions en ont parlé de façon exhaustive. Elles mettent en scène la fameuse storyline dictée par le jeu de carte et s'avèrent épiques ! Rokugan y affronte ainsi le retour de Fu Leng puis la menace insidieuse de l'Ombre. Les enjeux cosmologiques plairont aux MJ qui apprécient le jeu pour son côté *fantasy* orientale décomplexée.

La Guerre des Esprits est le chapitre le plus faible. Suite de la storyline, on y découvre un empire confronté au retour d'anciens héros – dont un Empereur avide de récupérer son trône. Enjeux flous et chronologie incertaine rendent ce décor de jeu confus et peu propice à des aventures captivantes.

Alternatives

Les deux derniers contextes sont des périodes alternatives, qui ne rentrent pas dans la chronologie officielle de l'empire.

Héros de Rokugan se déroule près de deux siècles après la *storyline*, à une époque jusque-là paisible mais que guettent de nombreux bouleversements : le retour des gaijin, les ambitions démesurées de plusieurs Champions de Clans, la relation adultère de l'Impératrice qui provoque un conflit de succession entre les héritiers, etc. Un décor inédit et donc idéal pour dépayser de vieux fans du jeu.

Mille Ans de Ténèbres se base sur l'idée que le Jour des Tonnerres a vu la victoire de Fu Leng. C'est un empire dominé par le Sombre Kami qui sert donc de contexte : une ère de désespoir et de corruption, où l'Outremonde règne et sème la terreur tandis qu'une résistance dépassée tente de sauver ce qui peut l'être. Ce décor au fort parfum de *Midnight* offre des opportunités de jeu qui changent drastiquement du Rokugan habituel.

Au final

Chroniques impériales est donc un excellent supplément qui permet d'explorer l'histoire de l'Empire d'Émeraude et de choisir quand y situer sa campagne. Les informations fournies sont largement suffisantes pour que, avec un peu de travail, le MJ s'approprie la période de son choix et y écrive ses propres scénarios.

On attend désormais avec impatience le tome 2, qui décrira encore d'autres ères alléchantes.

Romain d'Huissier

Quelques manques

Malgré les nombreuses périodes couvertes, on ne peut que regretter l'absence de certaines autres – pourtant particulièrement intéressantes… Citons notamment l'invasion de l'Oni Mangeur (qui déclencha la construction de la Muraille Kaiu), l'apparition de Iuchiban (sans doute la pire menace depuis Fu Leng, d'autant qu'il revient au moins une fois) ou le retour du Clan de la Licorne (qui impose de nombreux ajustement dans l'Empire). Ces époques ne sont hélas pas non plus traitées dans *Imperial Chronicles II* (uniquement disponible en VO pour le moment). Peut-être dans un éventuel tome 3 ?

J'aime :

+ Des périodes inédites et intéressantes.
+ Un livre très bien organisé.
+ De quoi inspirer aussi bien le MJ débutant que le connaisseur.

J'aime moins :

– Quelques périodes manquantes.
– La Guerre des Esprits.
– Des illustrations superbes mais mal à propos.



DEADLANDS | CAMPAGNE (VF)

STONE COLD DEAD

Quel effet ça vous fait d'être payé pour faire ça ?

Pour avoir les fesses dans un fauteuil, et louer des tueurs, avec la bénédiction de la loi ? Quel effet ça fait d'être toujours du côté du manche?
*- C'est... agréable ?**

Jusqu'à présent, côté suivi de la gamme *Deadlands*, on ne peut pas dire qu'on a été bien gâtés, ce s'rait même comme qui dirait carrément l'grand désert ludique ! Avec *Stone Cold Dead*, campagne de création 100% française, les amateurs ont même été des créanciers plutôt patients, si vous voyez ce que je veux dire... Alors, comme j'me fais leur porte-parole et que j'n'ai aucune confiance en des gars qui portent à la fois une ceinture et des bretelles, qui doutent comme qui dirait d'leurs pantalons, j'peux vous dire que j'l'ai reluqué dans tous les coins, chapitre par chapitre, leur affaire...

Bienvenue à Crimson Bay

Une ville près d'une gare... ça peut rapporter des centaines de milliers de dollars... Des milliers de milliers de dollars, même. Des millions, tu dis ? Hmm... Wallace m'a dit un jour que je ne serai jamais comme lui. Maintenant, je sais pourquoi : moi, ça m'ennuie de les savoir vivants. Lui, il les a ignorés. Jusqu'à la fin. En somme, je viens de découvrir que je ne suis pas un homme d'affaires.

Elle est vraiment pas mal, cette fichue petite ville industrielle champignon plantée au beau milieu de l'Oregon. Le coyote de *BBE* a plutôt fait du beau boulot, avec un *Livre du joueur* (complet et intégrant des prétirés ayant de vraies motivations pour traîner dans le coin) et un approfondissement des choses dans un gros chapitre annexe du *Livre principal*. C'est bien écrit, complet, avec tout ce qu'il faut pour poser ses bottes ou retrouver une moitié de cigare plantée dans la bouche d'un grand fils de chienne valant 5 000 dollars. L'endroit est blindé de PNJ et fourmille de bonnes petites idées, même s'il est dommage de ne pas avoir enfoncé le clou en accentuant encore plus le côté « *bac à sable* » et en agrémentant le tout de petits encarts « *aventures instantanées* ». Si, avec tout ça, le gang ne parvient pas à se faire quelques amis... À ce propos, ça m'rappelle que j'ai connu un type, un jour, son visage était plein de boutons. Ses amis lui disait que c'était la variole et lui penchait pour de l'urticaire. On n'a jamais su. Toujours est-il qu'il en était si convaincu qu'il a guéri. Les autres, quant à eux, sont tous morts... C'est moche de se faire des amis ayant un si important taux de mortalité, vous n'trouvez pas ?

100 dollars pour des shérifs

Du coup, avec un aussi chouette décor, il faut que ça suive au niveau scénario. L'affaire se passe en trois étapes. Dans la première, ce foie-jaune de Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 34,90 €
Matériel • Livre de 160 pages couleur à couverture rigide

J'aime :

+ Crimson Bay en général.
+ La première et la dernière partie de la campagne.
+ La possibilité de bricoler sur une base très riche.

J'aime moins :

– La seconde partie qui « casse » un peu l'ambiance générale.
– Le manque de suggestions sur le devenir de Crimson Bay.

va être content, on est dans du bon vieux western traditionnel, shérif-adjoints, tournoi de poker à la *Maverick*, une virée chez Ming-li-foo et deux-trois autres trucs qui grattent suffisamment pour s'occuper en méditant sur le fait que, généralement, les gens qui savent peu parlent beaucoup, et inversement. Et puis le bon *Weird West* habituel déboule sans crier gare. En apothéose. Pour dire, j'avais encore jamais vu crever autant de monde ! Ça aurait fort bien pu s'arrêter là. Mais, comme souvent, dès qu'un cocu s'en va, il en arrive un autre…

Seconde étape, une course-poursuite. Ouaip… On a donc un enchaînement de « *spot points* » et de rencontres. Pas mauvais dans le fond, il faut bien meubler le voyage, et puis une bonne terreur de temps en temps, ça vous remet quand même les idées en perspective. Reste que si on a vraiment la classe, quand on est poursuivi par cinq-six types enragés d'avoir vu une poule pondre cinq fois le même œuf, on fait faire demi-tour aux chevaux, on prend les rênes entre les dents et on fonce dans le tas en faisant feu de toute son artillerie. Eh ben là, non. Les gars sont sans doute mariés et pères de famille, vu qu'ils détalent comme des lapins. Ou alors c'est qu'ils avaient mieux à faire ailleurs. Bingo ! C'est ça, en fait.

Et ça explique la troisième étape. Moi, j'aime bien cette idée d'avoir à choisir entre le ciel et l'enfer. Faut dire que j'ai des relations dans les deux. Et peu m'importe qu'ils soient blancs, noirs, jaunes ou indiens. Il suffit qu'ils soient des hommes, ils ne peuvent rien être de pire. Quoique… Dans *Deadlands*, on rencontre toutes sortes de gens, et même parfois quelques types réguliers. Dans *Deadlands*, on ne règle pas tous les problèmes avec la méthode tirer d'abord, tirer après, tirer encore et, quand tout le monde est mort, poser les questions. Et j'peux vous dire que là, le Gang, si tu fais bien ton travail Marshal, il va s'en poser des questions pour, au final, devoir choisir son camp. Au jour du jugement dernier, Dieu va devoir forcément fermer un peu les yeux s'il ne veut pas que son paradis soit aussi peuplé que le désert. Et, comme il n'y a encore jamais personne qui soit devenu riche sans avoir quelque chose sur la conscience… Quant à la Justice, on peut tout aussi bien lui livrer des vivants que des morts. C'est une question de choix…

Épitaphe

Stone Cold Dead, c'est un peu comme l'histoire de ce type qui s'est jeté d'un immeuble de dix étages. À chaque étage, les gens l'entendaient dire : «*Jusqu'ici, ça va…*». Sauf qu'à la fin, le gars se relève, cherche son chapeau et s'en va apprécier un bon whisky tout en réfléchissant à ce qu'il va faire ensuite. Au-delà d'un travail solide, efficace et superbe dans la mise en page et les illustrations, *Stone Cold Dead*, c'est surtout le genre de campagne que l'on a envie de personnaliser en ajoutant des trucs, en restructurant au besoin et en bricolant ce qui ne nous convient pas. Et surtout en écrivant le futur. Parce que c'est aussi et surtout un morceau de l'histoire d'une petite ville martyrisée que l'on n'a pas envie de quitter en fermant le bouquin, il y a encore tellement à y faire et à (re)construire. Bref, tout est là pour prolonger pendant encore longtemps l'aventure.

Il s'est écoulé deux années… J'ai dépensé tout mon fric… Mais j'ai encore soif ! La même, barman… Et pas dans dix ans !

Philippe Rat

** Ce texte est truffé de citations issues des meilleurs westerns en lien plus ou moins direct avec le contenu de Stone Cold Dead. Sauras-tu les reconnaître, Gringo ?*

Le chiffre parfait…

Six balles dans le revolver, six bonus qui, pour une fois, sont RÉELLEMENT UTILES.

Nouveau bestiaire : Directement intégrées au livre principal, les créatures, monstres et abominations présentées laissent présager quelques bonnes sueurs froides pour le gang.

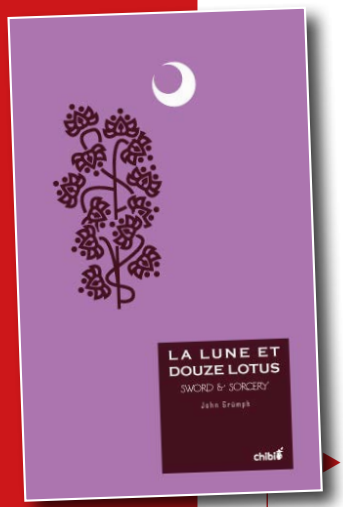
L'écran du Marshal (4 volets rigides avec livret couleur 16 pages, 30 €) : Je vous laisse apprécier par vous-même l'illustration de l'écran que, personnellement, je trouve trop figée. Pour le livret, nouvelles règles sur les véhicules, l'errata officiel du LdB et de nouveaux pouvoirs issus de la gamme *Savage Worlds*.

L'écran épique du Marshal (4 volets rigides avec livret couleur 16 pages, 30 €) **:** Le livret contient l'intégralité des pouvoirs, y compris ceux intégrés à l'écran précédent. Pratique en jeu. Avec les deux écrans, vous aurez sous les yeux tout ce dont vous avez besoin.

Le Guide du joueur de Stone Cold Dead (livret couleur de 18 pages, 5 €) **:** Petit survol de la ville (avec plan), nouveaux atouts et handicaps, mais aussi équipements spéciaux et, surtout, dix bonnes raisons de traîner dans le coin. Malin.

Fiches de PNJ (offertes aux souscripteurs) **:** Ça peut paraître gadget, mais c'est bien pratique en jeu, et les illustrations sont superbes.

Plan Grand format de Crimson Bay (offert aux souscripteurs) : Notre Fred-Lipari-à-Nous-Chez-*Casus* frappe encore très fort en s'inspirant des cartes d'époque. Superbe, mais le bougre a été un peu fainéant sur le coup, pas de 3D ISO. Ben alors ?



LIVRE DE BASE (VF)

La Lune et Douze Lotus

Pulp fantasy et pagnes de maille

Le Grümph est décidément un auteur plus que prolifique. Il produit désormais de petits jeux pour sa collection personnelle intitulée Chibi, *disponible uniquement sur* Lulu.com.

La collection *Chibi*, dans sa forme la plus aboutie et actuelle, a commencé son chemin avec *Dragon de Poche²*. Alors que tous s'attendaient à voir débarquer *Nanochrome²*, Le Grümph surprend en proposant *La Lune et les Douze Lotus* : un jeu fortement inspiré de Conan et de la mouvance *Sword & Sorcery*. Un jeu complet en 274 pages format de poche.

Fiche technique

Éditeur • Auto-édition
Prix constaté • 6€ (PDF), 12€ (livre)
Matériel • Livre poche 274 pages Noir et Blanc, couverture souple (disponible sur ***www.lulu.com***)

Chibi Conan

Si le lotus fait invariablement penser à l'extrême orient, c'est bien à un univers de *Sword & Sorcery* antique-*fantasy* que nous avons à faire. Le jeu tient son nom des douze lotus : des fleurs précieuses desquelles on tire des dérivés divers (poisons, psychotropes, drogues ou encore ingrédients magiques), aussi précieux en ce monde que les épices le furent dans notre passé.

Les routes du lotus sont empruntées par des caravanes et ce sont elles qui dessinent le monde. Il n'y a d'ailleurs pas de carte précise, mais une carte figurative permettant d'appréhender les routes et la disposition des pays, ainsi que les particularités géographiques les plus remarquables.

Chaque nation est décrite sur quelques pages, selon le même schéma : du texte descriptif et, sur la page de droite, toujours, diverses illustrations (tenues, paysages, objets, armes, architecture)... Un petit condensé visuel de chaque pays. Une présentation astucieuse qui permet d'appréhender pleinement chaque contrée sans pour autant avoir besoin de pages et de pages de textes. Si vous êtes un amateur d'encyclopédies exhaustives, ne vous y trompez pas : vous n'y trouverez pas votre compte. Le principe est de proposer des visions lacunaires et archétypales, afin que le MJ, ainsi que les joueurs, puissent se les approprier.

Old School revisité

Un personnage est défini par sa Réputation (son niveau), sa Classe d'Armure (CA) et sa Ligne de Vie. Un personnage commence avec une Réputation de 1. La classe d'armure est un mélange entre la Témérité du personnage (allant de Prudent à Intrépide, soit 3 à 9) et de son armure. Quant à la Ligne de vie, il s'agit de petites phrases descriptives permettant de donner du corps au personnage (guerrier sans peur, montagne de muscle, voleur sans visage...) et un petit bonus sur certains jets.

Pour réussir un jet, il faut jeter 1d20 sous un score fixe. Si on obtient un résultat inférieur ou égal au score, c'est une réussite complète. Si le résultat est supérieur, c'est une réussite mitigée (le personnage arrivera à ses fins, mais il y aura un prix à payer). Si c'est un 20, c'est un échec pur et simple. Le

« *oui mais* » est donc plus courant que l'échec. Ainsi, le MJ est encouragé à ne jamais vraiment dire non, mais plutôt à rajouter des complications qui feront rebondir l'histoire dans un sens inattendu.

Il existe trois types de jets : l'attaque, la prouesse et la compétence. Pour l'attaque, on retrouve le concept de la CA descendante, chère aux premières itérations de l'ancêtre *D&D*. Ainsi, plus la CA est basse et plus l'on est difficile à toucher. Pour toucher une créature, le joueur ajoute la CA de cette dernière à sa Réputation, et il obtient le score à ne pas dépasser.

Les jets de prouesse concernent toutes les prouesses physiques. Le seuil est déterminé en ajoutant sa propre CA à sa Réputation : plus on est prudent et bardé d'armure, plus on est difficile à toucher… mais plus il est difficile de réussir un jet de prouesse physique (grimper, courir, nager, etc.). Les jets de compétence englobent le reste et leur seuil est égal à la Réputation +4, sans exception.

La Ligne de vie vient nuancer tout cela : quand l'un de ses éléments peut s'appliquer (Gurn la Montagne de muscle essaie de soulever une herse trop lourde), le joueur ajoute simplement +2 au score à ne pas dépasser. Simple et élégant, elle s'applique en toutes circonstances, même en combat.

Le personnage peut également avoir accès à des Talents (de petites capacités spéciales) et un système de risque vient compléter la partie règles : le joueur (la plupart du temps en combat) décide de prendre un risque afin d'obtenir un avantage sur son jet (comme baisser la CA de l'adversaire, faire plus de dégâts, etc.).

Conclusion

La Lune et les Douze Lotus est un petit jeu par la taille, mais certainement pas par son potentiel ludique. La mort est présente, mais jamais vraiment une menace pour les PJ, et ces derniers combattront sombres sorciers et chefs de guerre vicieux, tout en créant leur propre légende. Le jeu demande quelques efforts de la part du MJ ; cependant, comme pour *Dragon de poche 1 & 2* ou *Nanochrome*, l'auteur propose de multiples tables afin de tirer sur le pouce les accroches et paramètres d'un scénario. Un petit jeu complet au système simple et agréable. Si vous appréciez les petits jeux tout en un et les univers esquissés, ce jeu est fait pour vous. Et, vu le prix dérisoire, dans tous les cas, le jeu en vaut la peine !

Julien Dutel

Second avis

Le système de *La Lune et Douze Lotus* est inspiré de *Searcher of the Unknown*, relecture minimaliste de *Donj*. John Grümph étend intelligemment ces règles avec un côté narrativiste. Côté ambiance, la lune est un élément du cadre de jeu lié à la sorcellerie qui aide à donner le ton. Il s'agit d'une source de pouvoir importante mais corrompue, et tout sorcier entame son sombre chemin en devant sacrifier un humain à la lumière de la pleine lune. Une belle réussite, tout comme le développement sur les lotus et les bêtes astrales. Le format de présentation des régions est classique mais idéal, associé au générateur d'aventures pour avoir rapidement de la matière. J'aime : un format et un ton assumés, l'équilibre de l'ensemble, un système mixte old school/narrativiste. J'aime moins le fait que quatre types de dés soient nécessaires pour un jeu sur le pouce.

Vincent Carluer

Sword & Sorcery ?

Le jeu ne propose pas qu'un simple univers accompagné de son système. À l'instar de *Dragon de Poche*[2] ou de *Nanochrome*, il se pare d'un petit essai sur le genre de la *Sword & Sorcery*. Les personnages sont des « *héros badass* », pas forcément là pour sauver le monde, mais plutôt pour vivre au jour le jour, affronter de terribles dangers : des humains et quelques monstres, de sombres dieux lovecraftiens parfois, et des sorciers corrompus par le pouvoir de la magie.

J'aime :

- ✚ L'univers Sorwd & Sorcery typique.
- ✚ L'organisation du livre.
- ✚ Un petit traité sur le genre, et un système approprié.

J'aime moins :

- ➖ Disponible uniquement sur *lulu.com*



OLTRÉÉ ! | SUPPLÉMENT (VF)

Le Compagnon

Mon fortin par monts et par vaux

Il se sera fait attendre. Les amateurs d'*Oltréé !* auront dû patienter près de deux ans avant de le voir débarquer, tout en suivant les péripéties créatrices qui ont amené à sa sortie. Mais le voilà, tout beau tout chaud ! Alors, le supplément en valait-il l'attente ?

Oltréé ! est un jeu de rôle proposant aux joueurs d'incarner des Patrouilleurs : vestiges d'un empire déchu, chargés de maintenir l'ordre et de ramener la civilisation dans les terres désormais sauvages, peuplées de clans féeriques, de communautés isolées et de monstres. Proche des univers typés D&D, il se centrait uniquement sur l'aspect bac à sable du jeu. Il permettait au MJ de créer facilement toute une région (une *Satrapie*, comme *L'Île d'Émeraude* dans *CB#16*), de la peupler, et offrait des outils pour permettre aux joueurs de la parcourir et de se l'approprier. Mais ça c'était avant.

Un peu de gestion

Ce supplément change un peu la donne. Outre quelques *errata* et quelques nouveaux métiers, ainsi qu'un complément au bestiaire, il offre de nouvelles opportunités.

Les deux plus importantes sont la gestion du *Fortin*, la base d'opération des personnages, ainsi que des manières de gérer une campagne plus axée sur la politique, en plus de l'exploration. Mais il ne s'agit pas d'opérer une gestion comptable. Ainsi, toute action pour améliorer son fortin, construire des bâtiments ou agir avec ou contre une autre faction génère de l'histoire. Les joueurs fixent un objectif (aidés par quelques tables bien pensées), tentent de l'atteindre et, si c'est le cas, ils obtiennent ce qu'ils veulent. On est loin d'une comptabilité comme celle que l'on a pu voir dans la campagne *Kingmaker* pour *Pathfinder*.

Trois nouveaux environnements

Ce compagnon propose trois nouvelles manières de jouer à *Oltréé !* : trois nouveaux environnements radicalement différents. On a le choix désormais entre les terres sauvages (le jeu de base), une mégalopole tentaculaire, les mers et les terribles abysses.

Le jeu en cité est celui qui offre le plus de changements techniques. On y rajoute de la politique, des cartes spéciales, une gestion différente du temps (par cycles, au lieu de compter en jours : tout se passe plus vite dans une cité) et un ensemble de tableaux permet de créer sa cité. Les patrouilleurs peuvent y être des garants de l'ordre ayant pignon sur rue, de nouveaux arrivants devant faire leurs preuves ou enfin des justiciers devant opérer à visage couvert.

Le jeu en mer propose de remplacer le fortin par un navire et de voguer d'île en île dans une ambiance pouvant rapidement lorgner vers Pirates des caraïbes. Et, enfin, les abysses proposent de jouer dans un décor apocalyptique où la surface du monde n'est plus vivable et où les patrouilleurs tentent d'aider les survivants s'étant réfugiés sous terre.

Achète ? Achète pas ?

Pour tous ceux qui voudraient jouer à *Oltréé !* en variant les plaisirs et en enchaînant plusieurs campagnes radicalement différentes, ce compagnon s'impose. Bien écrit, complet, il déborde d'options et de nouvelles ambiances de jeu. Il se conclut par une cité entièrement décrite ainsi que quelques annexes et aides de jeu sympathiques. Il s'agit d'un complément indispensable au jeu de base. Il ne vous servira cependant que si vous désirez vraiment lancer plusieurs campagnes différentes aux ambiances variées. Mais, si vous êtes un adepte du jeu, n'hésitez pas : jetez-vous dessus !

Julien Dutel

Fiche technique

Éditeur • John Doe Éditions
Prix constaté • 30€
Matériel • Livre de 248 pages A5, couverture souple, plus 36 cartes format Magic

J'aime :

+ Les règles sur le fortin, génératrices d'histoire.
+ Trois nouveaux types d'environnements qui changent tout.
+ Les nouvelles cartes, produisant du jeu.

J'aime moins :

− Parfois un peu trop de données à prendre en compte à la fois, surtout si l'on veut tout utiliser.
− Les nouvelles cartes ne sont pensées que pour la cité.

L'APPEL DE CTHULHU 7 | SCÉNARIOS (VF)

AVENTURES EFFROYABLES

Cthulhu dans tous ses états



Le Cthulhu nouveau est arrivé ! Et, comme il est généreux, il n'est pas venu les tentacules vides : *Aventures effroyables* est un recueil contenant pas moins de huit scénarios et deux aides de jeu.

Supplément réalisé par *Sans Détour* à l'occasion du *crowdfunding* pour L'*AdC v7*, *Aventures effroyables* devait initialement contenir trois scénarios et deux aides de jeu. Alors que la somme des euros recueillis s'envolait, le recueil a vu son contenu enfler sensiblement pour atteindre 256 pages.

Cocorico

Écrit à 80% par des auteurs français, ce supplément offre une belle diversité de scénarios, aussi bien par les époques et les thèmes que par le type (linéaire, bac à sable…), tous d'une très bonne qualité. Il y en a pour tous les goûts et pour tous les niveaux de jeu : certains seront parfaits pour découvrir le jeu de rôle en général et *L'AdC* en particulier, d'autres seront plus complexes à mener ou à résoudre.

Une mention particulière pour Tristan Lhomme qui a écrit la moitié des textes tout en amenant de l'originalité et de la diversité. Il aborde ainsi les thèmes de l'immigration russe à Paris et des goules, proposant aux Gardiens une documentation riche et précieuse pour le mener ; dans un autre scénario, qui nécessite une grosse préparation du Gardien mais fournit toutes les indications nécessaires, il invite Agatha Christie dans l'univers de Lovecraft.

Particulièrement marquant et original, *(Ab)négation* se déroule au XXVIe siècle en Égypte. Les joueurs incarnent des officiers d'une expédition militaire égyptienne dans le désert de Lybie, qui vont devoir affronter une menace particulièrement puissante. Baignant dans une ambiance à la *Aliens*, ce scénario est un vrai petit bijou.

Il ne doit pas effacer pour autant d'autres excellents scénarios, notamment *La Geste des Pictes*, dans lequel les joueurs incarneront des investigateurs très particuliers en Écosse au VIe siècle. Ou encore *Lakeview Hotel*, au cours duquel les PJ participent à l'inauguration d'un hôtel au beau milieu des Montagnes Rocheuses.

Mais arrêtons le blabla, il vaut mieux que vous lisiez vous-mêmes tous ces scénarios !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans-Détour
Prix constaté • 25 €
Matériel • 1 livre de 256 pages N&B à couverture rigide

J'aime :

+ Des scénarios variés et de grande qualité.

J'aime moins :

– La présentation des textes.





YGGDRASILL | CAMPAGNE (VF)

HRÓLF KRAKI (1€2)

Aux portes de la Valhöll

Paru fin 2012, *Les fils de Halfdan* concluait une fantastique saga amenant au règne du légendaire Hrólf Kraki. Cependant, il annonçait également un dernier supplément devant conclure la gamme.

En effet, à la fin de la campagne, Hrólf n'est pas encore né. Il fallait donc un second cycle pour arriver au bout de l'histoire d'*Yggdrasill : Hrólf Kraki*. Initialement, ce dernier volet était censé tenir en un supplément. C'est en fait une nouvelle saga qui est offerte aux joueurs, et que *Le 7e Cercle* a finalement choisi de présenter en deux tomes.

Junior

[Attention, spoiler !] Comme le précédent ouvrage de la gamme, les deux tomes de *Hrólf Kraki* contiennent exclusivement des scénarios constituant une campagne complète au souffle épique. Hroar et Helgi ont donc repris leur trône et les PJ sont entraînés dans les mésaventures de Helgi et vont être associés à un événement tragique qui marquera le destin des deux rois et de leur successeur, Hrólf. À ce stade, les PJ, qui sont probablement arrivés au faîte de la gloire, vont passer le flambeau après avoir éventuellement trouvé une fin glorieuse aux côtés de Helgi.

Ainsi, à la moitié du premier livre, les joueurs sont invités à créer de nouveaux personnages avec l'aide d'une petite annexe technique qui permet de simuler le fait qu'ils sont les héritiers de héros, et d'éviter de recommencer avec des personnages débutants. La saga reprend quelques années après la mort de Helgi, lorsque Hroar meurt à son tour, assassiné. Les nouveaux PJ vont rapidement devenir les compagnons de Hrólf, l'héritier de Helgi, et l'accompagneront dans sa saga jusqu'aux portes du Valhöll…

Une saga nordique

Avec *Hrólf Kraki*, les joueurs sont entraînés dans les récits des légendes nordiques, celles où Odin parcourt Midgard et où les valkyries emmènent au Valhalla les guerriers tombés au combat. La campagne permet aux PJ de s'illustrer aux côtés du roi et de l'aider à reconstruire son royaume ; à ce titre, elle est particulièrement enthousiasmante. On pourra éventuellement regretter la présentation linéaire qui semble enfermer les héros dans un déroulement prédéterminé. Pour autant, elle se révèle être un cadre confortable à partir duquel le MJ pourra s'adapter aux propositions des joueurs, un guide plutôt qu'une prison. Au bout du compte, MJ comme joueurs concluront cette épopée une larme à l'œil, fiers du parcours effectué.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Le 7e Cercle
Prix constaté • 21€ (1ère partie) / 22€ (2e partie)
Matériel • 2 livrets souples de 72 (1ère partie) et 76 (2e partie) pages A4 couleur

J'aime :

+ Une saga épique, des PJ au cœur de la légende.
+ Les héros de père en fils.
+ Une présentation linéaire qui guide le déroulement idéal de l'histoire.

J'aime moins :

− Une présentation linéaire qui peut sembler restrictive.
− Le manque d'illustrations.

KELTIA | SUPPLÉMENT DE BACKGROUND ET SCÉNARIOS (VF)

Mynydd Baddon

L'art (ou pas !) de la guerre



Après deux ans d'absence pendant lesquels *le 7e Cercle* s'est consacré à d'autres gammes, notamment *Z-Corps* et *First contact – X-Corps*, *Keltia* est de retour !

Sorti en 2012, *Keltia* s'est rapidement étoffé de plusieurs suppléments : d'abord l'écran et *Le dit du héros* ; puis, en 2013, *Avalon* et *Le Grand Nord*, qui débutaient une grande campagne dans la tradition des gammes fermées du *7e Cercle*. La suite était attendue de pied ferme. Le premier tirage a d'ailleurs été vite épuisé, et l'éditeur a dû le réimprimer !

Une société guerrière

Mynydd Baddon est une grande bataille. Le supplément est consacré aux guerriers de l'époque et à la façon dont on guerroyait alors, fort différente de l'art de la guerre des Romains. Il décrit les traditions guerrières du peuple d'Ynis Prydein et des envahisseurs Saxons, Jutes et Angles. Déjà abordé dans le livre de base, le sujet est complété de façon détaillée sur la vie des guerriers, la façon dont ils se battent et se répartissent le butin, etc., qu'ils appartiennent à un teulu ou qu'ils soient Saxons.

Puisqu'il est question de batailles, *Mynydd Baddon* propose des règles de combat de masse. À défaut d'être simulationniste, le système est simple et permet de gérer rapidement une bataille : le combat se déroule par tour et les actions sont réglées en fonction de la qualité des armées et des choix de leurs généraux. En outre, les PJ peuvent accomplir une action à chaque tour pour soutenir leurs hommes.

Scénarios

Deux scénarios concluent le supplément : le premier est un intermède durant lequel les PJ doivent régler une situation tendue dans un village suite à la mort de son chef. Un petit scénario faisant la part belle à la diplomatie et au *roleplay*. Le second fait progresser la campagne et donne l'occasion aux PJ de rapporter à Arthur l'étendard au Dragon qui lui sera utile pour triompher à la bataille de Mynydd Baddon et se faire couronner roi. Le scénario reste ouvert et plusieurs options s'ouvrent aux joueurs, de quoi vivre des moments héroïques plutôt exaltants. Vivement la suite…

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Le 7e Cercle
Prix constaté • 21 €
Matériel • 1 livret souple de 64 pages A4 couleur

J'aime :

✚ La suite de la campagne.
✚ Les règles de combat de masse.
✚ La qualité des illustrations.

J'aime moins :

– Le manque d'illustration et de plans/cartes.





POLARIS | SUPPLÉMENT DE CONTEXTE (VF)

UNION MÉDITERRANÉENNE

L'union fait la force

Largement sous-estimée par les états majeurs, l'Union Méditerranéenne est une nation qui se positionne discrètement sur l'échiquier mondial. Il est temps de faire le tour du propriétaire.

Si Equinoxe, l'Hégémonie et la Ligue Rouge sont bien connues par les joueurs de *Polaris*, les autres états ont longtemps fait l'objet d'une simple description dans le livre de base. Achevé il y a deux ans, le *crowdfunding Polaris* prévoyait la réalisation de quatre suppléments consacrés aux autres nations majeures. Voici l'avant-dernier d'entre eux.

Du background

Comme ses deux prédécesseurs, *L'Union Méditerranéenne* est un gros supplément de contexte qui décrit cet état sous-marin de A à Z. Point de scénario, il s'agit ici de 100 % de background, de matériel, de PNJ et de créatures. La forme est désormais habituelle et, à défaut d'être exaltante à lire, elle est particulièrement efficace : une première partie, accessible aux joueurs, fournit de nombreuses informations sur l'Union (géographie, histoire…). Comme d'habitude, la vie sociale est abordée par items classés par ordre alphabétique, et un long catalogue présente les personnalités majeures, organisations, entreprises, forces armées et, bien entendu, les régions et cités de l'État.



Il est à noter que, plus que dans les précédents suppléments, les ruines de l'ancien monde ont été mises en avant. Tout cela est fort complet et, si aucun élément n'est véritablement marquant, l'ensemble forme un tout cohérent et peut donner lieu à de nombreuses intrigues et heures de jeu.

Des secrets ? *[SPOILER INSIDE]*

La deuxième moitié, réservée au MJ, ne contient pas véritablement de secret ; en tout cas, rien du calibre de ce qu'on a pu lire dans les précédents suppléments. Néanmoins, un long chapitre permet au MJ de connaître les dessous de l'histoire de l'Union, de comprendre comment l'État a évolué jusqu'en 569 et d'apprendre les réels objectifs de certains PNJ et organisations. Cette partie contient également de nombreux nouveaux matériels intéressants, ainsi que de nouvelles professions, archétypes de personnages et créatures.

Au final, ce supplément n'est pas le plus exaltant de la gamme, mais a le mérite de faire découvrir en détail cet État qui, jusqu'ici, attisait la curiosité. Et, de ce point de vue, c'est une réussite qui justifie entièrement l'achat.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 32 €
Matériel • 1 livre de 152 pages N&B format A4 (dont un cahier couleur de 8 pages)

J'aime :

+ Une présentation rigoureuse et précise.
+ De superbes cartes en couleur.
+ De l'équipement supplémentaire.

J'aime moins :

− La plupart des illustrations.
− Une présentation parfois austère.
− L'absence de scénario.

ARS MAGICA | SCENARIO (VF)

Calebaïs, l'alliance brisée

Le donjon sauce Ars Magica



Premier scénario paru pour *Ars Magica*, *Calebaïs* est une aventure qui a quelque chose de mythique pour les vétérans de ce jeu. Voyons si le vénérable ancien a su garder son lustre…

Écrit par Jonathan Tweet et Mark Rein-Hagen, ce scénario est considéré comme un classique. Cette version *Ludopathes* est la traduction de la troisième édition de l'aventure, une adaptation à la cinquième édition par Erik Dhal, embellie par l'éditeur français de nombreuses illustrations.

Résumé

Calbaïs était une alliance qui s'est effondrée sur elle-même. Après réception d'une missive écrite par un mage défunt, les personnages doivent se rendre sur place, explorer les lieux et percer les différents mystères de l'alliance et de ses habitants, encore vivants ou non.

Le fond…

L'introduction de l'aventure, si elle est parfois pompeuse, est un modèle du genre. On y trouve un résumé de l'aventure, une liste des principaux PNJ et leur place dans l'intrigue, ainsi que plusieurs exemples d'adaptation à différents Tribunaux.

Le premier chapitre présente l'implication des personnages dans le scénario, le voyage jusqu'à l'alliance et une enquête dans le village voisin. On y croise un personnage facilement réutilisable, Cendre la Toque Rouge, ce qui constitue une agréable surprise. En revanche, l'implication des PJ est très artificielle et chaque meneur de jeu devra l'adapter à sa saga.

Vient ensuite l'alliance en elle-même, sous la forme classique de salles s'enfonçant dans les profondeurs. Les mystères présents et les interactions potentielles sont très intéressantes. Certains groupes n'aimeront peut-être pas le fait que l'affrontement n'est pas une option, puisque les fantômes sont très puissants. Si les PJ ne sont pas prudents, l'exploration pourrait se révéler vraiment mortelle.

La troisième partie est une enquête afin de percer les secrets de la cloche d'Ibyn, un puissant artefact de l'alliance, ce qui mènera les mages dans les alcôves d'une abbaye cistercienne. C'est cette partie qui représente le mieux *Ars Magica* : un jeu fantastique mais ancré dans le Moyen Âge réel.

En appendice, on trouve les règles pour un nouveau type de créatures magiques, les animaux éveillés.

… et la forme

Le livre est beau et la mise en page claire, les illustrations sont nombreuses et de bonne qualité, le seul bémol est la couverture souple.

Conclusion

Avis partagé sur ce scénario. D'une part, il s'agit d'une aventure bien ficelée, avec des rencontres passionnantes pouvant donner lieu à de mémorables morceaux de roleplay. Mais cette aventure n'est pas représentative du jeu.

Si vous souhaitez une aventure qui vous tiendra en haleine de nombreuses soirées et vous fera craindre pour la vie des mages, elle est faite pour vous. Si vous voulez faire découvrir *Ars Magica* ou faire jouer en convention, pariez plutôt sur *Des promesses, toujours des promesses*, disponible en français gratuitement sur le site de l'éditeur américain *Atlas Games*.

François Thomas

Fiche technique

Éditeur • Les Ludopathes
Prix constaté • 25 €
Matériel • Livre couleur à couverture souple de 108 page

J'aime :

+ La traduction, de bien meilleure qualité que le livre de base.
+ L'histoire profonde et fournie de l'alliance de Calbaïs.
+ La description des alentours et d'une abbaye cistercienne.
+ La possibilité offerte de jouer dans trois tribunaux.

J'aime moins :

− Une aventure peu représentative d'*Ars Magica*.
− Une difficulté qui n'en fait pas une bonne aventure d'introduction.



P.U.N.C.H. UNIT | LIVRE DE BASE (VF)

P.U.N.C.H. UNIT

The Expendables RPG

Vous avez toujours rêvé de jouer à l'*Agence tout risque* et les *Expandables* trônent dans votre vidéothèque à côté des Oies sauvages ?

P.U.N.C.H. Unit est un jeu rapide et dynamique faisant la part belle au travail d'équipe et à la préparation. Le traitement du sujet est cinématographique, évitant la base de données sur les SMP (Sociétés Militaires Privées) ou un simulationisme poussé.

J'adore qu'un plan se déroule…

Le personnage est décrit par trois faits d'armes brossant son savoir-faire et son background. Ils donnent quatre atouts pouvant être une compétence ou un équipement particulier. Une petite faiblesse pour lui garder un côté humain, un peu d'équipement, un état civil et un surnom guerrier, et la création du personnage est bouclée.

Le système de jeu tourne autour de la notion du battleground, la scène de combat finale minutieusement préparée. Les repérages et préparatifs déterminent un pool de dés de planification, à répartir entre les PJ. Ces dés sont utilisables lorsque l'opération commence. De ce pool-ci découle celui de dés bonus, directement attribués aux atouts des PJ.

Le dé de planification et les dés bonus permettent la réussite d'une action standard sur un jet de 3 ou plus. Si le dé n'est ni l'un, ni l'autre, c'est un dé d'improvisation : la difficulté est majorée de un, les actions trop difficiles sont impossibles et un mauvais jet peut entraîner des complications.

Hors du battleground se trouve le temps mort, aux règles simplifiées. Toute la saveur du système tient dans cette partie préparatoire qui engendre le pool de dés, puis dans la dépense réfléchie de ces points lors de l'application du plan. Le système de combat tient compte des sous-fifres qui tombent par dizaines au cinéma, des héros plus grands que nature et de caractéristiques simplifiées des armes.

Gros flingues et Missions impossibles

L'équipement utile et les véhicules présents sur les théâtres d'opérations sont décrits avec quelques règles simples. En fin de livre, des cartes d'armes permettent d'avoir sous la main les informations utiles en jeu. Les caractéristiques des armes complexifient toutefois le jeu, avec des notions de distances, de munitions, etc. Si le décompte des munitions est facultatif, le reste n'en est pas moins détonnant dans un système sans cela si simple.

Une partie de *P.U.N.C.H. Unit* reposant sur le battleground, la construction du scénario s'effectue principalement autour, et les péripéties le précédant sont dans le temps mort. Une brève description de l'organisation dont dépendent les PJ permet de rajouter un peu d'épaisseur aux missions sans avoir un background trop lourd. Les quatre scénarios permettent de se faire une idée de la forme d'un battleground.

Si le jeu semble idéal pour du one-shot, il propose également des règles pour faire évoluer les personnages en campagne, mettant en avant la descente aux enfers de celui qui a vu et commis trop d'atrocités. Et si le thème vous déplaît, les règles sont aisément adaptables à tout jeu où la préparation d'une opération a son importance. Un aussi bon jeu, gratuit (ou pas cher), il serait dommage de ne pas profiter de l'aubaine.

Pelon

Fiche technique

Éditeur • Auto édition sur lulu.com
Prix constaté • Gratuit en PDF light, 15 € ou 25 € en dur.
Matériel • Livre A4 couleur ou N&B de 102 pages.

J'aime :

+ Le système simple.
+ Le concept de battleground.
+ Les PJ et Les scénarios fournis.

J'aime moins :

− Trop peu de second degré.
− Les règles d'équipement.

ARS MAGICA | SUPPLÉMENT DE CONTEXTE ET SCÉNARIOS (VF)

ARLES

Démarrage à la provençale

Démarrer une saga de *Ars Magica* peut sembler intimidant : il faut en effet créer de toutes pièces un petit coin d'Europe médiévale, avec ses légendes, ses figures historiques et son contexte politique. *Arles* entend aider les MJ à se lancer en leur proposant un contexte clés en main… et un peu plus.

Le pari de Pierre Peccoz, l'auteur d'*Arles*, est non seulement de proposer un contexte prêt à jouer (à savoir le pays… d'Arles), mais également d'expliciter sa méthode de conception. Qu'il s'agisse de mettre tel aspect en lumière, de tordre une biographie par ici ou de rajouter une pincée de légendes par-là, les choix de conception sont mis en évidence et justifiés. Le résultat est assez pédagogique, et surtout complètement désinhibant pour qui voudrait créer sa propre région. Nul besoin en effet de passer des jours en bibliothèque à consulter des ouvrages savants : *Arles* a été conçu à partir de sources consultables sur Internet, et l'auteur ne s'est pas privé de trahir l'Histoire (avec un grand H) pour la mettre au service du jeu. Voyons maintenant ce contexte plus en détails.

Un contexte riche et ouvert

Arles couvre une vaste (trop vaste, peut-être) période historique, allant des Âges Sombres jusqu'à la Guerre de Cent Ans. Le contexte historique est décrit à grands traits, avec un gros plan sur quelques personnages historiques majeurs pouvant être utilisés comme alliés ou antagonistes dans la Saga. Une géographie mythique est également présentée. Toute cette partie, qui occupe la première moitié du livre, est particulièrement inspirante et fourmille d'idées : entre les guerres baussenques, les luttes d'influence entre nobles et ecclésiastiques et les inquiétantes fées camarguaises, il y a de quoi faire ! Un petit regret est qu'aucun lien n'est clairement tracé avec le supplément sur le Tribunal Provençal (disponible en anglais et dont la traduction est prévue) : on ne sait donc pas si le contexte présenté est en accord avec le « canon » du Tribunal.

Scénarios

La seconde partie du livre contient neuf scénarios, souvent élaborés à partir des légendes ou des thèmes médiévaux. Ils sont tous intéressants et facilement transposables dans d'autres contextes que la Provence. Enquête, mystères magiques, western médiéval… il y en a pour tous les goûts ! On peut toutefois regretter qu'il s'agisse uniquement d'histoires indépendantes et que l'auteur ne propose pas de trame de campagne – à la manière de ce qu'avait été *Le Songe d'une Nuit d'Été* pour la troisième édition du jeu.

Malgré ces petits défauts, *Arles* est un supplément riche, inspirant et qui donne immédiatement envie de jouer. Pari réussi !

Davy Gérard



Fiche technique

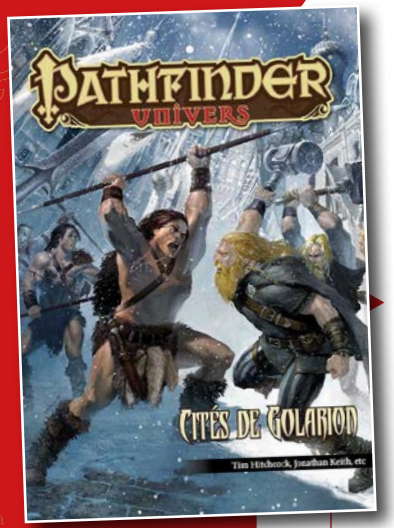
Éditeur • Ludopathes
Prix constaté • 35 €
Matériel • Livre à couverture souple de 160 pages couleur

J'aime :

+ Un supplément de création française pour *Ars Magica* !
+ Une mine d'inspiration et d'idées.

J'aime moins :

– L'absence d'une trame de campagne dans les scénarios.
– Le manque de relecture sur certains passages.



PATHFINDER JDR | SUPPLEMENT D'UNIVERS (VF)

CITÉS DE GOLARION

Pour l'aventure urbaine

Après le *Recueil d'Absalom* et le *Guide de l'Ustalav*, le dernier supplément d'univers pour *Pathfinder* poursuit sa découverte de plusieurs *cités de Golarion*.

Ce supplément richement illustré est un bon complément du *Cadre de campagne - La mer intérieur,* et exactement ce qu'il faut pour jouer des aventures urbaines. Il détaille six villes (dont cinq ports) piochées aux quatre coins de Golarion, l'univers de *Pathfinder*. Chacune de ces cités est rédigée sur dix pages par un auteur différent et, de ce fait, elles proposent toutes une ambiance singulière et apportent davantage de saveur aux royaumes dont elles proviennent.

Chaque ville s'accompagne d'un plan sur une page et dépeint son aspect et ses quartiers, son histoire, les habitants et leurs dirigeants, les rapports avec les autres villes, les événements locaux et les sites intéressants, qui donnent de la profondeur à la ville et font souvent office d'accroches pour de nombreuses aventures.

Les cités en question

Du Nord au Sud, on trouve ainsi : Trône-blanc (Irrisen), peuplé des descendants de la reine-sorcière Baba Yaga et de monstres tels que les trolls des glaces ou les gobelins des neiges. Vigil (Dernier-rempart), véritable forteresse aux murailles concentriques, bâtie sur les berges d'un fleuve en bordure de la civilisation, et veillant sur la prison du Tyran-qui-murmure. Nisroch, la Gueule de l'ombre, dirigé par les prêtres de Zon-Kuthon le dieu sadique, unique port du Nidal et seule ville de ce royaume à accueillir les étrangers. Cassomir, le cœur naval de l'empire du Taldor et son célèbre réseau d'égouts où se tapissent d'étranges créatures. Corentyn (Chéliax), la cité des neuf forts, point de passage obligatoire entre deux mers et centre du commerce d'esclaves. Et, enfin, Ilizmagorti (île de Médiogalti), la perle noire des tropiques, port de la racaille et base secrète des mystérieux assassins de la Mante rouge.

Certains pourront regretter que beaucoup de ces cités soient trop particulières ou malfaisantes, notamment peut-être Nisroch qui n'est pas un lieu de villégiature idéal, mais Cassomir reste toutefois une des villes des plus « normales ».

Supplément quasi-générique

Quel que soit le jeu *med-fan* que vous pratiquez, ce supplément restera un excellent achat pour faire jouer des aventures urbaines, car c'est une mine d'inspirations qui donne vraiment vie aux six villes. Point de départ de vos aventures ou lieux de passage, vous pourrez toujours y piocher des éléments (lieu-dit, PNJ) pour les replacer dans la ville de votre choix.

Pierre Balandier

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 25 €
Matériel • Livre de 64 pages couleur à couverture rigide

J'aime :

+ Les détails donnant vie aux cités.
+ La variété des ambiances.

J'aime moins :

− Le manque de simplicité de certaines villes.

LIVRE DE BASE (VF)

Planète Hurlante

Heavy trash metal 2.0



***Planète Hurlante* est née d'une souscription. Il est destiné à l'impression à la demande ou au PDF. Le ton est donné et assumé dès la couverture : baroque, violence, démesure.**

Le premier contact laisse dubitatif. La présentation est minimaliste et fleure bon les années 90. Puis commence la lecture et, finalement, le style épuré impose une ambiance, soutenue par les illustrations (parfois excessives). L'instant de malaise passe vite cependant.

À base de chaos

L'univers est posé en quelques pages. L'auteur n'a que faire d'un univers développé. Après tout, pourquoi décrire un monde voué au chaos ? La planète Cyanide est le tombeau d'un roi de l'espace. De puissants sorciers ont jadis régné sur cette terre, mais ont disparu. La surface n'est plus qu'un gigantesque maelström aride et violent, peuplée de mutants et de créatures dégénérées. On ressent la nostalgie, clairement assumée, d'une antiquité rôlistique : *Gama World*.

Côté mécanique, le système M4 fait dans le simple. Une poignée de caractéristiques, une carrière aléatoire et un équipement, et votre premier personnage niveau zéro est prêt pour la baston. Comme il tient plus de la petite frappe que du héros, il faut en créer plusieurs pour la première partie. Le meneur de jeu peut alors lancer la partie « *in medias res* », une autre originalité du jeu. Ici, pas de Mr. Smith ni d'oncle décédé pour commencer. Un scénario débute toujours par une situation critique. Une fois cette première aventure mortifère terminée, chaque joueur ne gardera qu'un survivant et le fera passer niveau un. Il rejoindra une guilde, retrouvera ses potes dans une faction et se personnalisera un peu grâce à quelques tirages hasardeux. Le groupe, ainsi formé dans la souffrance et le sang, sera prêt à explorer ce monde moribond.

Le travail du meneur est allégé. Il œuvre sans écran ni lancer de dés. Ce sont les joueurs qui font tout, pratique ! Il se contente de créer et de faire vivre l'aventure. Il dispose de dizaines de tables de création, qui sont aléatoires mais loin d'être génériques. Grâce à ce système très poussé et toujours baroque, l'action ne s'arrête jamais. Il se passe toujours quelque chose, le meneur pouvant faire évoluer l'histoire en direct avec d'autres tirages. Si les personnages survivent à l'aventure, ils gagnent un niveau et sont prêts à en découdre à nouveau.

Alors ?

Si le jeu semble simple, il n'est pas bâclé pour autant. En avançant dans sa lecture, on découvre une grande maturité, une longue réflexion sur le système de création des histoires. On retrouve tout d'un JdR classique : un univers à explorer, des monstres à combattre, des intrigues à percer… Sauf que là, ce sont nous qui les créons. Un jeu clef en main à faire vivre et évoluer. Un générateur de campagnes spontanées ? Pourquoi pas ? Une série de mini-compagnons est déjà disponible sur *Lulu.com*.

Olivier Halnais

Fiche technique

Éditeur • Le Scriptorium
Prix constaté • 27 à 39 € selon les versions, 8 € en PDF
Matériel • Livre relié à couverture souple de 186 pages

J'aime :

✚ On peut commencer à jouer tout de suite.
✚ La boîte à outils de création d'aventures.
✚ Créer plusieurs personnages minables et n'en garder qu'un.

J'aime moins :

– Certaines illustrations « limites ».
– Il faut s'habituer à la présentation vintage.



LIVRE DE BASE (VF)

Omniscience

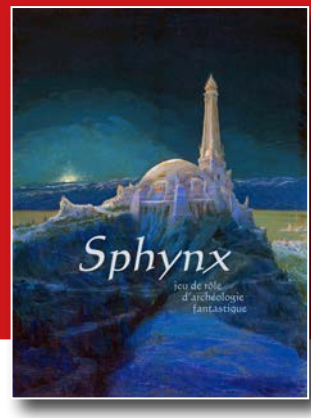
Narration anticipée

Omniscience prend place dans un contexte post-apocalyptique où l'humanité a été terrassée par des extra-terrestres. Le conflit nucléaire n'a laissé que des champs de ruines à des humains sous le joug des envahisseurs. Heureusement pour eux, une poignée d'élus, des « connectés » capables d'anticiper les actions des E.T. grâce à des visions, prêtent main forte à une résistance balbutiante. Ces élus, ce sont les personnages.

La mécanique du jeu se décompose en plusieurs phases : la phase contextuelle, où l'environnement est mis en place, puis la phase descriptive, pendant laquelle les scènes à jouer sont décidées et décrites, et enfin la phase narrative qui se rapproche des JdR classiques, les joueurs incarnant alors leurs PJ dans ces scènes. La différence vient d'un échange de responsabilités narratives entre le MJ et les joueurs au fil de leur montée en puissance. Une approche originale.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • lulu.com
Matériel • Livre couverture souple 80 pages
Prix constaté • 10 €



LIVRE DE BASE (VF)

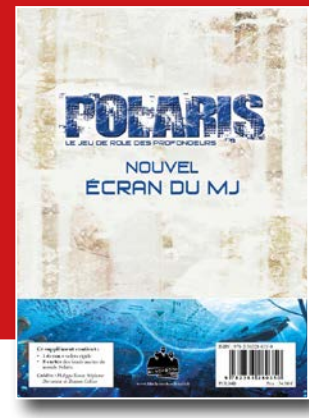
Sphynx

Archéologie métaphysique

Il y a de ces jeux étranges dont on ne sait que penser tant ils nous sortent de nos habitudes de lecture. *Sphynx* est de ceux-là, à mi-chemin entre le *storygame* et le JdR classique. Vous y incarnez des archéologues explorant des ruines bien plus anciennes que l'humanité. Classique ? Non, car ce que vos personnages cherchent ici, ce sont les réponses à des questions métaphysiques. Les ruines leur apporteront des clés qu'ils devront concevoir eux-mêmes au cours de l'exploration. Le jeu propose donc de mener une réflexion sur des questions comme le sens de la vie, la nature de l'homme, son origine, etc. Tout cela, au travers des restes de civilisations disparues qui possédaient une partie des réponses. Si vous aimez écrire de belles histoires sur l'humanité tout en explorant des lieux imaginaires, vous pourriez être séduit.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • L'Alcyon
Matériel • Livre A5 couverture souple 85 pages
Prix constaté • 15 €



POLARIS | ÉCRAN (VF)

Nouvel écran du MJ

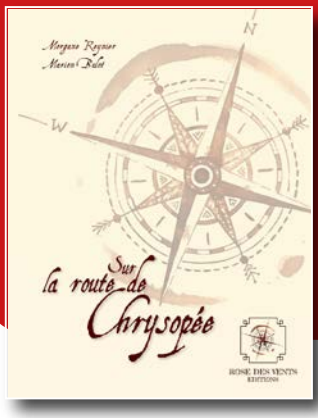
Peau neuve

Côté MJ, rien de neuf à l'horizon : les tableaux reproduits sur les quatre volets en carton renforcé de ce *Nouvel écran du MJ*, au demeurant forts utiles, sont strictement identiques à ceux du premier écran de la 3ème édition. De l'autre côté, une vue somptueuse d'Equinoxe plonge immédiatement les joueurs dans l'ambiance de Polaris et justifie à lui seul son achat. Mais ce n'est pas son seul argument.

Le traditionnel livret qui accompagne les écrans a été remplacé par une série de huit cartes en couleur au format A3. Cartes qui sont déjà connues des MJ (cartes du monde, de la *République du Corail*, de l'*Alliance polaire* et de l'*Union méditerranéenne*), à l'exception de celle d'*Amazonia*, mais qui ont l'avantage d'être plus faciles à manipuler que celles figurant en pages de garde des différents ouvrages de la gamme. Une excellente initiative de BBE qui fera oublier le prix de l'objet.

Marc Sautriot

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • 1 écran 4 volets A4 portrait et 8 cartes en couleur A3
Prix constaté • 34,90 €



LIVRE DE BASE (VF)

SUR LA ROUTE DE CHRYSOPÉE

Subventionnée par La Poste

Pour la plupart des rôlistes, l'alchimiste est un individu mystérieux capable de transmuter les matériaux, entre le magicien et l'apothicaire. À l'inverse, peu le voient pour le maître dans son art qu'il est, art alchimique qu'il enseigne à ses disciples. Sur la route de Chrysopée (SlrdC) s'intéresse à ce duo Maître/disciple dans leur quête de Chrysopée, la cité des alchimistes qui se dissimule dans un monde original et fantastique ponctué de vestiges de notre civilisation.

Sortant des classiques, SlrdC est un jeu à deux (Maître et disciple) qui se différencie par l'absence de MJ, d'une part, et par la façon d'y jouer d'autre part. En effet, les joueurs échangent par voie postale à intervalles réguliers, pour se raconter leur péripétie initiatique, puisant dans les événements de leur quotidien pour nourrir le récit. Une expérience ludique différente. À essayer.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Rose des vents
Matériel • Livre A5 couverture souple 117 pages
Prix constaté • 20 €



APPEL DE CTHULHU | SUPPLÉMENT (VF)

CODEX DE L'INNOMABLE

Ce qu'aurait pu être la v7 !

Cette réédition des *Monstres de Cthulhu* et des *Créatures des Contrées du rêve* n'a rien d'une nouveauté pour les anciens joueurs de *L'Appel*. Pourtant, la mise en forme offerte par le crowdfunding de la v7 est admirable. Tout en couleur, le recueil est magnifique, notamment grâce aux illustrations louées (à raison) dans la critique en page 47 de ce numéro. Dépourvus de la moindre dose de règles, les textes immersifs du *Codex* classent et présentent les monstres et créatures du Mythe. Tout y passe, faisant de ce catalogue un outil utile et surtout très agréable à compulser.

Finalement, le supplément laisse de grands regrets pour la gamme *AdC7*. Car il nous révèle ce à quoi aurait du ressembler la v7 si elle avait été en couleur. Il sera bien difficile de retourner au noir et blanc et aux photos d'époques après cela.

Damien Coltice

Éditeur • Sans-Détour
Matériel • Livre à couverture rigide de 128 pages couleur
Prix constaté • 30 €



ANTYCHRIST (VF)

KIT D'INITIATION

Triste futur

En 2100, 90% de la population a été décimée par les guerres et les épidémies. La religion est devenue omniprésente pour une humanité réfugiée dans des cités volantes ou arpentant les terres corrompues. Car, dans ce monde, le mal est réel et les démons œuvrent pour sa destruction. Cultes et criminels sont les principaux antagonistes des PJ dans une ambiance entre l'univers sombre et urbain de *Mutant Chronicles* et la désolation de *Mad Max*.

La base du système est classique (caractéristiques, compétences et niveau de difficulté), mais l'originalité vient, entre autres, de la prise en compte de la part divine des individus. Le jeu propose trois ambiances : scénarios type *Polar Noir* dans les cités volantes ; post-apo survivaliste au sein des terres ravagées ; horreur glauque autour des cultes maléfiques. Avec deux scénarios et toutes les règles de base, ce kit est presque une version allégée du jeu.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Matraé Création
Matériel • PDF A4 72p.
Prix constaté • Gratuit



WARHAMMER | JEU DE FIGURINES (VF)

age of sigmar

Discussion à bâtons rompus

Croc et Sippik, grands connaisseurs du jeu, échangent à propos de la nouvelle version du plus fameux des jeux de batailles de figurines. Comme si vous y étiez.

Fiche technique
Éditeur • GamesWork Shop
Matériel : Figurines
Prix constaté • Lot de démarrage : 176,50 €



Croc : Tu as vu la dernière version de *Warhammer* ? *Age of Sigmar* (*AoS*) ! Tu ne peux pas te tromper, la couverture est blanche avec des anges dorés sur la couverture.

Sippik : Oui, je le sentais déjà pas bien, à la Fin des Temps, mais là c'est le pompon. Je ne comprends pas comment ils ont pu détruire un univers qu'ils ont mis trente ans à construire.

C : Oui, mais c'est parce que t'es vieux. *AoS* permet avant tout de jouer avec un format totalement débridé qui fait marcher l'imagination : un héros humain, un héros elfe sur dragon et dix arquebusiers impériaux aux prises avec une horde du chaos composée d'horreurs roses et d'hommes-bêtes. Le côté « *tout en un* » de chaque Warscroll permet cela. On ne peut pas en dire autant de grandes armées de plusieurs milliers de points.

S : ...De plusieurs milliers de points, je ne vois pas où tu vas les trouver ! Je te rappelle que les nouvelles règles, c'est qu'on pose tout sur la table et qu'on joue avec. Le manque de « *valeur* » de chaque Warscroll fait que la conception d'un scénario bien sympa est rendue particulièrement compliquée. Il faut en effet une sacré connaissance de cette édition (et de la précédente) pour concevoir des armées équilibrées sans tester le scénario plusieurs fois. Un Warscroll de 20 gobelins, ça ne vaut quand même pas autant que 5 chevaliers de Khorne.

C : Oui, mais le nouveau système de jeu de *AoS* est très moderne et franchement sympa à mettre en place. On joue très rapidement (4 pages de règles en tout et pour tout). J'en avais un peu marre du gros bouquin de 400 pages dont 50 de règles.

S : N'oublie pas que chaque unité possède désormais ses règles spécifiques. Même les règles de musiciens et d'étendards diffèrent selon les unités.

C : Ben oui, c'est plutôt cool, non ? Un beugleur ogre ne doit pas avoir la même influence sur la partie qu'un joueur de flûte haut elfe.

S : ...Sauf que du coup, le coup de la règle apprise en 5 minutes est un peu galvaudée. Dans le genre simplification, ils ont attendu la V8 pour donner un domaine de magie aux hommes-lézards, et se retrouver avec un sort par héros, ça fait juste. Surtout que les prêtres skinks ne sont plus magiciens.

C : Oui, les slanns sont censés avoir appris la magie aux elfes et, maintenant, ils doivent choisir entre faire pousser les cheveux et décourber les bananes. Le manque de vraie magie est un défaut indéniable. D'un monde magique extrême, on se retrouve avec de la « *Low Fantasy* » plus proche du *Trône de fer* que de *Warhammer*. Un comble !

S : Là où je n'ai pas à me plaindre, c'est que les gros monstres, dont les hommes-lézards sont très friands, deviennent réellement intéressants à jouer.

C : En tant que joueur Ogre, je ne peux pas te donner tort. Après les créatures monstrueuses de la V7, les appeaux à canons de la V8, voici les monstres qui perdent peu à peu de leur force de *AoS*. Au fur à mesure des dégâts subis, le monstre perd en puissance. Cela prend tout de même un petit tableau pour chaque créature, mais c'est tellement sympa qu'il serait ballot de ne pas en profiter.



S : Parmi les nouveautés, j'achète pas mal le coup des « *règles à la con* », comme le gars qui doit avoir une moustache plus longue que son adversaire dans l'Empire, ou le joueur gobelin de la nuit qui doit jouer avec une capuche sur les yeux. Les joueurs de tournoi, on vous a bien niqués !

C : Il est certain que pour moi, *Warhammer*, c'est surtout l'occasion de mettre toutes ses belles figurines sur une table bien décorée. *AOS* permet, par son petit format et ses formations « *lâches* », de créer de superbes tables gavées de décors (puisque les unités peuvent les contourner, passer au travers, etc.), mais aussi et surtout de prendre de magnifiques photos des parties qui ne sont pas sans rappeler celles prises par *GW* depuis des dizaines d'années. Je t'avais dit qu'il fallait toujours peindre ses figurines ?

S : Je sais, depuis que j'ai douze ans tu me fais chier avec ça.

C : ...Mais rassure-toi, t'es pas le seul. Les joueurs de *Confrontation* s'en sont pas encore remis (tour de France à mobylette, tout ça...).

S : En parlant de figurines, j'ai un avis assez mitigé envers les sigmarites. Je trouve qu'ils s'intègrent bien à l'univers de *AoS,* mais par contre on voit bien que les grands aplats sont là pour faciliter la peinture des débutants.

C : ...Et on peut aussi les utiliser dans *Warhammer 40K*.

S : ...Avec un arc et des flèches ils ne vont pas durer plus de cinq minutes...

C : La faction chaotique comprend de superbes modèles, mais la manie de considérer que le chaos est synonyme de Khorne, c'est un peu lourdingue, surtout pour moi qui passe mon temps avec la goutte au nez (papy Nurgle, si tu m'entends).

S : En l'occurrence, du Nurgle, il y en a (chaos et skavens), ainsi que des elfes sylvains et des hommes lézards. J'aime beaucoup leur nouveau background.

C : ...Les séraphons, c'est ça ? Ou Serre-à-fond ?

S : Ils viennent des étoiles, ils ont subi un *relooking* total, pas du tout en termes de sculpture, mais plutôt dans leur schéma de couleurs.

C : Ah oui, Kroq'Gar Cordula ! Ma chérie, comme t'y es bô avec tes nouvelles couleurs.

S : ...Et Kroak Damidot qui vient repeindre les pyramides en taupe ! Le fait est que je suis assez fans des entérodactyles violets et des sang-froids turquoises. On peut s'attendre à la même chose dans d'autres armées, genre les comtes vampires en costume de Beetlejuice...

C : Pour ce qui est des autres armées, par respect pour les joueurs, *GW* aurait quand même pu sortir les trois derniers livrets d'armée de la V8, Skaven, hommes-bêtes et bretonniens, ce qui aurait donné un air de « *vraiment terminé* » à la V8.

S : En conclusion, le background de *AoS* est plutôt sympa dans l'idée, ça donne envie de faire des choses, sauf que ce n'est pas mon boulot : un système de création d'armée précis est pour moi indispensable à tout bon jeu de figurines.

C : Là-dessus, on sera toujours d'accord !

Fin



PATHFINDER BATTLE

DUNGEON'S DEEP & THE RUSTY INN DRAGON

Besoin d'intérieurs ?

L'arrivée des deux derniers sets Pathfinder Battle *de chez Wizkids est un petit évènement en soi, puisque les traditionnels PNJ et monstres sont désormais accompagnés de pièces de décor. Vous allez enfin pouvoir ranger vos éléments de décors inusables d'*Heroquest.

Fiche technique
Éditeur •Wizkids/paizo
Matériel : 128 figurines prépeintes par "Case"
Prix constaté • 400 $ la case complète de 128 figurines avec 98% de chance d'avoir au moins un exemplaire de toutes les figurines du set.







Après la sympathique idée de Wizard of The Coast de proposer des figurines transparents pour représenter les personnages invisibles dans ses dernières séries de figurines, Paizo devait répliquer (même si la qualité générale des pièces *Pathfinder* sont largement au-dessus de celle de *D&D*).

L'incorporation de mobilier pour peupler donjons et auberge est donc lancée, pour notre plus grand bonheur (mais aussi avec un peu de frustration, vous comprendrez plus loin).

Dungeon's Deep

Sous ce joli petit nom se cache un set orienté donjon. En gros, Wizkids et Paizo nous propose un gros gloubi boulga de figurines pouvant trouver leur place dans un donjon (ce qui n'est pas un critère très restrictif dans Pathfinder). La thématique est donc vaste, mais du coup, la diversité des pièces en fait une collection dans laquelle vous trouverez forcément des choses utiles.



Déjà, il y a des gnolls. 4 en tous. Ils sont beaux et méritent toute notre attention. Il a un mi-go et une chose très ancienne pour les amoureux de Lovecraft, invoqués par un très beau conjurer dont le grimoire est maintenu en place par un ectoplasme d'un vert « *SOS Fantôme* » ! Démon d'os, fille d'Urgatho très manga mais très chouette, chauve-souris, centipèdes, entourent quelques PNJ gnome, demi-orque et paladin d'Abadar. On notera la présence d'Eando Kline, le célèbre éclaireur de la franchise, un griffon (?), une vase transparent à l'intrieure de laquelle on aperçoit un squelette humain (excellent !) et un bébé hydrocéphale s'échappant d'un bocal brisé remplit de liquide (un must, mais il faut avouer que c'est assez glauque !).

Au final, le set est toujours aussi bien scupté et peint que les précdents (vive la peinture 3D !) et la figurine spéciale de grande taille qui complète le set est un sublime dragon rouge. L'un des plus beaux jamais conçu en prépeint pour le jeu de rôle. L'image ci-contre ne leur rend pas hommage malheureusement, mais croyez-nous sur parole !



The Rusty Inn Dragon

La célèbre auberge imaginée pour *Pathfinder #1* vient de donner son nom à un set là aussi très diversifié (quitte à s'éloigner un peu du thème). Là encore, beaucoup de pièces utiles et réussies.



Les éléments de décor du set *Dungeon's Deep.*



Le Ranzak, un gobelin atypique tiré du jeu de cartes *Skull & Shackles*, la campagne pirate dont la version française a été financée récemment, est magnifique. Suivi de près, de nombreux PNJ sont attirent l'oeil : la barmaid, l'aristocrate, le nain barde et ses tamours, le fermier ou le demi-elfe barde. La présence de la figurine d'Allevrah (*Le Retour des Ténèbres*), d'une série de ghoul très belles, de gobelours et de plusieurs chevaux joint vraiment l'utile et l'agréable. Le magnifique géant du froid et le cube gélatineux transparents font donc office de cerise sur le gâteau pour ce set surtout tripant pour son mobilier.

La figurine spéciale du set n'est pas un monstre cette fois, mais bien un bar d'auberge ! Composé d'un bar, d'une grande étagère et d'éléments de décoration à placer sur les rayons de l'étagère (!), il deviendra l'accessoire indispensable de vos scènes d'auberge.

Vivement la suite !

Damien Coltice

Quelles pièces de décor dans ces deux sets ?

Dungeon's Deep est un bon test pour savoir si vous aller être hermétique ou pas à ces élements de décoration. Il propose 6 pièces :
- le coffre (top, avec sa déclinaison en mimique évidemment)
- le brasier (très chouette)
- le chaudron de sorcière
- l'idole (bof bof)
- la cage de torture qui s'ouvre (un must)
- le sorcophage (qui s'ouvre également et contient... une momie ! Effet garanti si vos joueurs n'ont pas lu cet article !).

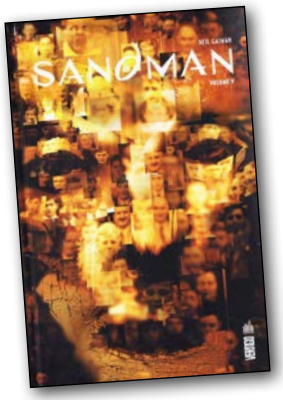
The Rusty Inn Dragon fait un pas de plus en direction de la frustration. Car si certains éléments sont rares sans que cela pose trop de problèmes (les deux carrioles, le lit), les caisses, barrils et tables, que chacun voudra avoir en plusieurs exemplaires pour préparer une bonne scène d'auberge (ou autre), sont toutes rares elle aussi (en gros, n'espérez pas avoir 2 exemplaires de chaque par set complet...). Paizo a prévu le coup (coût !) en proposant ces éléments à l'unité sur leur site, mais au prix d'un set complet (500 $), on aurait vraiment apprécié que ces pièces au moins « uncommon ».

COIN DES COMICS

Sandman

Bonne nuit, les enfants !

Œuvre-phare du label Vertigo de DC Comics, Sandman *est une bande-dessinée à part. Sorte d'OVNI sorti du brillant cerveau du Britannique Neil Gaiman, ce comic-book d'une densité toute littéraire est désormais considéré comme un classique de la culture américaine.*



Urban et orbi

Sandman bénéficie d'une édition particulièrement prestigieuse en France. Publié par *Urban Comics* (cet éditeur étant ce qui est arrivé de mieux au marché du *comic-book* par chez nous), l'intégrale de cette bande-dessinée occupe sept tomes très épais. Outre les nombreux épisodes de la série, on y trouve des bonus, comme des croquis, des préfaces et postfaces (d'auteurs aussi prestigieux que Stephen King), des explications (façon « *commentaires audio* » d'un film) de Neil Gaiman sur son œuvre, etc. De quoi s'immerger totalement dans cette œuvre marquante !

Vertigo était – au cours des années 1980 et 1990 – le label « *adulte* » *de DC Comics*, c'est-à-dire la branche où l'éditeur publiait toutes sortes de séries non-labélisées super-héros. C'est ainsi au sein de cette franchise que des auteurs comme Alan Moore ou Garth Ennis purent faire leurs premières armes sur des bandes-dessinées au ton quasi-indépendant – comme *Swamp Thing* ou *Hellblazer*, par exemple.

Neil Gaiman y apporta son *Sandman*, qui devint bien vite le fer de lance de la marque *Vertigo* – au point que ce label est désormais indissociable de l'image de ce personnage aussi fascinant qu'impénétrable.

Infinis…

Au-delà du niveau de conscience des simples mortels, il existe bien sûr les dieux – innombrables et puissants. Mais ces mêmes dieux pâlissent devant les êtres que l'on nomme les Infinis, et qui sont des aspects de l'univers, des incarnations de forces fondamentales de la réalité. Ces Infinis forment une sorte de famille, un clan veillant sur la bonne marche du cosmos. Désir, Désespoir, Délire, Destin… Mais aussi Morphée – alias le Rêve (*Dream*, donc) et sa petite sœur la Mort (*Death*).

L'histoire commence alors que le Rêve a été invoqué et emprisonné par des occultistes anglais désireux de s'approprier la puissance d'un Infini. Enfermé dans une cage mystique, le Sandman ne parviendra à en sortir qu'au bout de quatre-vingt-un ans : un clin d'œil pour un être aussi vieux que l'univers, mais durant lequel son royaume – le Songe – aura cependant connu bien des bouleversements. Morphée reprend donc les choses en main et va devoir également gérer bien d'autres tracas : entre Lucifer qui décide d'abandonner les Enfers, la disparition de son frère Destruction, les nombreuses intrigues qui se sont tissées entre les autres Infinis, la cour des Fées ou les dieux nordiques dont les ambitions menacent des pans entiers de la réalité, les cauchemars qui réclament leur indépendance et sèment le chaos sur Terre…

Sans compter que le Rêve ne semble pas être sorti intact de cet exil… Morphée ne couverait-il pas une petite dépression ?

Bonne nuit, Nounours !

Il est difficile de parler de façon exhaustive de *Sandman*. Cette œuvre est multiple, plurielle – si foisonnante qu'on ne sait guère par quel bout commencer. En filigrane, bien sûr, la bande-dessinée suit Morphée dans son retour aux affaires sur le grand échiquier des entités cosmiques – après son absence de presque un siècle. Confronté à des protagonistes aussi divers que ses frères et sœurs (dont les très attachantes Délire et Mort), Lucifer, Puck, Odin, etc., il doit



Du sable sur grand écran ?
Une adaptation cinématographique de *Sandman* serait actuellement en pré-production. Voilà qui peut à la fois enthousiasmer et effrayer – en effet, on se demande bien comment un film hollywoodien pourrait rendre hommage à la qualité des aventures et de l'univers de ce pauvre Morphée ! Derrière et devant la caméra, c'est l'acteur Joseph Gordon-Levitt qui s'y collerait : un gage d'espoir du fait du talent reconnu de ce comédien.
Bref : *wait & see*, comme on dit.

remettre de l'ordre dans son propre domaine du Songe et s'impliquer dans diverses autres intrigues.

Mais de nombreux récits mettent aussi en scène les conséquences de ces intrigues sur la vie des simples mortels. Le surnaturel se mêle alors à l'existence de personnages récurrents qui, tous à leur manière, participent sans en avoir conscience à la quête du Sandman – quand bien même celui-ci n'apparaît parfois même pas dans ces épisodes du *comic-book* **!**

En multipliant les niveaux de lecture (cosmique, surréaliste, du point de vue des humains…), Neil Gaiman parvient ainsi à créer un univers d'une grande cohérence – tour à tour drôle, poétique ou tragique – où tout s'entremêle pour nous amener vers un final à la fois totalement inattendu et parfaitement logique.

Sandman est donc une bande-dessinée majeure, une œuvre qui mérite la pluie de récompenses qu'elle a reçue au cours de sa publication. Un *comic-book* précieux, qu'il faut avoir lu.

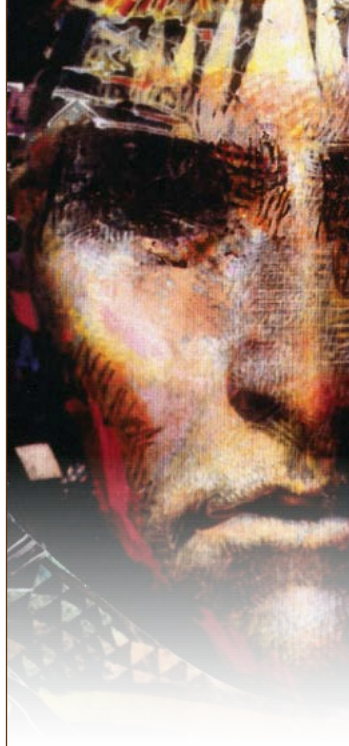
Inspiration

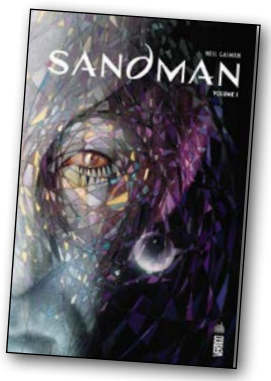
La légende veut que *Sandman* soit l'inspiration directe de *Nobilis* – le jeu où les personnages sont des divinités incarnant des aspects de la réalité. En effet, les ressemblances sont flagrantes et toute bonne Divine Rose Trémière se doit d'avoir lu les aventures de Morphée avant de songer à maîtriser une partie. Bien des concepts de la bande-dessinée peuvent ainsi être transposés tels quels dans le jeu.

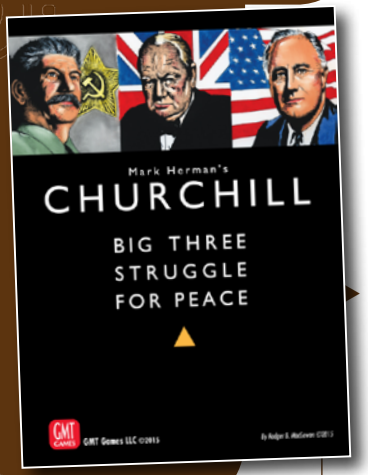
Même si *Sandman* se déroule majoritairement à notre époque, il met en scène des êtres divins dont les intrigues et humeurs se répercutent directement sur l'existence des mortels. Ainsi, la lecture de ce *comic-book* peut s'avérer utile à tout meneur de jeu (et même joueur) de *Dieux ennemis*. De quoi donner bien des idées pour les séances du conseil du panthéon destinées à infléchir le destin du Monde.

Bien entendu, *Sandman* peut se lire comme une histoire fantastique – la magie, l'occultisme et l'horreur en font partie intégrante – et donc influencer les nombreux jeux appartenant à ce courant. On pense par exemple à *Within* (le Corinthien ferait une bonne entité dans cet univers), à *Trinités* (où, là aussi, des êtres transcendants arbitrent le destin de notre monde) ou même à *INS / MV* (l'humour n'est clairement pas absent de *Sandman*).

Romain d'Huissier







JEU DE PLATEAU (VO)

CHURCHILL

« L'histoire de toutes les coalitions est un long récit des doléances réciproques entre alliés »

GMT sort à intervalle rapproché deux jeux simulant la Seconde Guerre Mondiale, destinés à être joués à trois. Dans *Churchill*, ce sont les méandres de l'alliance entre Churchill, Staline et Roosevelt qui sont explorés.

Jeu de guerre (de plateau)

Les éditeurs traditionnels de wargames, comme *GMT*, explorent régulièrement des avenues à mi-chemin entre le wargame traditionnel et le jeu de plateau, et intègrent de plus en plus des concepts venus des jeux européens. Avec *Churchill*, ne vous attendez donc pas à des centaines de pions et des hexagones. *Churchill* n'est PAS un wargame à l'ancienne, mais plutôt un jeu de plateau moderne sur le thème de la guerre. Et, plus que le conflit lui-même, le jeu aborde les relations difficiles entre alliés afin de préparer le monde d'après-guerre. Trois joueurs y incarnent les trois grandes puissances alliées au cours de dix conférences étalées entre 1943 et1945. Leur objectif ? Maintenir une alliance assez solide pour remporter la victoire, tout en faisant avancer leurs propres intérêts.

Triumvirat

À chaque conférence, un certain nombre de sujets sont débattus. Chaque joueur dispose de sept cartes d'aides de camp, en plus de sa carte de leader. Chaque personnage a certains atouts – généralement un impact renforcé sur certains sujets particuliers, mais aussi des faiblesses. Par exemple, certains personnages (dont Roosevelt) ont une chance de décéder, les aides de camp soviétiques sont parfois sous la menace du NKVD ou des goulags, etc. Tout se passe de manière très simple, sur un plateau représentant une table avec les trois parties. L'objectif, pour « *remporter* » une conférence, est d'avoir amené un plus grand nombre de sujets de son côté de la table.

Remporter certains sujets permet d'avoir un impact sur le conflit lui-même (pousser les Soviétiques à attaquer en Mandchourie ou les Alliés à débarquer en Normandie, par ex.), mais aussi sur certains aspects annexes, comme l'influence politique en Europe ou dans les colonies, le développement de la bombe atomique, etc. Le Japon et l'Allemagne sont gérés de manière abstraite, comme un obstacle à surmonter et non un acteur à part entière. En fin de partie, chacun compte ses points de victoire, qui découlent du résultat des conférences, de l'influence de chaque puissance et de l'avancée des différents fronts.

Au final, *Churchill* est un jeu de plateau aux possibilités stratégiques multiples, sur une base simple, et qui pourra plaire autant aux pousseurs de pions qu'aux *aficionados* de jeux de plateau.

Thomas Robert



Fiche technique

Éditeur • GMT
Matériel • Plateau de jeu, livre des règles, un paquet de cartes de conférences, pions, jetons, dés et paquet de carte spécifique pour chaque camp.
Prix constaté • 80 €
Durée constatée • 4 h (pour le scénario complet)

J'aime :

✚ L'approche originale du conflit.
✚ Un système pensé pour trois joueurs.

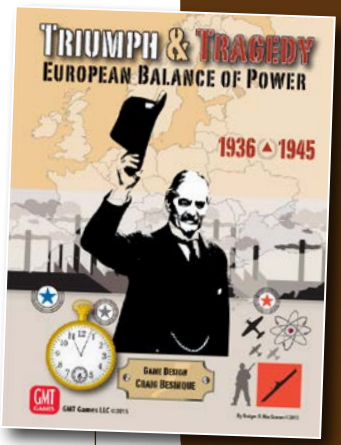
J'aime moins :

– Le livre des règles qui fait paraître le jeu plus complexe qu'il ne l'est réellement.
– Des conditions de victoire qui rendent la situation peu claire en fin de partie.

JEU DE PLATEAU (VO)

TRIUMPH & TRAGEDY

La Seconde Guerre Mondiale, comme sur un plateau



Les puissances occidentales, communistes et fascistes luttent pour la domination politique, économique et militaire de l'Europe dans cet autre jeu destiné à trois belligérants.

Lutte entre blocs

Triumph and Tragedy (*T&T*) est un jeu stratégique qui propose de rejouer l'ensemble du second conflit déterminant du XXème siècle. Par rapport à d'autres wargames, il prend le parti de faire débuter l'action en 1936, avant le début réel du conflit armé, et de limiter les contraintes au minimum en ce qui a trait aux alliances et opérations potentielles. Le jeu n'est donc pas « *scripté* » et la première étape, pour chaque camp, sera de rallier à sa bannière les pays neutres tout en bâtissant sa machine de guerre. Il est parfaitement envisageable, par exemple, de voir les Polonais se joindre aux Allemands avant d'attaquer l'URSS ou de débarquer à Londres. Cette liberté rallonge sans nul doute la durée de vie du jeu, mais pourrait déplaire aux adeptes d'une simulation plus pointue.

Le choix des armes

Chaque tour représente une année. La première phase concerne la production et la diplomatie. Viennent ensuite trois saisons pendant lesquelles les troupes peuvent se déplacer et combattre. Enfin, pendant l'hiver, seul le Soviétique peut mener des opérations sur son propre territoire. Les joueurs alouent leur production entre les cartes actions (utilisables pour l'influence des pays neutres, ainsi que pour les mouvements de troupes), les cartes investissement (pour l'amélioration de la capacité industrielle ou des découvertes technologiques) et l'augmentation de la quantité et de la qualité des troupes disponibles (représentées par des blocs indiquant la force et le type d'unités). L'objectif, pour une victoire économique, est de parvenir à 25 points pendant le cours du jeu, ou d'avoir le meilleur total à la fin de la guerre. Il est aussi possible de remporter une victoire militaire (en occupant deux capitales ennemies) ou technologique (en découvrant la bombe atomique).

La part d'aléatoire dans le jeu est importante, à la fois dans les combats entre blocs et, surtout, dans les cartes obtenues, qui peuvent dicter sa stratégie à un joueur. Pour remporter la victoire, il est nécessaire de savoir s'adapter à la situation et de ne pas se laisser enfermer dans une stratégie perdante.

S'il s'agit bien d'un wargame, *T&T* sacrifie clairement la simulation au profit de la simplicité, d'un équilibre optimal entre les trois camps, et d'un temps de jeu relativement limité pour un conflit de cette ampleur. Si l'on excepte un plateau de jeu un peu décevant (il est simplement cartonné et non monté), T&T est une vraie réussite.

Thomas Robert

Fiche technique

Éditeur • GMT
Matériel • Plateau de jeu, livre des règles, cartes d'action et d'investissement, pions, cubes en bois pour les unités, aides de jeu
Durée constatée • 4-5 h
Prix constaté • 75 €

J'aime :

+ Des règles faciles à prendre en main.
+ Le système de diplomatie
+ Un système pensé pour trois joueurs.

J'aime moins :

− Le plateau, de qualité moindre.



ROMAN

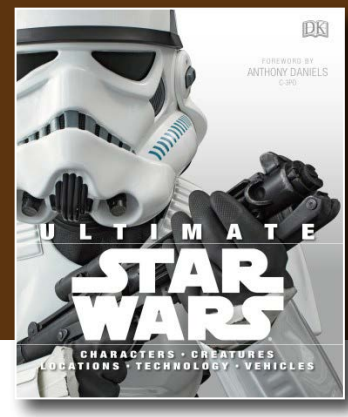
SCHYZOSPHERE

Rêve de Cube

Difficile de parler de ce roman sans révéler trop de choses. Sachez déjà que, si vous aimez les intrigues tortueuses, vous allez vous régaler avec ce puzzle qui s'imbrique au fur et à mesure de l'avancée du récit. Au menu : une cité imaginaire (AV Point), un tueur de codes, du paradoxe temporel et un thème récurrent avec le jeu obscur, qui voit s'affronter deux forces antinomiques (le Trioculaire et l'Homme couleur). Oui, tout cela parait obscur à première vue, mais je pourrais aussi vous donner des références cinématographiques comme *Matrix*, *Ghost in the Shell*, *The Cell* ou *Cube* et, tout de suite, votre imagination va s'emballer. C'est tout cela que m'a inspiré ce thriller inclassable, pas évident, mais malin dans sa construction et son dénouement. À signaler que le titre n'est disponible qu'en version numérique et pour un prix dérisoire, alors osez l'aventure dans le labyrinthe mental.

Cyril Rolland

Éditeur • Amazon
Auteur • Stéphane ADAM
Prix • 2.99 €



LIVRE

ULTIMATE STAR WARS

Encyclopédie ultime

Vous avez toujours rêvé de tout connaître sur *Star Wars* et, surtout, de tout avoir de compilé et rassemblé en un même ouvrage ? C'est désormais chose faite avec cet *Ultimate Star Wars* énormissime (un bon gros pavé de plus de 320 pages qui pèse son poids) et richement illustré qui référence de façon quasi-exhaustive tous les personnages, les créatures, les lieux, les technologies, les vaisseaux et autres en rapport avec la trilogie d'origine, la prélogie et les séries animées *SW*. En attendant la nouvelle saga et les *spin-off* au cinéma voici un guide parfait pour les fans de la première heure comme pour les nouveaux venus dans cette galaxie si lointaine, mais aussi pour les MJ (et les joueurs) des JdR *Star Wars* (*Aux confins de l'Empire*, *L'Ère de la Rébellion*, *Force et Destinée*) qui apprécieront. À noter que, contrairement à ce que pourrait laisser penser le titre, le livre est bien en français.

CR

Editeur • Hachette
Auteurs • collectif
Prix • 30 €



SÉRIE TV (VO)

THE EXPANSE

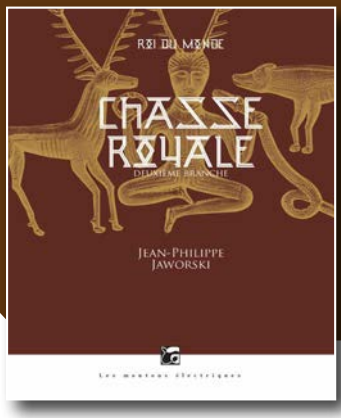
SF prometteuse

Dans un futur proche, l'humanité a conquis une partie du système solaire et exploite ses ressources (l'eau des glaces de la ceinture d'astéroïde par exemple). Mais si le gouvernement terrien est enfin unifié sous la tutelle de l'ONU, ce n'est que pour affronter de nouvelles crises, comme celles qui les mettent en tension avec la population de Mars ou avec les nés sous gravité zéro.

Dans une ambiance qui rappelle évidemment le JdR *Eclipse Phase* (en moins fouillé et transhumain) et un peu la BD culte de Bajram (*Universal War 1*), *The Expanse* est plutôt une bonne surprise. La chaîne Syfy propose des effets spéciaux de qualité vu ses moyens et le complot qui met en danger la paix entre les trois factions présentées plus haut est prometteur. Qui souhaite la guerre entre la Terre et Mars ? C'est ce que devront sans doute découvrir un détective désabusé, un capitaine à la dérive et une diplomate terrienne.

Damien Coltice

Chaîne • Syfy
Disponibilité • uniquement en VO actuellement...







ROMAN

Rois du monde – Tome 2

Quelle soirée d'été !!!

Avec la suite de ses *Rois du monde*, Bellovèse, le héros celte poursuit le récit de son histoire. Si le premier tome ne possédait malheureusement pas le côté additif de *Gagner la guerre* et pouvait donc être décep-tif pour les fans du Vieux Royaume et de Jean-Philippe Jaworski, ce second opus, après une petite centaine de page, se découvre un nouveau souffle ! La cérémonie de la première soirée de l'été, dirigée par les druides en présence des rois de la Celtique, court sur… presque 300 pages proprement époustouflantes ! Intrigues justes, scènes d'action mémorables, personnages marquants (Bouos !), intensité, violence et rites religieux décrits avec une qualité d'écriture remarquable. Jaworski parvient à relancer sa trilogie et son personnage principal, désormais attachant ! Lire ce deuxième tome valait vraiment le coup.

DC

Éditeur • Les moutons électriques
Auteur • Jean-philippe Jaworski
Matériel • Livre grand format de 400 pages
Prix constaté • 23 €

BD

Traquemage

T1 : Le Serment des Pécadous

On connaissait la *fantasy* et tous ses dérivés (*heroic, low, dark, science*, etc) mais connaissez-vous la rural fantasy ? C'est ce que nous propose cette BD humoristique détournant les poncifs du genre. Au menu de ce premier tome : des mages qui se mettent sur la tronche et qui provoquent la colère du personnage principal, des biquettes aux pouvoirs étonnants, une fée alcoolique, un dragon dormeur, une flopée de personnages souvent benêts et, évidemment, on y revient, un héros hors-norme et tri-classé berger/fromager/aventurier venu tout droit des alpages et équipé en tout et pour tout d'une vieille épée et d'un sac rempli de fromages qui puent.

Pour l'inspiration, le temps d'une petite séance détendue et si l'envie vous prend, transformez vos fiers PJ en simples bergers chasseurs de mages, cela pourrait s'avérer cocasse.

CR

Éditeur • Delcourt
Auteurs • LUPANO / RELOM
Prix • 15 €

ROMAN (VF)

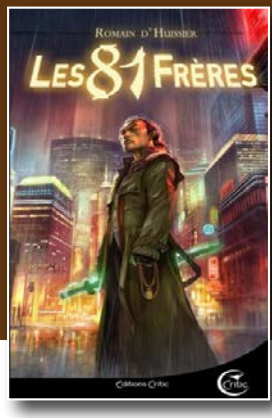
Planète Verte

2184. La montée des eaux a recouvert 18 % des terres émergées. Une attaque virale terroriste lancée depuis l'espace vingt ans auparavant a éradiqué 74 % des mammifères. La Terre est habitée par trois milliards d'habitants et est recouverte de jungles, devenant la Planète Verte. Dans ce cadre, Jon Blackfire, un ancien soldat, s'improvise garde du corps de la jeune Sarah lorsque celle-ci est attaquée par un groupe d'éco-terroristes. Parcourant le globe, de Floride en Égypte, le duo se retrouve aux prises avec les Éternels, qui dominent la Terre depuis leurs villas spatiales, avec un seul but : sauver la planète !

Amateur de JdR, Emmanuel Anzaraey écrit un thriller post-apocalyptique mêlant catastrophe écologique et *Cyberpunk*, un cocktail plutôt intéressant. Le récit est intense et certaines scènes font penser à des parties sur table. Il ne demande plus qu'à être adapté.

Marc Sautriot

Éditeur • Edilivre
Auteur • Emmanuel Anzeraey
Prix constaté • 28,50 €



ROMAN

Les 81 frères

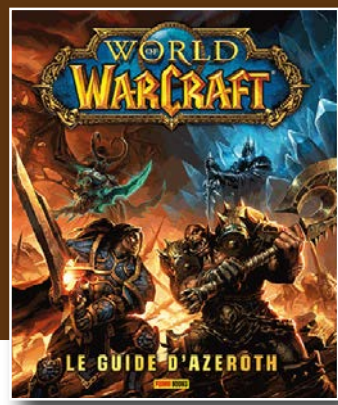
Tigre et dragon

Auteur de jeux de rôle et créateur d'univers talentueux (*Qin, Vigilante city*), Romain d'Huissier est également romancier. Avec *Les 81 frères*, il met en scène les aventures de Johnny Kwan, un *Fat Si* spécialisé dans l'exorcisme. Combattant chevronné, il affronte les démons et libère les fantômes qui hantent Hong Kong. Mais, quand le riche Anthony Chau lui demande de retrouver des livres antiques qu'on lui a dérobés, il est entraîné dans une intrigue mortelle qui va le confronter aux 81 frères et à l'être divin qu'ils servent…

Superbement écrit, *Les 81 frères* est un roman d'aventure mêlant habilement ésotérisme chinois et société moderne dans cette cité fantastique qu'est Hong Kong. Investigations, objets magiques, combats endiablés et créatures fantastiques : tous les ingrédients sont réunis pour en tirer une bonne partie de JdR et composer un univers façon *New York Gigant*… À lire sans modération !

Marc Sautriot

Éditeur • Éditions Critic
Auteur • Romain d'Huissier
Prix constaté • 22 €



LIVRE

Le Guide d'Azeroth

Wow !

Le Guide d'Azeroth est un très bel ouvrage qui ravira les inconditionnels du plus célèbre des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG), *World of Warcraft*. Les amoureux de beaux livres y trouveront également leur content de textes d'ambiances et d'illustrations magnifiques, merci *Blizzard*.

Ce *sourcebook* richement illustré fait la part belle à la présentation des différentes races de l'univers, avec des classiques comme les elfes, nains, gnomes, orcs, gobelins et trolls pour les habitués de fantasy, mais aussi des races spécifiques à cet univers, comme les tauren, les draeneï ou les pandaren. Sont également présentés les personnages importants du jeu, les deux factions rivales que sont l'Alliance et la Horde, sans oublier les lieux emblématiques et l'histoire d'Azeroth. Un petit making-of vous dévoilera également les coulisses du jeu ainsi que le phénomène WoW.

Cyril Rolland

Éditeur • Panini Books
Auteurs • Collectif
Prix • 35 €



BD

Semaine entre potes

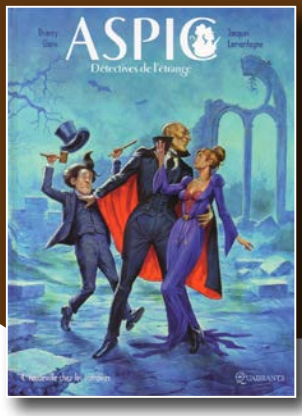
100% JdR

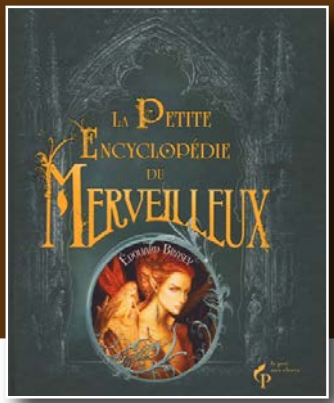
Quiconque a jamais organisé une session de JdR avec ses potes sur plusieurs jours lira avec plaisir la BD autoédité de Chris Hénin, illustrateur talentueux que vous avez la chance de retrouver pratiquement tous les deux mois dans *Casus*. Galère d'organisation, couchage, ménage, animaux domestiques, gestion des proches, nourriture diététique, accumulation de fatigue, mais aussi plaisir du jeu et des retrouvailles entre amis, tout est là. Le ton est résolument comique et très axé sur la lose au dé (ça marche toujours !), mais les compte-rendus de partie dans le récit de la BD rendent parfaitement l'atmosphère de ce qu'est une partie de JdR.

À tel point que cette BD répondra bien mieux que de longs discours à la question que ne manquent sans doute pas de se poser encore certains de vos proches : « *mais c'est quoi une partie de JdR ?* » ou « *mais qu'est-ce que vous faites pendant cinq heures à six dans le salon ?* » Tome 2 à venir.

Tête Brûlée

Éditeur • CH Editions
Auteur • Chris Hénin
Prix constaté • 12 €







BD

ASPIC Détectives de l'étrange

Ghostbusters !

Après avoir aidé le grand détective Auguste Dupin à élucider la disparition de la naine aux ectoplasmes, la jeune Flora Vernet et l'étonnant Hugo Beyle fondent une agence de détectives privés spécialisée dans le surnaturel. Précisons que, au cours de leur première aventure, Flora s'est révélée être une médium et Hugo n'est autre que Gavroche devenu immortel grâce à une montre héritée de son père… Enquêtant sur la disparition du spectre d'un vieil indien, le duo se retrouve confronté à des vampires. N'en disons pas plus, cette BD est tout simplement étonnante ! Malgré un ton léger, elle fera une excellente inspiration pour les joueurs de *l'AdC* ou de *Crimes* qui ont envie d'explorer leur univers dans une autre ambiance. D'ailleurs, les intrigues mettent tout de même en scène des crimes sordides et une coterie de criminels parisiens vénérant Azatoth. À lire absolument !

Marc Sautriot

Éditeur • Quadrants
Scénario • Thierry Gloris
Dessin • Jacques Lamontagne
Prix constaté • 14,95 €

LIVRE

La Petite Encyclopédie du Merveilleux

Patrimoine légendaire

Remarquable travail d'archiviste que cette « *Petite* » Encyclopédie du Merveilleux (édition 2015). Habituellement, ce genre d'ouvrage imposant est le fruit de collectifs or, ici, c'est un seul et même auteur, un passionné du genre, qui a répertorié sur 420 pages plus de 250 personnages, animaux fabuleux, créatures et peuples issus du folklore, des mythologies et des contes. L'ensemble est structuré en trois gros chapitres (peuples de la lumière, bestiaire fantastique, peuples de l'ombre) subdivisés en cinq ou six sous-chapitres chacun (peuples de l'air, de la forêt, de l'eau, de la terre, dragons et serpents, monstres marins, animaux sacrés et sorciers, peuples de la peur, de la mort, des cimetières, etc). Plus qu'un simple bestiaire, cet ouvrage est le parfait grimoire de référence pour tout MJ œuvrant dans le domaine de la *fantasy*.

CR

Éditeur • Le Pré aux Clercs
Auteur • Edouard BRASEY
Prix • 29 €

MANGA

Bestiarius

Uchronie antique

Rome, 85 après J.C, l'Empire Romain perpétue ses conquêtes du monde connu. Pendant ce temps, les jeux et les combats de gladiateurs enivrent une foule avide de sang. Tout cela nous renvoie à des références évidentes, comme le film *Gladiator* ou la série TV *Spartacus*, dont on reconnaît l'influence (les plans du *Ludus*, notamment), mais l'auteur de ce sympathique manga y a ajouté une touche de fantasy bienvenue. En effet, créatures et monstres tel que wyvernes, manticores, minotaures, orcs et autres gobelins y sont courants. C'est dans ce contexte uchronique que nous allons suivre les aventures de jeunes gladiateurs, esclaves malgré eux de la tyrannie romaine. Les graphismes sont plutôt agréables et la mise en page dynamique ajoute encore à l'immersion. Deux tomes sont déjà parus et un troisième ne devrait pas tarder au moment où vous lirez ces lignes.

CR

Editeur • Kaze
Auteur • Masasumi KAKIZAKI
Prix • 6.99 €

UN SCÉNARIO POUR PATHFINDER JDR — CASUS BELLI

ÉTAT DE SIÈGE

Introduction

L'abbaye de Saint Boniface est un lieu de pèlerinage fortifié, isolé dans une région de collines boisées. Passé à la postérité pour sa quête du savoir, ses voyages et sa vie dédiée au partage, Saint Boniface joue un rôle important au sein du culte d'une déité d'alignement bon de votre choix.

Récemment, un vil sorcier, en visite à l'abbaye, a passé outre toute règle de bienséance. L'abbé lui a alors asséné une leçon de morale qu'il n'a pas appréciée. En représailles, le sorcier a lancé un sort de *débilité mentale* qui a réduit l'abbé à l'état de légume. Le scélérat a ensuite quitté les lieux en proférant des insanités.

Le vicaire a alerté le temple principal de la fâcheuse situation par une missive. Personne n'étant disponible pour soigner l'abbé, le grand prêtre a décidé d'envoyer le nécessaire pour un rituel de guérison : galvanisé par de l'encens magique, en récitant les prières adéquates, le vicaire pourrait utiliser un parchemin de guérison pour rétablir son abbé.

L'abbaye étant située dans une région isolée, à plusieurs jours à cheval, le grand prêtre a fait appel à des aventuriers pour y emporter les éléments du rituel, soigneusement rangés dans une cassette en plomb.

Le temple a confié cette mission aux PJ. En échange, ces derniers pourront bénéficier de services du temple, selon les besoins de votre campagne : soigner un proche d'une maladie grave, supprimer une malédiction, etc.

Les PJ ignorent la nature du contenu de la cassette, et il leur est demandé de ne pas l'ouvrir. Le grand prêtre n'a pas encore pleinement confiance en eux. Cette mission est une sorte de test. Le groupe devra apporter la cassette à l'abbaye puis ramener un courrier de l'abbé, prouvant que le contenu est arrivé à bon port. Cette astuce assure au grand prêtre que l'abbé soit bien guéri.

Alors que le scénario semble se focaliser sur le contenu mystérieux de cette cassette, une surprise de taille attend les PJ… Le plus dur n'est pas d'arriver à l'abbaye, mais d'en partir ! La nuit suivant leur arrivée, les féroces hurleurs de Zargollik, une bande d'humanoïdes, encercle l'abbaye et prépare un siège!

L'objectif du scénario **n'est pas un affrontement direct contre les humanoïdes**. D'une part, les PJ y laisseraient la vie, vue la puissance des adversaires. D'autre part, des innocents ne manqueraient pas de mourir. Le but du scénario est de simuler un petit siège, et **les PJ doivent sauver un maximum de vies.** Les humanoïdes entendent aussi limiter les pertes pour conserver une force suffisante pour d'autres batailles plus importantes. De plus, les assaillants sont tellement sûrs de leur victoire que chacun des lieutenants veut faire valoir son plan pour s'emparer de l'abbaye pendant que les autres y mettent de la mauvaise volonté. Le groupe doit les contrecarrer tout en gérant la panique à l'intérieur. Enfin, ils auront sur les bras une affaire de vol à élucider…

Le voyage vers l'abbaye

L'abbaye est dans une région de collines boisées. Elle n'est pas protégée par des seigneurs locaux, le plus proche étant à plus d'une journée de cheval. Un chemin praticable par des chariots traverse les collines, reliant deux bourgs lointains. Une bifur-

En quelques mots…

Les PJ se retrouvent assiégés dans un abbaye fortifiée par une troupe puissante mais tiraillée par des rivalités internes. Malgré tout, leur mission sera de sauver le plus de vies possible, tout en déjouant les plans de voleurs sans scrupules au sein des assiégés, prêts à s'emparer des richesses des moines. Un scénario pour un groupe de héros, des vrais, des bons.

Fiche technique

TYPE • Résister au siège
PJ • 4 ou 5 PJ de niveau 5-6
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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



Fillidiz, le gobelin druide, se prépare à faire tomber la foudre !

cation mène à l'abbaye au bout de quelques kilomètres.

Au cours de leur voyage, les PJ croisent des voyageurs, des marchands et même des patrouilles dans certaines zones. Ce n'est qu'une fois la bifurcation prise qu'ils ne rencontrent plus personne. La saison est printanière.

Un PJ curieux peut s'intéresser à la cassette. En plomb (pour empêcher toute détection magique à l'intérieur), elle est de forme rectangulaire de 30*20*10 cm, fermée à clef et non piégée. Deux clés permettent de l'ouvrir : une se trouve au temple, l'autre à l'abbaye. La cassette est utilisée pour le transport d'affaires délicates. Un test de Sabotage DD25 permet de l'ouvrir (et de la refermer), mais il faut réussir un test DD30 pour que personne ne le remarque… Elle contient un parchemin de guérison suprême roulé dans un étui en cuir, des bâtonnets d'encens magiques et les instructions du rituel pour le vicaire.

Voici des rencontres pour agrémenter le voyage. Ajoutez-en d'autres à votre guise. →

Bandit
homme d'arme niv 1 **CA** 12
pv 6 **Att** : arc court +2(1d6)
ou épée courte +1 (1d6+1)

Chef des rebelles
Rodeur niv 3 **CA** 16, **pv**30,
Int 11, **Sag** 13, **Cha** 16, **Att** :
arc long +6 (1d8) ou épée
longue +5 (1d8+1)

Quiproquo

Dans une partie dense de la forêt, un arbre tombe soudainement en travers du chemin, bloquant le passage des chevaux. Des archers surgissent derrière le groupe, d'autres sont postés sur les branches d'arbres voisins. Certains sont vêtus de simples tuniques brunes et vertes, d'autres portent des armures de cuir. Ils forment une bande d'une dizaine d'individus de tous âges. Un beau jeune homme au sourire charmeur s'adresse aux PJ du haut de son arbre : « *Nous savons, bonnes gens, que vous transportez un butin qui serait mieux dans nos poches que dans celles du vil baron Loxlei.* »

Les PJ sont pris dans une histoire locale : le seigneur Loxlei dirige la région d'une main de fer. Certains habitants ont formé une bande de rebelles et comptent redistribuer aux nécessiteux les richesses pillées. Loxlei, pour s'attirer les faveurs d'une fille de noble qu'il espère épouser, a organisé un transport de bijoux dans une cassette protégée par un groupe de mercenaires, et les rebelles en ont eu vent. Ils pensent à tort que les PJ sont ces mercenaires…

Les bandits ne veulent pas faire de mal aux PJ, et restent ouverts à la discussion. Les PJ peuvent les convaincre qu'ils se sont trompés de cible. Si les rebelles ont vu la cassette, ils leur demandent de l'ouvrir en gage de bonne foi, afin de prouver qu'elle ne contient pas de bijoux ! Demande délicate, lorsqu'on veut tenir ses engagements…

Laissez plusieurs options aux PJ pour sortir de cette situation. Des explications convaincantes, concrétisées par un jet réussi de Diplomatie DD 20 constituent une possibilité (après tout, les PJ n'ont pas la clef de la cassette). Si la situation s'envenime, un second groupe arrive à cheval, du même nombre que celui des PJ : ce sont les mercenaires du baron ! Voyant la situation, ils font demi-tour et s'enfuient. Les rebelles partent immédiatement à leurs trousses, abandonnant les PJ en leur criant quelques mots d'excuse…

Avertissement

Le groupe croise un homme crasseux, à la barbe noire broussailleuse et boueuse. Vêtu d'une ample robe brune qui a connu de meilleurs jours, il tient un bâton noueux et porte un chapeau pointu grisâtre et troué. L'homme tire un âne qui porte son paquetage. Il accoste les PJ en ces termes : « *Eh, les voyageurs, vous n'auriez pas de l'eau ? J'ai soif !* »

Cet homme (ensorceleur niv 9 AL CM) est le fameux sorcier qui a envoûté l'abbé.

Si les PJ lui donnent une gourde, le pouilleux boit son contenu sans dire merci. Il la rend, puis dit : « *Vous êtes les premiers gens serviables que j'ai rencontrés depuis cette maudite abbaye de Saint Boniface !* » Questionné sur cette abbaye, il raconte une série de mensonges. Le sorcier prétend que les moines sont au service d'une déité maléfique, sacrifiant des voyageurs lors d'un rituel diabolique. De nuit, ils peuvent se transformer en monstres. Ces créatures ont accumulé une richesse indécente, cachée dans une statue. Le félon prétend leur avoir échappé grâce à sa magie. La seule chose exacte qu'il raconte est la description des lieux. Utilisez ces rumeurs pour inquiéter les PJ.

Si les PJ lui font des reproches, le sorcier s'éloigne en proférant des insanités. Face à un comportement hostile, il se téléporte avec son âne grâce à un sort de *porte dimensionnelle*. En représailles, le sorcier conjure un démon babau (sort de *convocation de monstre V*) pour qu'il attaque les PJ. Le démon se téléporte juste face à eux. Il essaye dans un premier temps de convoquer un autre babau (40 % de chance). La créature ne reste que 7 rounds avant de disparaître.

Etirlen

Etirlen est un chevalier errant vénérant la même déité que Saint Boniface. Il vient de perdre son statut de paladin après avoir fui une attaque d'orques, abandonnant les gens dont il avait la responsabilité. Sa couardise le hante, mais il n'arrive pas à s'en débarrasser. Il part en pèlerinage à l'abbaye pour faire pénitence.

Etirlen

L'ex paladin se repose le long du chemin, au pied de la colline de l'abbaye, avant de débuter la montée. Il salue les PJ et leur demande s'ils se rendent aussi à l'abbaye de Saint Boniface. Très cordial, il se présente à eux comme étant un paladin venu méditer à l'abbaye. Etirlen cache son honteux secret. Il propose de terminer le voyage ensemble. Il ne connaît l'abbaye que de réputation, qui est d'ailleurs très bonne.

C'est en milieu de journée, après une belle montée sous une pluie battante, que l'équipe atteint l'abbaye de Saint Boniface.

L'abbaye de Saint Boniface

Pourquoi avoir bâti une abbaye au milieu de nulle part ? Selon l'évangile, le Dieu serait apparu à Saint Boniface ici même, alors qu'il s'était perdu et cherchait son chemin. Ce lieu est devenu sacré, et le temple a décidé d'y bâtir une église. Les seigneurs de la région ont contribué à la construction de cet édifice, qui offre depuis un relais aux voyageurs.

L'abbaye se trouve sur un plateau situé à 1 000 m d'altitude. Le plateau est composé de deux parties. La partie la plus haute est boisée. Au niveau de la deuxième partie, les flancs de la colline sont plus raides et moins boisés : c'est ici que l'abbaye a été construite. Les deux parties sont reliées par une pente douce de 30 m de large sur une distance de 100 m. Le chemin qui mène à l'abbaye serpente sur le flanc de la colline pour atteindre d'abord la partie la plus haute du plateau, avant de passer au centre de la pente pour atteindre son entrée. →

Démon Babau

Bestiaire p.61

Etirlen

Ex-Paladin 2, **pv**15, **CA**16, **Att** épée longue de maître +5 **DG** 1-8+2, **For** 15 **Dex** 10 **Con** 9 **Sag** 12 **Int** 9 **Cha** 16

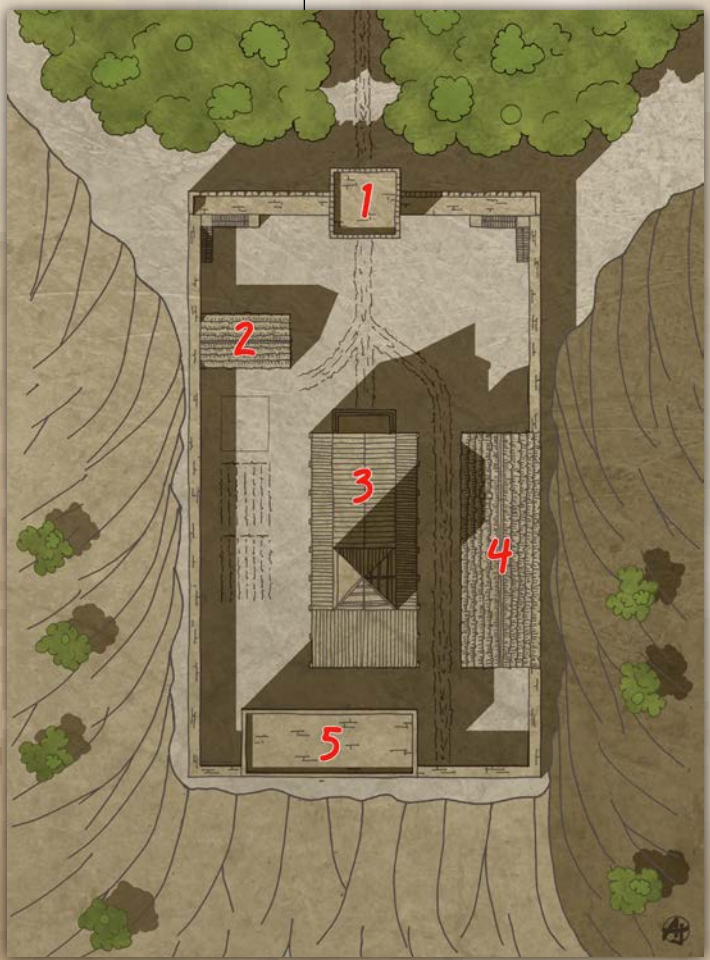


Configuration des lieux

Située au Nord, l'entrée est défendue par une massive double porte et une herse. Une tour est située au-dessus de la porte. Elle comprend une salle de stockage d'armes et du matériel de défense. Des hommes montent la garde ici en permanence. La tour, sur une base carrée de six mètres de coté, s'élève à neuf mètres de haut.

Un petit mur d'enceinte protège l'abbaye. Le rempart, de 50 m de long sur 30 m de large, atteint 6 m de haut sur 2 m d'épaisseur au niveau de l'entrée, mais uniquement 3 m de haut sur 1 m d'épaisseur sur les 3 autres côtés. La pente escarpée rend difficile l'accès au rempart sur la partie basse. Un chemin de ronde longe la partie la plus haute, traversant la tour.

Au centre de l'enceinte s'élève une petite église sans transept. Deux autres bâtiments en pierre sont accolés au rempart sur la partie basse, le dortoir des acolytes, à l'Est, et les chambres des visiteurs au Sud. Il y a également une petite écurie, un jardin avec un grand potager et un enclos avec des chèvres.



L'église

Avec 9 m de large pour 20 m de long, l'église atteint une hauteur de 6 m. Son clocher est en cours de construction. Une belle double porte en bois, décorée de symboles religieux, donne accès à la chapelle. Des bancs sont alignés le long de la nef, entourée de colonnades sculptées avec des visages de saints. Dans le chœur trône un autel dominé par une très grande statue en marbre de Saint Boniface. Les vitraux laissent filtrer peu de lumière. Ils décrivent des étapes de la vie du Saint. Deux portes au fond mènent au presbytère, un couloir en U reliant ces deux portes. Dans cette partie se trouvent :

- la sacristie, où sont entreposés des vêtements et les ustensiles pour les offices religieux, mais aussi des outils, le tout dans un certain désordre ;
- la chambre du vicaire, qui dispose d'un minimum d'ameublement, le tout très mal rangé ;
- la chambre de l'abbé, très spartiate. Le pauvre homme végète dans son lit toute la journée depuis sa malédiction. Un coffre est posé dans une alcôve entourée de runes. Un avertissement est écrit au dessus : *Voler, c'est souffrir*. Les runes diffusent une aura magique mais elles sont en fait inoffensives. Il s'agit d'un leurre, dans le but de re-



Le dortoir des visiteurs au Sud

pousser la tentation. Le coffre est fermé à clef, le père Francis portant la clef sur lui en attendant le rétablissement de l'abbé. Il contient 2000 po ;

• un escalier qui mène en dessous aux catacombes.

Une porte permet d'accéder directement à ce couloir par l'arrière de l'église.

Les catacombes

Cette pièce nue ne renferme qu'un cercueil en pierre, surmonté d'un gisant représentant le premier abbé, qui repose sous la pierre. Le lieu est en chantier, car c'est d'ici qu'est creusé un futur passage secret qui doit mener au pied de la colline. Assez pentu, il s'enfonce actuellement de 4 m dans les profondeurs. Sacs de gravas, pioches, pelles, cordes et poutres pour étayer sont répartis dans la pièce.

Le bâtiment des acolytes

Ce bâtiment de 20 m de long a deux portes d'entrée et un étage. Il dépasse donc le rempart de quelques mètres, le mur du rempart formant un seul bloc avec le mur de la maison. Aucune fenêtre ne donne sur le côté du rempart. Sa toiture en bois est couverte de chaume, ce qui est un point faible de la défense du lieu.

Les habitants de l'abbaye

Une dizaine de jeunes moines (Gens du Peuple 1 pv 4 CA 10 Att+0 Sag 12 Int 10 Cha12) vivent en permanence à l'abbaye. Ils sont envoyés par leurs familles afin d'étudier et, pour certains, de devenir prêtre. Cinq supérieurs dirigent l'ensemble.

Le père Anté :

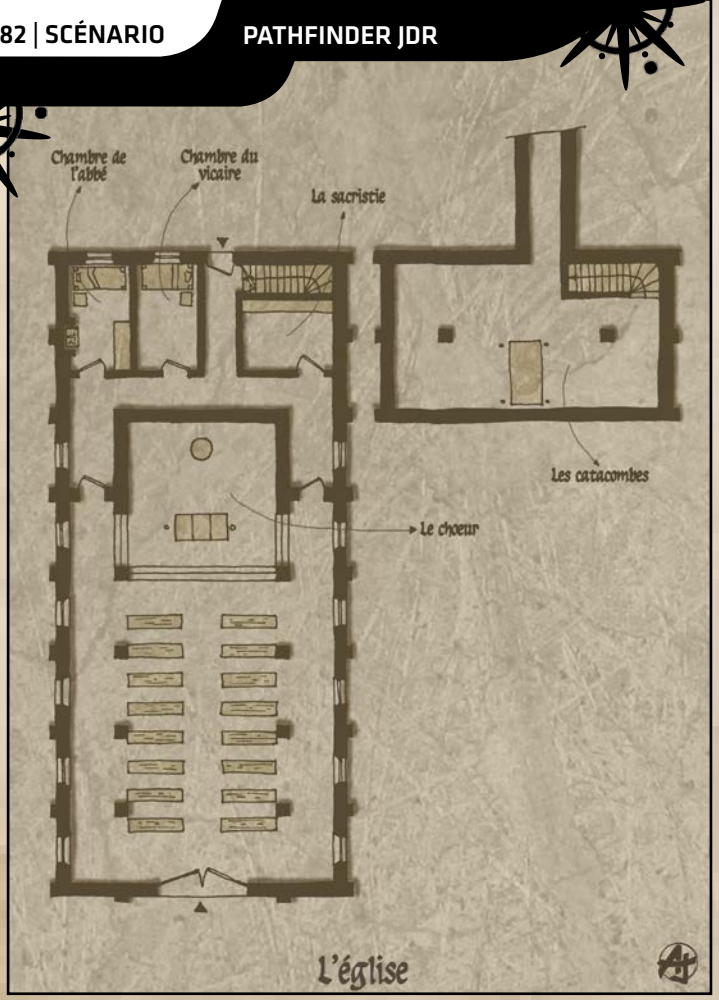
Cet intendant (29 ans, 1m65, 63 kg) suit strictement les règles établies et ne montre aucune compassion. Il n'a aucun sens de l'humour. Le père Anté déteste les marchands, qu'il considère tous comme « *des voleurs, vu les prix auxquels ils vendent leurs marchandises, sous prétexte que l'abbaye est loin de tout* ». Il n'est guère apprécié des étudiants. →

Le père Anté
Adepte 2 **pv**10 **CA** 12 **Att**+1 **Sag** 13 **Int** 10 **Cha** 13, **AL** LN

Le père Francis
Prêtre 3 **pv** 23 **CA** 11 **For** 15 **Dex** 12 **Con** 12 **Sag** 14 **Int** 8 **Cha** 9

Le père Samuel
Prêtre 5 pv40 CA 9 For 9 Dex 9 Con 12 Sag 16 Int 14 Cha 15

Adepte
1 **pv**6 **CA** 10 **Att**+0 **Sag** 12 **Int** 10 **Cha** 12



Deux adeptes épaulent ces trois personnes.

Tous sont en charge de la gestion du domaine, de l'éducation des acolytes, de la réception des pèlerins et des visiteurs.

La protection du lieu est assurée par huit gardes.

Ils sont dirigés par Garcevin, un « *templier* » :

Garcevin

Garcevin est voué corps et âme à la défense de ce lieu sacré de Saint Boniface. Il fait tout pour que l'église soit intacte, ainsi que les prêtres et leurs ouailles. Ceux qui ne sont pas fidèles à son Dieu ne bénéficient pas de sa protection.

Les maçons

L'abbaye est financée principalement par les dons des voyageurs et des familles des acolytes. Le temple principal a dernièrement octroyé une somme importante afin de terminer les travaux du clocher et de construire un passage secret pour permettre une fuite en cas de siège… (Bonne intuition !)

Six maçons sont à l'ouvrage : Gens du peuple 1 pv4 CA 10 Att+0 Sag 8 Int 8 Cha8. Leur patron se nomme Arsin : Expert 2 pv10 CA 10 Att+1 Sag 8 Int 12 Cha 12 AL CN. Arsin est peu scrupuleux : il compte bien gagner un maximum en faisant le minimum. Il n'a pas été choisi par recommandation, mais parce qu'il était prêt à faire le travail dans ce lieu perdu pour un prix raisonnable.

Les visiteurs

L'abbaye compte actuellement d'autres visiteurs. Trois pèlerins d'une quarantaine d'années, peu fortunés (Gens du peuple 1 pv4 CA 10 Att+0 Sag 10 Int 10 Cha10), prient quotidiennement à l'église. Ils ne savent pas se battre et paniquent facilement en cas de danger.

Le père Francis

Le vicaire (40 ans, 1m78, 80 kg) assume difficilement son rôle de suppléant à l'abbé. Il est peu soigneux et distrait. Il ne sait pas s'imposer et préfère éviter les ennuis. Le père Francis a tendance à sourire benoîtement quand il ne sait pas comment réagir, ce qui lui vaut quelques moqueries de la part des acolytes. Sa position est due à son ancienneté. Depuis qu'il est en charge, le chaos a tendance à s'installer au sein de l'abbaye.

Le père Samuel

L'abbé (55 ans, 1m72, 69 kg) est la clef de voûte de l'organisation. Avisé, admiré, il sait prendre les bonnes décisions et les faire respecter.

Gardes

Hommes d'armes niv1 **pv**10 **CA**17 **Att**+3 corps à corps (DG 1-8+2 [crit19-20*2] épée longue, ou +3 distance 1d6 arc court.

Garcevin

Chevalier 2 (ordre de l'étoile) **pv**20 **CA**18 Att+4 corps à corps DG 1-8+3 [crit19-20*2] épée longue+1, ou +3 distance 1d6 arc court.

Folos

Ce colporteur, spécialisé dans les chausses, vit également de rapine. Il possède une grande malle avec différents compartiments où sont rangés ses articles. Son commerce n'étant guère florissant, il n'hésite pas à cambrioler ses hôtes si une bonne occasion se présente.

Gursceris,

Ce marchand est venu à l'abbaye vendre des tissus. Il a connu une vive altercation avec le père Anté. Ce dernier, d'habitude calmé par l'abbé, a essayé de négocier le prix. Insatisfait du résultat, il a renvoyé Gursceris. Le marchand est furieux d'avoir fait le voyage pour rien.

Umar

Umar est le garde du corps de Gursceris. Il aime se battre et participer à toute sorte de défi. Il craint de ne pas être payé par le marchand suite à sa déconvenue. Il est prêt à écouter d'autres offres, et le fait savoir.

Quel accueil !

Après les vérifications d'usage, le groupe peut entrer dans l'enceinte. Ils sont menés au réfectoire pour prendre une collation et se sécher près du feu. Leur venue est un grand soulagement pour le vicaire quand il apprend qu'ils amènent un bien du temple principal. Le père Francis laisse toute discrétion de côté et explique aux PJ que l'abbé a été victime d'un sortilège maléfique le rendant idiot. Ce sortilège a été lancé par un sorcier sournois. Si les PJ pensent à demander la description de l'agresseur, ils comprennent que c'est l'étrange personnage qui les a mis en garde contre l'abbaye et ses rites.

Le vicaire se rend au presbytère pour ouvrir la cassette. Une fois les instructions lues, il informe les PJ qu'il va passer le reste de la journée et toute la nuit à mener un rituel de guérison. L'abbé est installé au pied de l'autel où se déroulera la cérémonie. Le père Francis est assez confiant sur ses chances de succès. Si les PJ lui proposent leur aide, il leur demande simplement d'assurer qu'il ne soit pas interrompu. Si les PJ ont des doutes sur la nature du rituel, le père Francis leur laisse examiner ses éléments pour les rassurer.

Laissez les PJ s'installer et faire connaissance avec les habitants et les lieux. Au coucher du soleil, les gardes sonnent l'alerte. Garcevin monte sur les remparts, les PJ pouvant l'accompagner. Face à eux, à l'orée de la forêt, des dizaines de gobelins et d'orques les narguent. On voit surtout la tête d'un géant dépasser des arbres !

Les féroces hurleurs de Zargollik

Le sorcier belliqueux n'a pas fait que répandre de viles rumeurs sur l'abbaye. Il a également persuadé une bande de mercenaires humanoïdes que l'église regorge de richesses.

Cette bande se nomme Les féroces hurleurs de Zargollik. Elle comprend une trentaine de gobelins, dont dix archers rôdeurs, une trentaine d'orques, dont dix barbares, quatre ogres et même un géant des collines ! Quatre lieutenants (deux gobelins rôdeurs niv3 et deux orques barbares niv3) relaient les ordres des chefs.

Leur grand chef se nomme Zargollik. Cet ancien militaire tacticien humain, doué en charpenterie et en mécanique, est mort dans une bataille face à des troupes humanoïdes. Il a été réincarné en ogre par un druide gobelin. Désarçonné par ce coup du destin, il a abandonné ses origines et changé de nom. Sous le patronyme de Zargollik, il débute une nouvelle vie. Le groupe →

Folos

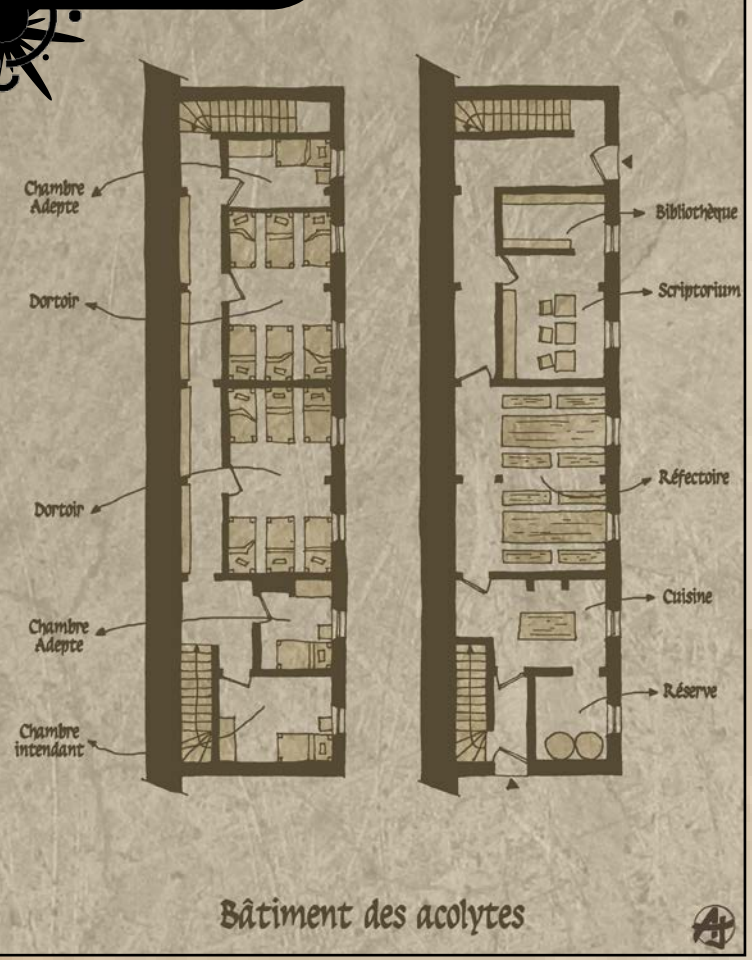
Expert 1 **pv**6 **CA** 15; **Att** dague +1 DG1-4 ; **For** 12 **Dex** 16 **Con** 10 **Sag** 10 **Int** 12 **Cha** 11 ; **Compétences** : Bluff +4, Escamotage +7, Sabotage +7, **AL** CN

Gursceris,

Expert 1 **pv**5 **CA** 9 **Att**+0 **Sag** 8 **Int** 11 **Cha**14 ; **Compétences** : Bluff +6, Diplomatie +6 , AL N

Umar

Guerrier 2 **pv**21 **CA**18 ; **Att** épée longue de maître +7 DG 1-8+3 [crit19-20*2] ; arc long +4 DG 1d8 ; **For** 16 **Dex** 14 **Con** 13 **Sag** 8 **Int** 9 **Cha** 9 ; **AL** N



de mercenaires humanoïdes, qu'il a formé sous son efficace commandement, a acquis une terrible réputation sur les champs de bataille. Briseligne, une fille humaine qui a été recueillie et élevée par Zargollik, ne le quitte jamais. Ce dernier a toujours voulu avoir une fille, si bien qu'il a adopté cet enfant abandonné après un pillage. Briseligne a bénéficié d'une éducation typique des humanoïdes de la tribu, ce qui explique son comportement sauvage… Gargatok lui a appris à se battre, Fillidiz à survivre en forêt et à chasser, et Zargollik à se comporter comme une chef.

Sous les ordres directs de Zargollik, ses deux lieutenants sont les hommes forts de la troupe et se disputent les faveurs du chef.

• Fillidiz, est un druide gobelin, l'apprenti de celui qui a « *créé* » Zargollik. Tous les gobelins le soutiennent. Il représente « *la sagesse* » du groupe. Son but est d'essayer de maintenir une certaine cohésion. Tant qu'il est en capacité de prodiguer des soins, il est partiellement écouté. Il dispose d'une « *équipe* » de dix loups et de vingt chauves-souris dressées et grassement nourries.

• Gargatok, le chef orque féroce sanguin. Il règle tout conflit par la violence. Il est « *l'idole* » des orques de la bande.

Il existe une réelle compétition entre les lieutenants. Chacun a sa méthode et ses sensibilités. C'est l'instinct de survie, la réussite de Zargollik et la peur de l'adversité qui les unit. Face à un siège aussi « *facile* » que celui de l'abbaye, les rivalités vont faire surface de façon exacerbée. Chacun va chercher à tirer la couverture à lui.

Une surprise de… grande taille

Une femme tendant un drap blanc déchiré, vêtue de peaux de bêtes, s'approche de l'entrée. Il s'agit de Briseligne, la fille adoptive de Zargollik. Elle crie à l'assemblée : « *Nous sommes les féroces hurleurs de Zargollik ! Nous vous avons encerclés ! La fuite est impossible ! Nous savons que vous avez plein d'or ! Sortez les mains sur la tête et les armes au sol en laissant toutes les richesses et vous vivrez, sinon… Ah Ah Ah !* »

Cette fille est surexcitée, sauvage. Elle ne répond à aucune question. Avant que les PJ ne puissent intervenir, Garcevin répond qu'ils ne céderont pas ce lieu sacré à des sauvages ! La fille hurle sa joie, en promettant d'ignobles sévices. Garcevin est sûr qu'on ne peut pas négocier avec « *ces animaux* » et que la lutte

est la seule réponse honorable. Les PJ peuvent avoir une opinion différente, toujours est-il que le mal est fait : il faut organiser vite les défenses…

État de siège

Zargollik a positionné ses troupes pour entourer l'abbaye avant que les négociations ne commencent. Un rapide coup d'œil depuis les remparts permet de le comprendre. Si les PJ ne le remarquent pas, Garcevin leur montre qu'ils sont pris au piège !

Position des troupes ennemies

Une vingtaine de gobelins, dont sept archers rôdeurs, sont postés dans les arbres autour de l'abbaye, le tout supervisé par les lieutenants rôdeurs. Les premiers arbres sont à une dizaine de mètres de l'enceinte. Ils tirent à vue sur toute personne qui essaye de quitter les lieux afin d'éviter qu'elle n'aille chercher des secours. Rappelez-vous que les gobelins voient bien la nuit. Considérez qu'ils bénéficient d'un abri partiel de 50% grâce aux rochers ou aux arbres. Faîtes des jets d'opposition Discrétion/Perception, avec un bonus de 4 en faveur des gobelins pour savoir si les PJ les repèrent (ajustez le bonus suivant l'heure de la journée).

Des chauves-souris (une vingtaine) sont également pendues aux arbres. On entend régulièrement les hurlements de loups qui « *patrouillent* » au pied de la colline. Ces animaux sont les alliés du druide gobelin et le préviendront en cas de problème. Des loups, des chauve-souris ? Laissez planer un doute aux PJ sur la nature de l'ennemi. Serait-ce un vampire?

Fillidiz a utilisé son bâton des compagnons (voir plus bas) pour lancer un sort de *rapport* sur certains animaux et guerriers afin d'être alerté en cas de danger. Vers le sommet de la colline, les humanoïdes sont en train d'installer leur campement au milieu des arbres. Les orques se préparent à l'assaut. On entend les tambours de guerre…

Que faire ?

La nuit va tomber dans moins d'une heure. Il pleut. Le bruit sinistre des tambours indique une attaque imminente. Tenter une sortie est suicidaire. Il faut donc organiser la défense au plus vite.

Garcein demande aux PJ de l'aider à défendre le lieu. Il faut à tout prix que l'abbé reprenne ses esprits. Donc le vicaire doit terminer la cérémonie et personne ne peut entrer dans l'église.

Garcevin positionne ses hommes sur les remparts au niveau de l'entrée. Ils ont des arcs, des pierres et des perches pour repousser les assaillants. De la tour, ils peuvent actionner la herse (actuellement baissée) et déverser de l'eau bouillante sur les assaillants depuis les mâchicoulis. Les archers peuvent tirer par les meurtrières de la tour. Une dizaine de lanternes fournissent un éclairage malgré la pluie. Garcevin sait qu'une attaque est possible par les autres murs : l'accès est escarpé, mais possible. D'où le fait que, si des PJ veulent se positionner au pied de ces murs, au cas où… ils sont les bienvenus.

La rumeur du vampire prend de l'ampleur parmi les hommes du chevalier, ce qui gâte la situation.

Le chevalier ordonne aux acolytes de se barricader dans leur dortoir. Pas question de rester dans l'église, au risque de nuire à la cérémonie. Arsin et ses maçons décident de se réfugier dans les catacombes. Il n'y a assez de place que pour eux.

Laissez les PJ participer à l'organisation de la défense. 8 lances, 6 targes, 6 arcs, 200 flèches, 3 épées courtes supplémentaires sont disponibles pour équiper tout volontaire. Le plus dur est d'en trouver : les acolytes →

sont jeunes et plutôt non-violents, et les voyageurs tremblant de peur sont inaptes au combat. Etirlen, de son côté, joue la comédie et fait croire qu'il sera présent. Il est difficile de convaincre le marchand de laisser son garde participer à la bataille (même si ce n'est pas l'envie qui en manque à celui-ci), Folos se cache dans l'étable.

À l'assaut

Certes les féroces hurleurs ont les moyens de prendre d'assaut l'abbaye. Mais ils ne le feront pas. D'abord, chaque chef souhaite que SA tactique soit appliquée, et pas une autre. Ensuite, la bande veut absolument limiter les pertes. Or, pour Zargollik, attaquer une place fortifiée coûte trop cher en vies.

Gargatok a pris l'initiative et a convaincu son chef de le laisser s'introduire discrètement dans l'abbaye pour en évaluer les défenses. Il cache à Zargollik qu'il compte tailler en pièce les gardes qu'il croisera. Des orques, couverts par les archers gobelins, se dirigent à trois endroits différents du mur d'enceinte, là où il ne fait que 3 m de haut. Ils forment trois groupes de quatre (2 orques + 2 orques barbares). Deux groupes sont dirigés par les lieutenants, un par Gargatok lui-même. **Les attaquants bénéficient d'un sort de *patte d'araignée partagé* et de *résistance au feu partagé* (soit résistance au feu de 20)**. De plus, Gargatok bénéficie des sorts *peau d'écorce* et *endurance de l'ours*.

L'assaut démarre dès le début de la nuit. Les humanoïdes voient dans le noir jusqu'à 18 m. Fillidiz lance le sort *nappe de brouillard* sur la tour, créant la panique chez les soldats à l'intérieur (est-ce l'attaque du vampire?).

Pendant ce temps, les orques, grâce au sort *patte d'araignée*, grimpent facilement la pente, puis le mur d'enceinte. Sous le couvert de cette nuit sans lune, leur approche est discrète. Le groupe à l'Est entre dans le bâtiment en passant par le toit de chaume. Le groupe à l'Ouest utilise le toit de l'étable pour descendre facilement. Enfin, le groupe au Sud, celui de Gargatok, descend le long du mur ou saute sur tout garde présent. Gargatok étant capable de voler, il se positionne dans l'enceinte, loin des murs. Il attaque une personne isolée : un PJ, par exemple... Il essaye de le tuer sans attirer l'attention.

Encart Chronologie du Siège

Après midi Les PJ arrivent à l'abbaye.
Soir Arrivée des féroces hurleurs – Garcevin refuse la reddition – le père Francis entame le rituel pour soigner l'abbé.
Nuit Attaque des orques, qui se replient dès qu'ils subissent les pertes causées par les PJ. Un incendie s'est déclenché, stoppé à temps sous la supervision des PJ ou de Garcevin. Dans la cohue, Folos et Etirl ont volé le trésor de l'abbaye sans aucun témoin.
J+1 Début du siège. Le père Samuel est rétabli. Il parlemente avec Zargollik le temps de laisser partir un acolyte chercher du secours... En vain.
J+3 Un bélier posé sur roues a été construit pour détruire la porte de l'abbaye. Si les PJ n'ont pas pu le stopper, il se brise juste avant l'entrée.
J+4 à J+9 Les assiégés sont harcelés par les sorts de Fillidiz. Les interventions des PJ limitent les pertes.
J+10 Les maçons ont terminé un passage souterrain qui débouche juste derrière la ligne ennemie. Ils essayent de s'enfuir avec le coffre de l'abbaye, mais ils sont interceptés par les PJ alertés par un témoin.
J+11 Alors que les préparatifs pour la fuite s'organisent, les PJ ont l'occasion de retrouver l'or volé.
J+11 Juste au moment où l'évacuation débute, les féroces hurleurs lancent un assaut. Les PJ font diversion, couvrant la fuite, avant de rejoindre l'échappée pour les accompagner dans un lieu sûr.



Gargatok

lors de l'assaut en rage

CA 22 (*bouclier, peau d'écorce*), **pv** 103, **Résistance au feu** 20, **Vig** +14, **Vol** +3, hache double orque, +15/+10 et +15 (1d8+8 [crit 20/x3]), **For** 24, **Con** 22 ; avec Attaque en puissance +12/+7 et +12 (1d8+14 [crit 20/x3])

Pour l'ambiance, décrivez ces orques qui grimpent les remparts avec aisance, à mains nues sous la pluie battante. Et leur chef, impressionnant avec ses ailes draconiques déployées, qui brandit en hurlant sa double hache.

Le groupe d'orques de l'Ouest s'est fait repérer par les chevaux, qui paniquent. L'un d'eux a défoncé sa porte et se met à galoper dans l'enceinte. Les orques ignorent le problème et se dirigent vers la porte arrière de l'église.

Le groupe d'orques au Sud entre dans le bâtiment des visiteurs.

Le groupe de l'Est est entré dans le dortoir par le toit, mais il se fait repérer par des acolytes. Ces derniers donnent l'alerte, créant une panique générale, les gens s'enfuyant par les portes d'entrée ! On entend l'intendant hurler par sa fenêtre qu'il →

ne peut pas sortir, car sa porte est bloquée. En effet, Gursceris a positionné une chaise pour bloquer la poignée de la porte, juste avant de s'enfuir. Mais le pire est que, dans sa fuite, il a renversé sans le faire exprès un brasero, et le réfectoire commence à prendre feu !

Intervention des PJ

Les PJ doivent faire face à plusieurs fronts : combattre Gargatok (ce qui est suicidaire, pour un PJ seul), aller sauver l'intendant en remontant dans le dortoir, empêcher les orques d'interrompre la cérémonie et sauver les acolytes dispersés dans la cours… Sans doute ne pourront-ils pas tout faire. De leur côté, Garcevin et ses hommes tentent une sortie pour protéger l'église. Si les PJ vont sauver l'intendant, la chaise qui bloquait la porte n'est plus présente : elle est remplacée par un orque qui essaye d'ouvrir la porte, l'intendant la retenant de l'autre côté en criant « *Au secours !* »…

Évitez de gérer un combat avec autant de participants, décrivez plutôt l'ambiance et recentrez la partie sur les PJ.

La fin de l'assaut

Heureusement, Zargollik veut absolument limiter les pertes. Fillidiz, sous forme de chauve-souris, survole l'abbaye pour surveiller la bataille. Il ordonne la retraite (via les tambours) dès qu'une des conditions suivantes est remplie :

1. Plus de quatre orques sont morts.
2. Un lieutenant est mort.
3. Gargatok est réduit à moins de 50 points de vie.
4. Les PJ font une démonstration d'une puissante magie.

Gageons que les PJ aboutissent à ce résultat. Dans la fuite, les gobelins archers couvrent leurs alliés. Fillidiz lance, toujours sous forme de chauve-souris, des sorts de *nuée grouillante* (chauve-souris) et *enchevêtrement* pour faciliter le repli. Étrangement, les orques s'aident entre eux pour fuir, montrant discipline et cohésion.

Les suites de l'assaut

Des pertes sont à craindre du côté de l'abbaye. Suivant la performance des PJ, compter un à six morts et plusieurs blessés. Il faut éteindre le feu, grâce à l'eau présente dans la réserve. Les gens pleurent, ont besoin de soins, certains ont disparu, c'est le chaos. Personne, hormis les PJ, ne gère la situation. Garcevin craint un autre assaut et repositionne ses hommes valides.

Un chaos profitable

Folos profite de la confusion pour s'introduire dans la chambre de l'abbé. À ce moment-là, les PJ sont occupés ailleurs, à éteindre le feu ou soigner les blessés. Ne sachant pas bien lire, Folos fait fi de l'avertissement. Il crochète la serrure du coffre et échange son contenu avec des cailloux. Cependant, Etirlen, mort de peur, s'était réfugié dans les parages et a tout vu. Folos convainc Etirlen de ne rien dire en échange d'une part du trésor, argumentant que cet or lui permettra de refaire sa vie… À deux, ils font l'échange plus rapidement. Etirlen a caché 500 po dans les fontes de son cheval, tandis que Folos a mis 1500 po dans un compartiment de sa malle à chaussures. Personne ne les a vus.

Un retour au calme ?

Etirlen apparaît juste après son forfait. Il aide de son mieux, à s'occuper les blessés ou àr éteindre le feu. Il fait croire qu'il a pris part activement au combat mais, curieusement, il s'est battu dans une zone sans témoin.

Si l'intendant est encore vivant, il veut savoir qui lui a bloqué la porte. Le père Anté soupçonne plusieurs personnes et le fait savoir, jetant un malaise. Jouez sur ce climat de suspicion. Si vous souhaitez

jouer l'enquête, interroger tous les PNJ permet de retracer qui était où et, donc, de suspecter Gursceris. Ce dernier avoue plus tard son méfait… en confession, comptant sur le pardon du clergé.

La bonne nouvelle arrive au petit matin avec le retour du père Samuel, guéri par le rituel.

Organiser le siège

L'abbé Samuel reprend vite les choses en main : organisation des défenses, soin des blessés, rationnement de la nourriture, etc.

38 personnes étaient présentes avant l'assaut. Déduisez les regrettables pertes. Il y a assez de réserve de nourriture pour deux semaines. Le père Samuel peut lancer deux sorts de *création de nourriture* chaque jour pour nourrir six personnes sans prendre sur la réserve. Les adeptes et les autres prêtres peuvent créer chaque jour suffisamment d'eau pour tout le monde.

Il y a actuellement trois chevaux à l'écurie, en plus de ceux des PJ. Ils ont également assez de nourriture pour deux semaines.

Concernant les rumeurs sur les richesses de l'abbaye, le père Samuel annonce qu'il y a bien un coffre dans sa chambre, mais il ne contient que le montant du financement des travaux. Ce coffre est protégé magiquement, et gare à celui qui ose mettre la main dessus ! L'abbé ment : le coffre est simplement fermé à clef (l'abbé porte cette clef en permanence).Folos et Etirlen sont médusés d'avoir survécu au prétendu châtiment.

Côté des assaillants

Cette mission de reconnaissance ayant tourné au fiasco, Gargatok est mis de côté après une chaude altercation. De son côté, Fillidiz soigne les blessés.

Les gobelins se relaient pour surveiller l'abbaye, tandis que d'autres vont chasser pour la bande. Des orques patrouillent autour du camp. Les loups rodent sur les flancs de la colline. Les chauves-souris restent positionnées autour de l'abbaye. Les humanoïdes sont très rapidement opérationnels à la moindre alerte. La moitié des effectifs est en permanence armée et prête à se battre.

Une personne voulant passer discrètement doit faire des jets d'opposition avec toutes ces créatures. Étant donné l'odorat des loups et la capacité des chauves-souris à percevoir les mouvements, sortir sans se faire remarquer est quasiment impossible ! Même en vol et invisible, les chauves-souris peuvent les « voir ».

Tirer sur les gobelins provoque la colère de Fillidiz, qui riposte avec un sort d'*appel de la foudre*.

Quelles options ?

Le père Samuel demande l'aide des PJ. Il leur garantit que, si les gens de l'abbaye sortent sains et saufs de ce conflit, il leur donnera la lettre qu'ils souhaitent.

Les options sont discutées ensemble avec Garcevin et le père Francis. Idéalement, l'abbé souhaiterait prévenir le seigneur local.

Par l'intermédiaire d'un PNJ, faites comprendre à tout PJ téméraire proposant d'attaquer les humanoïdes que ce serait du suicide. Les assiégeants sont organisés, complémentaires et disposent de moyens magiques. De plus, les PJ laisseraient l'abbaye sans véritable défenseur.

Faire une sortie à cheval est trop difficile. Il faut d'abord remonter la colline par la route, mettant les cavaliers à la merci des assiégeants.

Après réflexion, le père Samuel propose le plan suivant. Un des adeptes va partir discrètement chercher du renfort. On lui lancera les sorts adéquats pour couvrir sa fuite en passant par le mur d'enceinte. En plein jour, les gobelins sont moins vigilants. Afin →

de faire diversion, l'abbé mènera une entrevue avec les chefs humanoïdes du haut des remparts. Si tout se passe bien, les soldats devraient arriver dans une semaine au plus tard pour briser le siège.

Si le groupe est contre cette idée, l'abbé s'entête et refuse de les écouter. Il refuse qu'un PJ prenne la place de l'adepte, car il connaît mal la région et pourrait se perdre dans les bois.

Le passage secret

L'abbé informe les PJ que les ouvriers sont en train de creuser un passage secret sous la colline. Pour se garantir un plan de secours, les maçons continuent leurs travaux. Arnis, le maître maçon, estime qu'il leur faut encore trois semaines, en redoublant d'efforts.

Mais Arnis ne pense qu'à lui et va dévier le trajet pour aboutir plus haut que prévu. Les travaux pourraient se finir en moins de dix jours. En revanche, il ne compte pas prévenir l'abbé, en tout cas pas tout de suite : il craint de ne pas être payé avec ce siège, et il pense comme tout le monde que le coffre de l'abbé contient beaucoup d'or... Et il compte bien s'enfuir avec !

Négocier un siège

Un message est envoyé aux gobelins pour l'entrevue. Les humanoïdes acceptent de venir en fin d'après-midi. Zargollik, Fillidiz et Briseligne, flanqués d'une dizaine d'orques et de gobelins en couverture, apparaissent vers l'entrée de l'abbaye, à une trentaine de mètre. Du haut des remparts, le père Samuel entame un long discours sur la paix entre les races et la non-violence, afin de laisser le soin à l'adepte de partir. Il essaye de convaincre qu'il n'y a pas d'or en ces murs et que les humanoïdes feraient mieux de partir avant que des troupes ne passent dans le coin. Briseligne répond « *sauvagement* » que l'abbé est un sale menteur, qu'ils savent de source sûre qu'un trésor se trouve dans l'abbaye (cette phrase devrait semer le doute au sein du groupe – y aurait-il un traître ?). Zargollik s'avance alors et propose un moyen de régler ce conflit en limitant les pertes dont personne ne veut : un combat entre champions, le gagnant garde le trésor. L'abbé refuse. Il pense que personne n'a la moindre chance contre Zargollik. Il n'a pas tort. Les humanoïdes repartent en promettant que, dans deux jours, l'abbaye sera à eux !

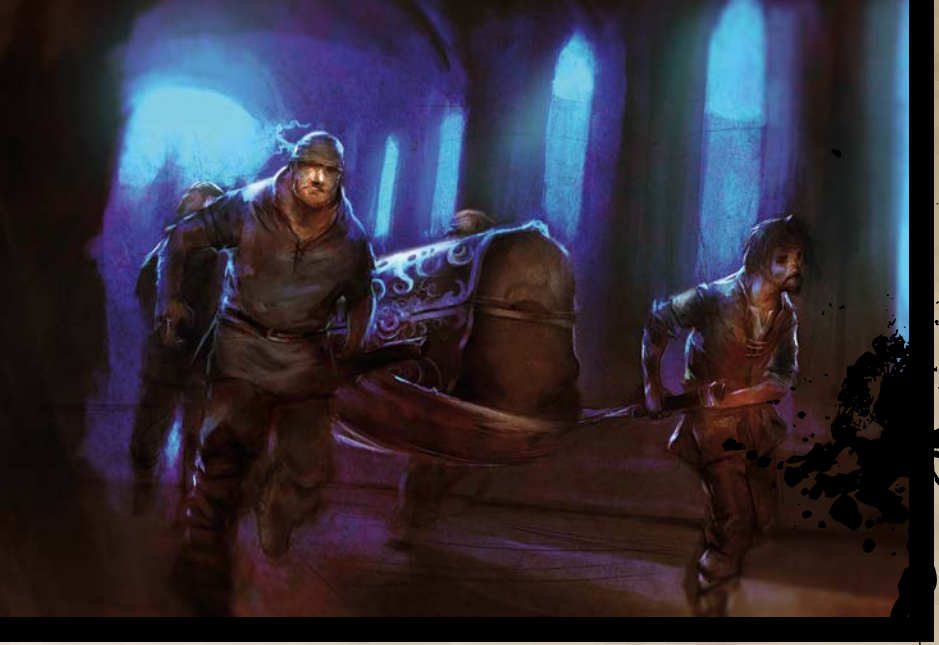
Durant la conversation, on entend soudain des hurlements de loup, et Fillidiz se retire du groupe.

À ce stade, les PJ doivent se demander

- Si l'adepte a pu passer. Les hurlements de loup ne présagent rien de bon (en fait, il est bien mort, mais les humanoïdes n'en parlent pas).
- S'il y a un trésor ou non. L'abbé refuse de dire ce que contient le coffre ou si d'autres lieux renfermeraient un trésor. Il rappelle aux PJ que le coffre est piégé par un glyphe.
- S'il y a un traître dans l'abbaye. Rappelez-vous que c'est le sorcier qui a informé la bande, mais des visiteurs s'intéressent au trésor...
- Quel est le plan des assiégeants qui va avoir lieu dans deux jours ?

Rembourrer le siège

C'est au tour de Fillidiz de prendre la main. Le druide va harceler les assiégés pour qu'ils se rendent. D'abord, il en apprend plus sur la défense des lieux grâce à un sort de *scrutation*. Puis, les jours suivants, il « *joue sur le climat* ». Il lance sur les assiégés des sorts tels qu'*appel de la foudre, appel des pierres, geyser, nappe de brouillard, pierres acérées, tempête de cendres, tempête de neige, tempête de grêle, tempête volcanique*. Il ose même passer en forme de chauve-souris au-dessus de l'abbaye pour y lancer des sorts



Le vol du coffre !

de comme *pluie de grenouilles* et *nuée grouillante* (chauve-souris).

La tension monte dans l'abbaye et les PJ doivent aider l'abbé à la gérer. Les soldats n'osent plus monter sur le rempart, au risque de mourir sous une tempête de grêlons. Décrivez le pauvre adepte traversant la cours et se trouvant soudain soulevé par un geyser ! Présentez les défenseurs sous le stress à chaque nappe de brouillard, craignant une attaque imminente. Répartissez des zones où on ne peut plus marcher sans se faire mal aux pieds ! Que les PJ imaginent dormir dans leur chambre et être réveillés sous un tas de grenouilles empoisonnées !

Le druide a les moyens de tuer beaucoup de personnes. Ce n'est pas l'objectif de ces scènes. Surprenez les PJ puis donnez-leur une chance de sauver une victime. En revanche, vous pouvez cibler directement un PJ par un sort plus puissant, sachant qu'il va survivre. Ces attaques ont lieu plusieurs fois par jour, dans la limite des sorts du druide. Les prêtres ont le temps de soigner les victimes entre chaque attaque.

L'opération de démoralisation est un succès. On parle de sortie suicide, d'autant plus que les renforts tardent. Les adeptes restent cloîtrés dans l'église et prient sans relâche. Etirlen est parmi eux, mais il prie pour ses pêchés. Folos est très calme. Il a entendu le plan des maçons. II attend donc patiemment de partir avec l'or par le souterrain.

Vol au « saint siège »

Le cinquième jour de harcèlement, les maçons ont achevé la déviation de la sortie secrète. Elle arrive à quelques mètres au-delà des lignes ennemies. Les maçons cachent la nouvelle, pour s'emparer des richesses de l'abbaye tout en sauvant leur peau.

La nuit, quatre ouvriers, dont le chef, pénètrent discrètement dans la chambre du père Samuel. C'est assez facile à faire depuis les catacombes, sans croiser personne. La porte de la chambre n'est pas fermée, car l'abbé est sans cesse sollicité. Les ouvriers le surprennent dans son sommeil, l'attachent sur son lit et le bâillonnent. Puis ils font passer le coffre sur une toile de jute, à l'aide de perches. La toile a été cousue pour pouvoir passer deux perches de chaque côté, afin de la soulever sans la toucher. À l'aide ce brancard improvisé, ils partent →

Fillidiz FP 7

Gobelin (m) **Druide 8**
Humanoïde de taille P (1m 12, 30 kg) ; **AL** LM
Init +4; **Sens** Vision dans le noir 18 m, **Perception** +12

DÉFENSE
CA 22, contact 17, pris au dépourvu 18 (+4 Dex, +5 armure, +2 anneau, + 1 taille)
pv 61 (8d8+8)
Réf +6, **Vig** +7, **Vol** +9
Capacités défensives : Résistance à l'appel de la nature

ATTAQUE
Vitesse 9 m (6 cases)
Corps à corps bâton +6 (1d6-1)
Distance arc +11 (1d4)
A outrance +11/+6 (1d4)
Sorts de druide (JS 13+niveau du sort ; Concentration 1d20+11+4 magie de guerre)
Niv4 (3) *colonne de feu, protection contre les énergies destructrices partagée, soins importants*
Niv3 (4) *cacher le camp, résistance aux énergies destructrices partagée, soins modérés*2*
Niv2 (4) *nappe de brouillard, nuée grouillante, peau d'écorce, œil de faucon*
Niv1 (5) *charme animal, enchevêtrement, flammes, passage sans trace, soins légers*
Niv 0 (à volonté) *assistance divine, création d'eau, détection du poison, stabilisation*

CARACTÉRISTIQUES
For 8, **Dex** 18, **Con** 12, **Int** 11, **Sag** 16, **Cha** 12
BBA +6; **BMO** +4; **DMD** +18
Dons Écriture de parchemins, Extension de portée, Incantation Animale, Magie de guerre
Compétences Art de la magie +7, Connaissance de la nature +9, Discrétion +8, Dressage +12, Perception +12, Premiers secours +10, Survie+14
Langues Gobelin, Commun

Particularités Absence de trace, Déplacement facilité, Empathie sauvage (1d20 +9), Forme animale (3/j), Instinct naturel *
*déjà inclus
Équipement de combats : Prévoyez des parchemins suivant vos besoins, par exemple parchemin avec 2 sorts peau d'écorce (niv6) autre équipement : anneau de protection +2, armure de cuir cloutée +2, petit arc court (50 flèches), le bâton des compagnons.

Le bâton des compagnons a la forme d'une branche de hêtre de 80 cm de long. Il possède 8 feuilles. En dépensant une charge, il permet de lancer le sort rapport sur 8 créatures (la créature doit manger une feuille). Le sort dure 12 h. Une feuille repousse chaque jour à midi. En dépensant deux charges, un lien télépathique est également présent avec la créature et le porteur du bâton, permettant d'utiliser le sort de communication à distance une seule fois. Le porteur doit pouvoir parler la langue de la créature liée. Le bâton a encore 25 charges et est rechargeable par un rituel druidique. Valeur :30 000 po (avec 50 charges)

Compagnon animal Chauve Souris Sanguinaire CA 24, pv50, Réf +9, Vig +6, Vol +4, morsure +9 (2d6+7) - Bestiaire p 40

Les tactiques de Fillidiz

Utilisez les sorts de Fillidiz au mieux pour surveiller et déstabiliser les assiégés. Fillidiz utilise son don d'extension de portée pour être suffisamment loin pour lancer ses sorts (entre 100 et 200 m). Il se guide avec le sort **œil de faucon** pour cibler à cette distance. Voici quelques idées :

• *Cacher le camp* pour, justement masquer le camp de Zargollik, et *croissance d'épines* pour en protéger les environs.

• *Appel de la foudre, appel des pierres, boule de foudre, geyser, pierres acérées, tempête de cendres, tempête de neige, tempête de grêle, tempête volcanique* sur les assiégés.

• *Distorsion du bois* contre les arcs ennemis ou *mur de vent* pour bloquer leurs flèches.

• *Façonnage de la pierre* pour faire une petite entrée dans le rempart.

• *Façonnage du bois* pour passer un obstacle en bois ou aider à faire le bélier géant.

• *Brume de dissimulation ou nappe de brouillard* pour cacher une approche alliée aux pieds des remparts.

• *Pattes d'araignée* sur des alliés pour grimper facilement le rempart.

• *Démarche aérienne de groupe* pour atteindre facilement les remparts.
Et bien sûr des sorts pour renforcer ses alliés : *force du taureau*, *peau d'écorce*, *résistance aux énergies destructrices partagées*, etc.

Gargatok FP 7

Orque (m) **Féroce sanguin 8**
Humanoïde de taille M (1,95 m, 105 kg), **AL** LM
Init +2 ; **Sens** : Vision dans le noir 18 m, **Perception** +7

DÉFENSE
CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15 (+2 Dex, +5 armure)
pv 71 (8d10+16)
Réf +5, Vig +8, Vol +1
Capacités défensives : Esquive Instinctive Supérieure, Férocité
Résistance électricité 10
Réduction de dégâts 1/-

ATTAQUE
Vitesse 12 m (8 cases), vol 18 m (bon)
Corps à corps : hache double orque, +15 (1d8+6 [crit 20/x3]),
ou à outrance hache double orque, +13/+8 et +13 (1d8+6 [crit 20/x3])
Distance : -
Attaques spéciales : Attaque en puissance, Enchaînement, Rage 20 rounds / jour
Pouvoirs de lignage (élémentaire) : 5/j – *Frappe élémentaire* (par une action rapide, ajoute 1d6 dégâts électriques à ses attaques pendant 1 round)
Mouvement élémentaire (vol)
Résistance élémentaire
Sorts 2/1 (NLS 8, DD 11+Niveau du sort, Échec 0%, Test de concentration 1d20+7)
2è *– détection de l'invisibilité, force du taureau, simulacre de vie*
1er *– agrandissement, bouclier, cri perçant, mains brûlantes* (énergie électrique remplace le feu), *repli expéditif*

CARACTÉRISTIQUES
For 20, **Dex** 15, **Con** 14, **Int** 9, **Sag** 8, **Cha** 13
BBA +8 ; **BMO** +13 (+15 renversement) ; **DMD** +25 (+27 renversement)

Dons : Arme de prédilection (hache double), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Dispense de composants, Enchaînement, Science du renversement
Compétences : Acrobatie +9*, Art de la magie +4, Connaissance des mystères +3, Escalade +8*, Intimidation +8, Natation +7*, Perception +7, Survie +7
*-1 de pénalité d'armure incluse
Langues : commun ; orque
Particularités : Coureur du jour, Déplacement accéléré, Esquive Instinctive, Férocité, Lignage Élémentaire air, Rage
Équipement de combat : *potion de soins modérés* (2d8+3), *potion de peau d'écorce* (niv6 +3 CA), autre équipement : *hache double orque +1*, *chemise de maille +1*

Gobelins de base (20)
pv5 **CA**15 **Att**+2 corps à corps (1d4 épée courte) ou +3 distance (1d4 arc court)

Lieutenant gobelin (Rôdeur 3) : **CA** 18, **pv** 28 **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +2; arc +9 (1d6) ; Ennemi juré (humains) -> arc +11 (1d6+2). Ces rôdeurs sont dans leur environnement de prédilection (montagne) lors du siège : ils bénéficient d'un bonus de +2 à l'initiative et pour les tests de Perception et de Discrétion.

Rôdeur gobelin (Rôdeur 1): **CA** 17, **pv** 12 **Réf** +6, **Vig** +4, **Vol** +1; arc +6 (1d6) ; Ennemi juré (humains) -> arc +8 (1d6+2)

Orques de base (20) pv8 **CA**13 **Att**+4 corps à corps (1d12+4 crit[20/*3] hache à deux mains)

Lieutenant orque (barbare 3) en rage : CA 13, pv 40, **Réf** +3, **Vig** +7, **Vol** +3, hache double orque, +8/+8 (1d8+6)

Orque (barbare 1) en rage : CA 12, pv 16, **Ref** +1, **Vig** +6, **Vol** +1, hache à deux mains, +7 (1d12+7), Perception +3)

Géant des collines *Bestiaire* p148

Ogre (4) *Bestiaire* p230

Briseligne Barbare 1 Rôdeur 2 CA 14 **pv**29, **Réf** +4, **Vig** +7, **Vol** -1 double hache orque +5/+5 (1d8+2/1d8+1), Perception +4, **For** 15, **Dex** 12, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 8, Cha 10 Ennemi juré (humains)

Zargollik ogre guerrier (tacticien) 6

avec le coffre sans déclencher le glyphe (qui n'existe pas). L'expédition descend ensuite dans les catacombes.

Intervention des PJ

Libre à vous de choisir comment les PJ déjouent la fuite des ouvriers. Voici quelques idées :

• Un acolyte a entendu du bruit venant des catacombes et croit qu'il s'agit des orques ; il prévient donc un PJ ou l'abbé… qu'il découvre ligoté !

• Si les PJ surveillent les travaux, ils comprennent que le passage secret est dévié grâce à un jet de connaissance ingénierie ou d'une profession adéquate DD10.

• Un PJ surprend les ouvriers en train de fabriquer le brancard.

Si le groupe intercepte les maçons, ceux-ci se rendent sans se battre. Ils avouent tout.

Le père Samuel pardonne vite aux ouvriers leur méfait, tellement il est heureux d'apprendre qu'une sortie existe désormais. Si les PJ ne l'ont pas fait, l'abbé vérifie le contenu du coffre : ce dernier est rempli de cailloux. Surprise générale ! Où est l'or ?

Siège pliant

L'abbé avoue avoir menti : le coffre n'était pas protégé par un glyphe (faute de moyens). Le père Samuel justifie son mensonge pour décourager les voleurs. Un abbé qui ment devrait quand même créer le malaise. Qui a pu faire le coup ? La chambre de l'abbé est accessible et, avec toute cette agitation, tout le monde est suspect. Même les PJ, comme aime à le rappeler le père Anté !

Pragmatique, le père Samuel veut organiser la sortie et régler cette histoire de vol plus tard, une fois tout le monde à l'abri. Une attitude qui pourrait attiser la méfiance. Mais, comme tout le monde se concentre sur la préparation de la fuite, cela donne une bonne occasion aux PJ de démasquer les coupables. En effet, le voleur va sûrement partir avec son encombrant butin.

Etirlen est tellement mal à l'aise qu'un test réussi de Psychologie DD10 permet de comprendre qu'il cache quelque chose. Savamment interrogé (en faisant appel à son honneur), il craque et dénonce son complice Folos. Folos nie tout : il clame que c'est Etirlen qui a fait le coup tout seul ! En fouillant la chambre d'Etirlen, on ne trouve rien. Les 500 po (sa part) sont au fond de la sacoche accrochée à son cheval. Folos a caché sa part (1500 po) dans un double fond de sa grosse malle à chaussure (Perception DD22 pour le trouver). Comme il ne peut pas la transporter, Folos s'apprêtait à répartir l'or sur lui et dans une sacoche de cheval.

Si les PJ retrouvent l'or, ils sont félicités par le clergé. Comme pour les maçons, le père Samuel est prêt à pardonner aux voleurs s'ils aident tout le monde à fuir.

Le siège percé

Outre la nourriture et l'eau, il faut prévoir un moyen d'éclairage et désigner des guides pour que personne ne se perde. Cependant, la sortie est très proche de la ligne de surveillance des gobelins et, de plus, des hurlements de loups présagent d'un conflit avec ces animaux. Les PJ sont évidemment sollicités pour intervenir.

Mais Fillidiz, qui espionne les assiégés avec son sort de *scrutation,* remarque les préparatifs et l'absence des gardes sur les remparts. Le druide comprend qu'ils sont prêts à partir et que quelque chose se trame dans l'église. Informée, Briseligne, furieuse, fonce vers les remparts. Zargollik , ne voulant pas abandonner sa fille, ordonne l'assaut, à la plus grande joie de Gargatok. Fillidiz lance des sorts de *nappe de brouil-*

lard aux endroits stratégiques pour dissimuler leur attaque. Il fait un trou dans le mur avec le sort *façonnage de la pierre*, permettant aux orques d'entrer en rampant. Les troupes d'élites bénéficient d'une résistance au feu de 20.

Les assiégés sont vite au courant de l'assaut. L'abbé adresse aux PJ un regard suppliant : sont-ils prêts à retenir les forces ennemies pour laisser le temps aux gens de s'enfuir ? (Bien sûr, ce sont des héros !) De plus, il faudrait éviter que les orques ne les poursuivent… Garcevin se porte volontaire avec certains hommes pour couvrir la fuite.

Voilà une situation de haute tension que vous pouvez faire vivre aux PJ. Il faut trouver des idées de diversion : jeter le trésor pour que les humanoïdes le ramassent est une bonne idée. Des sorts de dissimulation peuvent masquer le passage des catacombes le temps de la fuite. Et, bien sûr, vous pouvez faire combattre les PJ contre Gargatok. Gargatok veut effacer la honte de la première défaite. Pour que ce combat soit tendu mais équilibré, ajoutez au fur et à mesure quelques orques pour aider Gargatok. Fillidiz reste hors de portée. Zargollik arrive bien plus tard, une fois que les orques ont ouvert la porte et soulevé la herse. Il cherche le trésor, avec le géant et ses ogres. Il est déconseillé de faire rencontrer ces adversaires aux PJ, mais utilisez-les si les PJ n'ont pas bien compris l'enjeu de la scène et commencent à vouloir se battre contre tous les assiégeants. Il faut fuir, vite. Et discrètement, si possible.

Si les PJ réussissent à couvrir la fuite, les survivants se retrouvent dehors. Par chance, les gobelins participent à l'attaque et ils ne sont pas repérés. En revanche, les loups sont encore présents. Ils hésitent à attaquer un groupe nombreux et bien armé, mais tout retardataire est en danger. Les loups hurlent pour alerter les gobelins. Si l'or a été laissé à l'abbaye, Zargollik refuse de lancer une poursuite.

Cependant, vous pouvez jouer une course-poursuite si vous le désirez. D'abord maintenez la présence menaçante des loups aux alentours. Puis les PJ entendent les cris des orques qui courent derrière eux et quelques flèches gobelines se plantent près d'eux. Les poursuivants ont pour ordre de ne pas s'éloigner de plus d'un kilomètre de l'abbaye. Les PJ doivent tenir jusque-là en sauvant un maximum de personnes.

Conclusion

Les humanoïdes ayant obtenu ce qu'ils voulaient, ils pillent le lieu. Il faudra quelques jours pour rejoindre un seigneur de la région, puis monter une expédition et retourner à l'abbaye. Cette expédition retrouve l'endroit vide, saccagé, mais pas brûlé.

Récompense

Une fois en sécurité, l'abbé écrit la lettre pour les PJ. Il ajoute même des compliments suivant leur comportement. Leur mission est accomplie. À votre convenance, le temple peut offrir en plus un objet magique mineur à chaque PJ.

Nous vous suggérons de n'accorder aucun point d'expérience pour les ennemis abattus. Au contraire, accordez 200 XP pour chaque personne sauvée, ainsi que des bonus pour avoir démasqué les voleurs du trésor.

Développement : Permettre à Etirlen de redevenir un paladin est une quête annexe que vous pouvez développer.

Loïc Feitz
Illustrations *Jeex*
Plans *Jérôme Allard*

UN SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU CASUS BELLI

LE CRÉPUSCULE DES HOMMES

GENIUS LOCI 4

Ce scénario conviendra à des joueurs capables de s'imposer, à des personnages créés pour l'occasion et à un Gardien des arcanes expérimenté. Il est le dernier d'une série de quatre qui prend place au même lieu, mais à différentes époques.

En quelques mots...

Octobre 2506 après J.-C. Les deux vallées ne sont plus qu'un seul et même marais hanté de mutants pustuleux. Les influences surnaturelles semblent avoir reculé depuis la Grande Guerre contre les adorateurs de Nyarlathotep, mais elles ne sont pas très loin…

Prégénérique

Nous sommes au XXVIe siècle. Les personnages appartiennent à l'équipe de surveillance de la Zone de Quarantaine 37, la « *ZQ037* » installée par la République Européenne Unifiée (REU) pour garder à l'œil un site considéré comme anormal depuis des siècles. ZQ037, l'une des plus petites zones de quarantaine d'Europe, n'est plus considérée comme dangereuse.

À l'extérieur, la situation a changé depuis le 6 juin. Confinés dans la ZQ et soumis à la censure militaire, les personnages savent vaguement que « *des troubles* » ont éclaté un peu partout dans le monde. Fin juin, un événement survenu en Égypte a modifié le climat. Depuis, le ciel est chargé de poussière, et cet hiver s'annonce comme le plus froid depuis plus d'un siècle.

Un groupe de « *spécialistes* » s'est présenté à la base le mardi 5 octobre, à destination du « *site de confinement* » installé à l'ouest de la ZQ. Au même moment, de nouveaux ordres sont arrivés. Paul Thuiliez, le commandant de la base, a convoqué un briefing pour 7h00, le mercredi 6 octobre.

Introduction des personnages

Mercredi 6 octobre 2506, 7h00 du matin. Il pleut et, comme toute la base, la salle de briefing sent vaguement le moisi. Le commandant Thuiliez a l'air de quelqu'un qui n'a pas dormi de la nuit. Il prend position derrière le pupitre et commence à lire son texte, en butant sur certains mots :

« *L'état-major nous ordonne de préparer un… plan d'action. Nous devons… nous devons travailler sur l'hypothèse de la… préemption d'un soulèvement. Autrement, il faut que nous soyons prêts à, je cite, "*répliquer avec une fermeté absolue*" dès*

Fiche technique

TYPE • Bac à sable
PJ • Tous niveaux
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimentés

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

Contexte « historique »

Nyarlathotep est revenu au début du XXIe siècle. Après une brève prédication, il est « *mort* », devenant le martyr d'une foi nouvelle… Deux générations plus tard, ses disciples essayent de prendre le pouvoir au niveau mondial. Des troubles éclatent vers 2100. États et religions traditionnelles passent à l'offensive contre les sectateurs. Le conflit dure près d'un siècle et s'achève vers 2200 par la victoire de la « *normalité* ». Trois siècles se sont écoulés depuis cette « *Grande Guerre* », et l'humanité a, une fois de plus, baissé sa garde. Les deux vallées, placées sous surveillance depuis la mort du Crapaud, en 2175, n'abritent plus qu'une garnison squelettique et démotivée lorsque les adeptes repassent à l'offensive.



Ce qui rôde dans le marais marque-t-il la fin pour les Hommes ou le début d'autre chose ?

que nous en recevrons l'ordre, et ce même si les populations des hauts et du marais ne se montrent pas menaçantes. »

Suit une longue liste de consignes, suivies de la constitution des équipes qui, le moment venu, se chargeront du massacre… pardon, de l'*action préemptive*. Le groupe des investigateurs est assigné à la surveillance des populations. En clair, c'est à eux d'examiner l'état d'esprit des indigènes, de déceler d'éventuels signes inquiétants et de les relayer à leurs supérieurs.

Introduction du Gardien des arcanes

Très vite, nos héros vont se retrouver pris dans un conflit tripartite où interviennent leurs supérieurs, la population civile et… les forces surnaturelles échappées du site de confinement.

• L'état-major envisage bel et bien d'exterminer les indigènes de ZQ037. Sa principale motivation est de récupérer les soldats de la base pour renforcer une armée qui, à l'extérieur du dôme, enchaîne les défaites.

• Un petit groupe de villageois prépare un soulèvement. Dirigé par une certaine Bauté, il ne tardera pas à arracher le contrôle du village aux militaires. Leur projet, extrêmement inopportun, est purement politique et vise à dénoncer les conditions de vie des indigènes, sans aucun aspect surnaturel. Les PJ sauront-ils faire le tri ?

• Les chercheurs qui ont ouvert le site de confinement n'ont pas tardé à succomber aux créatures qui s'en servaient comme point d'ancrage dans la réalité… Là où tout le monde guette le Crapaud, c'est la Chèvre qui représente le principal danger.

Sous le dôme

Les deux vallées des trois scénarios précédents ne forment plus qu'un seul marais aux eaux noires. Dorénavant, la différence se situe entre « *les hauts* » et « *le bas* », mais elle est relative, les deux régions étant également prisonnières d'un champ de confinement établi à la fin de la Grande Guerre. Notez que la Zone de Quarantaine est plus vaste que la modeste région du *Temps des loups* : quand il a fallu « *isoler la menace* », les militaires des années 2200 n'ont pas fait de détail.

Le dôme, une merveille de l'ingénierie du XXIII[e] siècle, est censé →

Les investigateurs

Il serait souhaitable que l'un d'eux ait le grade de lieutenant, histoire de créer une chaîne de commandement à l'intérieur du groupe… et de lui donner une mesure d'autorité quand la situation se dégradera.

ZQ037 abrite une importante population marquée par le Crapaud. Ces gens méritent d'être étudiés et soignés. Le groupe peut donc comporter des intellectuels, anthropologues ou médecins. Certains peuvent avoir étudié l'histoire et glané quelques points en Mythe de Cthulhu, mais ce n'est pas capital pour la suite.

Restent deux questions importantes à poser à chaque investigateur :

• **Comment a-t-il vécu le relâchement général qui prévaut sur la base ?** Comment vit-il au jour le jour ? Trafique-t-il avec les militaires ou les villageois ? Tente-t-il de mettre un terme aux abus ? Ou bien a-t-il lâché prise pour passer sa vie immergé dans des pornos en réalité virtuelle ?

• **Que pense-t-il des nouveaux ordres ?** Comment se sent-il à l'idée de préparer le massacre de plusieurs milliers d'innocents qui ne se doutent de rien ? Acceptation, révolte ou indifférence ? Et pourquoi ?

Positionnement

Ce scénario achève la Grande Année de *Genius Loci*, dont les trois premiers volets figurent dans *Casus Belli* n° 14, 15 et 16. Par ailleurs, il se situe quelques mois après les événements d'*(Ab)négation*, le dernier scénario du recueil *Aventures effroyables* publié par *Sans-Détour*. Par son intermédiaire, il se rattache à la trilogie Étoiles propices, parue dans *Casus Belli* n° 1, 2 et 3. Rien de tout cela n'est nécessaire pour le jouer, mais rien ne vous empêche de raccorder ces différents éléments.

Notes de mise en scène

Le premier ressort de ce scénario, évident, est la *tension*. Quelque chose d'horrible va arriver, mais quoi, et quand ? Les indigènes vont-ils se soulever ? Les militaires vont-ils passer à l'action avant ? Quel sera le déclencheur ? Une fois que « *cela* » aura éclaté, les événements s'enchaîneront, chacun aggravant encore un peu la situation, jusqu'au moment où les personnages parviendront enfin à reprendre la main et à sortir de la spirale infernale… ou pas.
Le second, plus subtil, est la *saison*. Notre Grande Année s'achève en automne. Bien sûr, cela implique des feuilles mortes, des pluies, des coups de froid imprévus… mais ici, l'automne est aussi une métaphore pour la situation globale de l'humanité. Son âge d'or, éphémère, s'achève.
Si *Le crépuscule des hommes* était un film, il serait mis en scène par John Carpenter.

laisser passer l'air et la lumière tout en protégeant le monde extérieur des influences néfastes qui pourraient émaner du marais. En réalité, la complexe machinerie qui l'alimente n'a pas été révisée depuis cinquante ans. Il est toujours transparent, mais marqué de longues traînées ocre là où la poussière de « *l'événement égyptien* » s'est accumulée.

Le dôme d'énergie surmonte un mur métallique de trois mètres de haut qui épouse les accidents du terrain. Douze pylônes régulièrement espacés sur son pourtour diffusent le champ produit par une centrale située à l'extérieur.

Il n'existe que deux sorties : au nord, le **sas** ne s'ouvre que pour la garnison et de rares visiteurs ; au sud, le **siphon** filtre et évacue l'excès d'eau. Avec ses défenses automatisées et ses filtres multiples, il est étudié pour ne pas laisser passer d'être vivant plus gros qu'une bactérie.

Secteur 1 : la base

Elle se trouve à proximité du sas, au nord.

Les lieux

• **Les bâtiments de surface**. Quatre hangars en béton, dont deux servent de garages aux esquifs antigravité et deux de réserves.

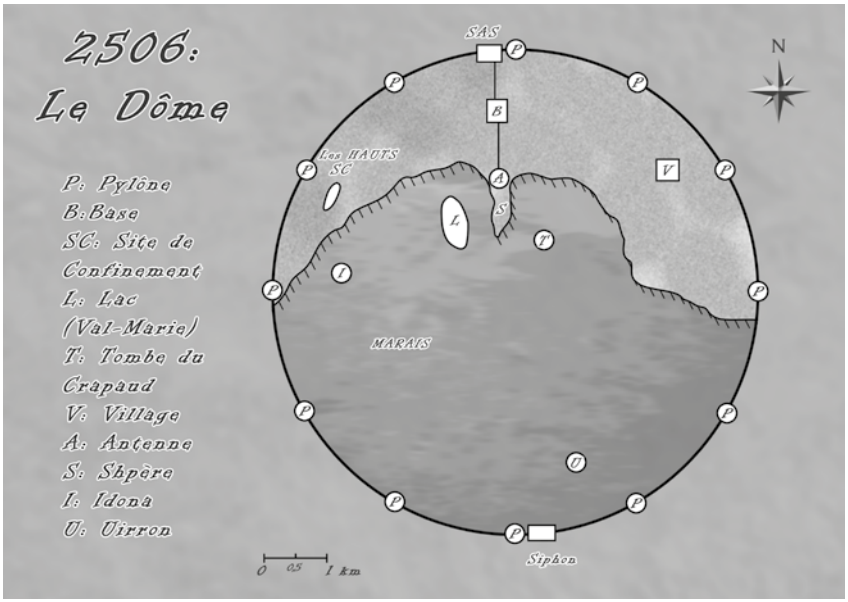
• **L'antenne**. Au sud, à l'emplacement de l'ancien château, se dresse une haute antenne métallique, capable de recevoir et d'émettre à travers les interférences induites par le dôme. Les canaux de communication civils ont été coupés en juin. La base ne capte plus qu'une chaîne d'information militaire où une présentatrice en treillis lit des communiqués annonçant des victoires sur des « *ennemis* » mal identifiés.

• **La sphère**. À la pointe méridionale de l'éperon rocheux qui séparait les deux vallées, cette structure métallique de cinq mètres de haut, protégée par une clôture électrifiée, se termine par une sphère argentée de deux mètres de diamètre.

• **Les galeries**. La base proprement dite, avec ses casemates, ses chambrées, son mess et ses salles de briefing. Tout cela, construit vers 2200, est mal entretenu et accuse son âge. L'eau s'infiltre un peu partout, le béton s'écaille, le chauffage a des ratés et l'électricité connaît des sautes inexpliquées… L'humidité est omniprésente. Combinée avec le froid, qui arrive plus tôt que d'habitude, elle compose un cocktail pénible.

Les PNJ

La garnison compte une cinquantaine d'hommes et de femmes. Toutes les permissions ont été annulées en



juin, sans explication. Cela a porté un coup fatal à un moral qui était déjà proche de zéro. La routine et l'ennui ont eu raison des meilleures volontés. L'alcool, les stimulants et les champignons hallucinogènes du marais sont l'objet d'un commerce clandestin mais florissant.

• **Le commandant Paul Thuiliez** a la quarantaine adipeuse et dépressive, un uniforme froissé et un problème de boisson. Il n'a jamais été à la hauteur, et les derniers ordres l'ont achevé.

• **Le capitaine Ilona Dorval** est son bras droit. Jeune, stricte, efficace, elle a étudié la Grande Guerre. Cela l'a convaincue que si l'humanité doit s'en sortir, il y aura un prix à payer. L'idée d'un massacre préventif la révulse, mais les militaires sont là pour obéir et elle est prête à se faire une raison.

• **Le capitaine Marco Morelli** est un ambitieux qui n'est là que depuis quatre mois et dont l'activisme tranche sur le relâchement général. Bref, un emmerdeur. Il perçoit la préparation du massacre comme un simple *wargame*. Passer à l'acte ne lui demandera aucun effort. En fait, il est même curieux de comparer les résultats de ses simulations à la réalité.

• **Le lieutenant Ivan Czartov**, du service de santé, est un idéaliste qui s'est beaucoup dépensé pour améliorer le sort de la population du village. Il refuse d'obéir à des ordres criminels mais, seul, il n'a pas les moyens d'arrêter la machine.

• **Le soldat Dieter Müller** est dans la moyenne des militaires de la base, apathique et démotivé. Il n'a pas de problème à l'idée de massacrer les « *sauvages d'en bas* ». En revanche, il a eu deux enfants avec Nedna, une villageoise…

• Depuis juin, **le soldat Ángel Perez** est hanté par des rêves de carnage et d'incendie, qui ne sont pas entièrement les siens. Il est dévoré par le besoin d'agir. L'idée de napalmer des « *nids de monstres* » le remplit d'une excitation malsaine. →

Les secteurs

Contrairement aux autres scénarios de *Genius Loci*, cet épisode ne sépare pas les lieux des événements. Après des généralités sur **le dôme**, chaque secteur du dôme est présenté à son tour, en commençant par **la base**, ensuite par le **village**, puis par le **marais**, pour finir par le **tertre**.
Tous ces lieux ont leur description, leur contingent de PNJ ainsi que, pour les plus importants, leurs factions et une chronologie par défaut. Les investigateurs sont les seuls dont les actions peuvent avoir un impact sur tous les secteurs, et donc perturber tous les événements…

La sphère

C'est une bombe à fusion, prévue au cas où quelque chose tournerait très, très mal. Elle est assez puissante pour vaporiser tout ce qui se trouve sous le dôme. Son code d'activation, « *terrebrûlée* », se trouve sur l'ordinateur du commandant. Entré dans la console de commandement, il lance un compte à rebours de dix minutes.
En théorie, les abris aménagés dans les profondeurs de la base sont censés permettre aux militaires de survivre à la détonation.

Les investigateurs

Ils ont quarante-huit heures pour remplir leur mission. Ils disposent d'un esquif à antigravité de six places, qui permet de se déplacer rapidement au-dessus des marais. Ils ont carte blanche pour fixer leur itinéraire. Ils doivent faire deux rapports quotidiens à 9h00 et 17h00, en personne ou par radio (ce qui donne à l'opérateur une occasion de leur raconter ce qu'il se passe).

Ils peuvent « *évaluer l'état d'esprit de la population* » tout leur saoul, cela n'a aucune importance. S'ils produisent des rapports alarmistes, ils seront pris en compte. Sinon, leurs opinions seront ignorées. En réalité, le commandement attend du groupe des estimations *tactiques* sur le nombre d'habitants par village, les cachettes possibles, etc. S'ils ne le comprennent pas, un officier se chargera de leur mettre les points sur les « *i* » lors de leur premier rapport.

• **6 octobre, midi** : Départ des investigateurs.

• **8 octobre, midi** : Date théorique de leur retour.

Activités à la base

La tâche fixée par l'état-major provoque des remous à tous les niveaux de la hiérarchie. Les événements à l'extérieur et ceux au tertre en causeront d'autres.

• **6 octobre, matinée** : Début des préparatifs de l'opération.

• **6 octobre, journée** : Onze soldats se font porter malades et vont encombrer l'infirmerie.

• **6 octobre, soirée** : Le commandant Thuiliez se tire une balle dans la tête vers 23 heures, laissant un message enregistré où il se déclare incapable d'obéir à un ordre déshonorant.

• **6 octobre, nuit** : Le capitaine Dorval assure l'intérim en attendant qu'un nouveau commandant arrive de l'extérieur (annoncé à plusieurs reprises, il n'arrivera jamais).

• **7 octobre** : Planification de l'opération. Constitution, formation et entraînement des équipes. Définition des cibles, en fonction des rapports des investigateurs.

• **7 octobre, matin** : Dorval rend visite à l'infirmerie et parle de cour martiale aux « *malades* », qui se sentent soudain beaucoup mieux.

• **7 octobre, journée** : Deux soldats se rendent au village pour prévenir leurs proches qu'il « *va se passer quelque chose* ».

• **7 octobre, nuit** : Cinq des onze « *malades* » quittent la base pour le village. Considérés comme déserteurs, ils seront jugés s'ils sont repris.

• **8 octobre** : Affinage des cibles, priorisation, préparation d'une seconde série de frappes visant les cachettes les plus probables. La planification de l'élimination des villageois est interrompue et reprise plusieurs fois.

• **8 octobre, soirée** : L'opération est prête et peut être déclenchée à tout instant.

À l'extérieur : l'état-major

La communication avec l'état-major devient de plus en plus difficile au fur et à mesure que le scénario progresse.

Le 6 octobre, elle est instantanée. Le 7, elle prend 1D10 minutes. Le 8 octobre, il faut 1D20+5 minutes. À partir du 9, il faut une heure de tentatives pour franchir… du brouillage ?

Selon le sujet, la base a plusieurs interlocuteurs.

Sur l'opération

Le supérieur du commandant Thuiliez est un certain **colonel Watkins**. Joint le 6 octobre au matin, il se montre ferme. « *Je veux que tout soit prêt dans les quarante-huit heures* ».

Le 7, c'est un **major Leprince** qui répond à l'appel. Il semble moins sûr de

lui. « *Hum… oui, continuez à préparer, nous vous donnerons le feu vert* ».

Entre la soirée du 7 et le matin du 8, ils ont affaire à un **capitaine Magne**, qui ne sait pas de quoi ils parlent. « *Je vais m'informer* ».

Dans l'après-midi du 8 et toute la journée du 9, ils tombent sur un **lieutenant Valisko**, qui est complètement hystérique. Il finit par s'écrier « *Perdus pour perdus, tuez-les tous !* » Cela *peut* être interprété comme un ordre.

Après le 9, personne ne répond plus à leurs appels.

Sur le tertre

À partir de 8h00 du matin le 7 octobre, un certain **commandant Rullier** appelle la base toutes les deux heures. Il se plaint de ne plus rien savoir des « *intellectuels* » envoyés au site de confinement et exige une enquête.

Il encaisse mal la nouvelle de leur mort (voir plus loin), exige que tout soit fait pour l'élucider et met un maximum de pression sur le commandement. Il transmet une description sommaire des documents recherchés par ses collaborateurs. S'ils sont récupérés, il envoie un camion les chercher au sas. Le chauffeur, l'air hagard, glisse aux PJ qu'il leur envie leur « *planque bien tranquille* ».

Interrogé sur le déclenchement de l'opération, Rullier hausse les épaules. « *Ce n'est pas mon problème, mais… procédez, procédez, ce sera toujours ça de fait.* » **Cet ordre n'est pas légal**. Rullier appartient à la division des Armes paranormales, qui n'a pas autorité sur les opérations des Zones de Quarantaine.

Comme le reste du monde extérieur, Rullier cesse d'émettre le 9… à moins que les documents aient été récupérés, auquel cas ils modifient sensiblement la situation stratégique. →

« *ZQ037 brûle-t-elle ?* »

Que l'opération soit prête ou non, le commandement peut la déclencher à tout instant, en fonction des événements. Les moments les plus dangereux sont :

- **Les rapports des investigateurs**, s'ils ont bien compris ce que l'on attendait d'eux et se montrent délibérément alarmistes.
- **Le début de la « *révolution* »** de Bauté.
- **La découverte des événements du tertre**.
- **L'éventuelle disparition du capitaine Dorval**.

Si elle est déclenchée, son déroulement est assez simple.

Phase 1

À l'aube du jour J, sept groupes de cinq soldats quittent la base et ratissent le marais. Leurs esquifs antigravité sont réglés pour planer à dix mètres du sol, ce qui les protège des arcs et des flèches des gens d'en bas. Ils disposent d'appareils d'imagerie thermique garantissant qu'ils ne manqueront personne.

Chaque esquif s'est vu assigner une section du marais. Une fois en place, ils vont de hameau en hameau. Les plus gros sont « *traités* » au napalm. Pour les autres, il faut procéder à un nettoyage fastidieux à l'aide des mitrailleuses des esquifs, puis éventuellement se poser pour liquider d'éventuels survivants.

Selon les projections, les sept sections auront été traitées à 14h30. Les équipes sont attendues à la base à 15h00.

Phase 2

Dans l'après-midi du jour J, trois esquifs sont équipés de bombes à gaz contenant un neurotoxique à dispersion rapide.

À 2h00 du matin à J+1, ils reprennent l'air. Ils volent jusqu'au village et larguent leurs bombes. Le retour à la base est prévu à 2h15.

Phase 3

À 01h00 de J+1, les quatre autres équipes ont encerclé le village. Leur tâche est de veiller à ce que personne n'en sorte pendant et juste après le bombardement. À 4h30 du matin, équipés de masques à gaz et de combinaisons protectrices, ces soldats pénètrent dans le village et liquident d'éventuels survivants.

Phase 4

À J+2, à partir de midi, les sept esquifs reprennent le survol du marais pour abattre les fuyards ou les isolés. Dorval a estimé la durée de cette phase à deux jours, ce qui sous-estime nettement la capacité de certains gens du bas à vivre au fond des mares en ne remontant que quelques secondes toutes les heures pour respirer…

Comment bloquer l'opération

• Ne *pas* bloquer l'opération revient à accepter une perte de 1D6/1D10 + 2 points de SAN, avec des années de stress post-traumatique à la clef. Reste à savoir comment faire. Parmi les possibilités :

• **Travailler le commandement.** Dorval écoute les arguments « *contre* », mais ne s'engage pas. Après sa possible disparition, l'autorité revient au capitaine Morelli, qui n'a pas les mêmes scrupules.

• **Se mutiner.** Stopper les officiers responsables et se joindre aux révoltés du village serait un aller simple pour la cour martiale… s'il restait des autorités dehors. Certains soldats sont prêts à tenter leur chance.

• **Proposer une activité plus intéressante.** Uirron, p. 104, et Diana Ancelli, p. 106, sont des menaces immédiates et crédibles.

• **Récupérer les documents du tertre.** Cela modifie assez la situation militaire à l'extérieur pour que l'opération ne soit plus jugée nécessaire en haut lieu.

• **Saboter son déclenchement.** Les bombes au napalm sont dans l'inventaire de la base depuis trente ans, bien assez pour « *malfonctionner* ». Et si les soldats rasent des hameaux vidés de leurs habitants puis trafiquent les données pour montrer qu'ils ont « *préempté* » des « *hostiles* », qui ira vérifier ?

« *Oh la belle noire !* »

Soudain, la lumière baisse. Dehors, le ciel est clair, mais d'immenses fleurs de ténèbres éclosent au-dessus du dôme. Le silence est total, et la température baisse de plusieurs degrés. « *L'orage* » dure un bon quart d'heure. Il n'est pas naturel, mais ne ressemble aux effets d'aucune arme connue. En conclure que c'est l'œuvre de « *l'ennemi* » coûte 1/1D10 points de SAN.

Secteur 2 : le village

Situé à l'est des hauts, au-dessus de l'ancien val du Diable, il abrite près de cinq cents personnes sur un site prévu par les planificateurs de la fin du XXIIe siècle pour en héberger cinquante. À l'origine, il était censé abriter les « *humains purs* » de la vallée en attendant qu'il soit possible de les reloger dans les villes voisines. Les bonnes intentions se sont perdues dans le chaos de la reconstruction et, trois cents ans plus tard, leurs descendants sont toujours là, entassés dans des verrues de béton et de métal rouillé.

Techniquement, les villageois sont citoyens de la REU. Ils ont des droits, et le gouvernement se charge de les nourrir. En pratique, ce sont des prisonniers, interdits de séjour à l'extérieur du dôme et privés des flux d'information qui, au XXVIe siècle, font partie des droits élémentaires.

Les PNJ

• **Maria la Mairesse**. Maria est élue maire du village tous les trois ans depuis un quart de siècle, généralement sans opposition. Cette femme trapue, aux yeux inexpressifs, porte des tenues à la mode de l'extérieur. Pour le meilleur ou pour le pire, elle incarne la collaboration avec les autorités militaires.

• **Ian Duran**. Décharné, chauve et sinistre, Ian est le prêtre local. Il veille de près au bien-être spirituel de ses paroissiens, sans oublier de s'assurer qu'ils restent éloignés des « *séductions du Malin* », qu'il présente comme un énorme crapaud. Il est hostile aux « *gens d'en bas* », une attitude inhabituelle parmi les villageois, qui commercent volontiers avec leurs voisins du marais.

• **Jan**, **Pier**, **Mark**, **Luc**, **Ann**, **Madleinn**, **Amadée** sont de jeunes gens qui, comme tous les villageois, souffrent de la faim et du désespoir, un cocktail toxique. Qu'ils servent les projets de Bauté ou qu'ils s'y opposent, ils représentent la « *masse de manœuvre* » de toute révolution.

Bauté et sa révolution

Bauté, une toute jeune villageoise, brune et maigrichonne, est la protégée de Maria. Elle a absorbé tout ce qu'elle pouvait trouver sur le monde extérieur, et en est arrivée à une conclusion aussi simple que vraie : il y a au moins deux siècles que la détention des villageois aurait dû se terminer. Il est temps d'agir et de libérer tout le monde.

Bauté exerce une influence importante sur la jeunesse locale, et le rationnement récent lui a attiré des partisans plus âgés.

Complètement inconsciente de la gravité de la situation à l'extérieur et convaincue que les soldats du dôme ne sont pas dangereux, Bauté passe à l'action dans le pire contexte possible. Elle croit en la non-violence, mais ses disciples ne partagent pas forcément sa philosophie.

• **5 octobre, matin :** Vingt-quatre heures avant le début du scénario, Bauté et ses amis ont organisé une manifestation sur le thème « *nous voulons du pain* ». Presque tout le village y a assisté. Maria a laissé faire.

• **5 octobre, soirée et nuit** : Effervescence au village. La grand-place est illuminée, tout le monde discute de l'avenir.

• **6 octobre, midi** : Les villageois marchent sur la base. Ils s'emparent de l'un des entrepôts de la surface, qu'ils pillent sans réaliser qu'une partie des rations devait revenir aux militaires.

• **6 octobre, soirée** : Maria la Mairesse se présente à la base pour s'excuser au nom de ses administrés et promettre que la nourriture sera restituée. Thuiliez l'écoute sans faire de commentaires.

• **6 octobre, nuit** : Maria découvre qu'elle n'est plus la bienvenue au village, et se réfugie dans la base.

• **7 octobre, matin** : Bauté est désignée comme mairesse par acclamation.

• **7 octobre, après-midi :** Échange vidéo tendu entre Dorval et Bauté, qui exige l'ouverture du sas et essuie un refus. Bauté exploite tous les contacts des villageois parmi les militaires pour essayer de trouver une solution.

• **7 octobre, soirée** : Les villageois marchent en direction du sas. Dorval déploie des troupes pour le protéger, avec ordre de ne pas ouvrir le feu en premier. La garde rapprochée de Bauté dispose d'armes volés à des soldats.

• **7 octobre, nuit** : Bataille pour le sas. Les villageois sont repoussés avec des pertes légères.

• **7 octobre, aube** : Maria tente une médiation. Bombardée de choux pourris par ses administrés, elle rentre à la base furieuse.

• **8 octobre, matin** : Les villageois tentent de piller le second entrepôt. Les soldats ouvrent le feu.

• **8 octobre, après-midi** : Un soldat sympathisant de Bauté tente de diffuser un message par l'émetteur, alertant l'extérieur de la « *situation tragique* » des villageois.

• **8 octobre, soirée** : Nouvelle tentative des villageois pour forcer le sas. Cette fois, quatre des dix soldats qui le protègent se mutinent et fraternisent avec les civils.

Secteur 3 : le bas

Trois types de terrain composent ce vaste marais aux eaux noires.

• **Les mares et les lacs**, de larges zones d'eau libre qui peuvent atteindre une centaine de mètres de long. La plus remarquable se situe à l'emplacement de l'ancien village de Val-Marie. Le clocher de l'église en émerge encore.

• **Les îles**, où le sol est ferme et, dans certains cas, cultivable.

• **L'entre-deux**, soit la majorité du « *bas* » : des bancs de végétation mouvante, des chenaux envasés, des sables plus ou moins mouvants, traversés par des sentiers incertains, qui changent au gré des courants. Sur les îles et dans l'entre-deux, la végétation est luxuriante, au point de former une véritable canopée ici et là. →

Fraternisation et pénurie

Il y a bien longtemps que le commandement a renoncé à séparer militaires et villageois. Les premiers s'ennuient et les seconds ont besoin d'améliorer leur ordinaire. Toute la garnison ou presque trafique avec le village, et certains soldats y ont même une famille semi-officielle…
Stable pendant des années, cet état de choses s'est fissuré en juin, au début des « *troubles* ». Les cargaisons de vivres venues de l'extérieur, qui assurent l'essentiel de l'alimentation des villageois, sont devenues irrégulières. Le commandant Thuiliez a imposé un rationnement. Il passe mal, car beaucoup de villageois se sont convaincus que les militaires détournent la nourriture pour leur propre usage.

Ailleurs, des saules pleureurs noirs et rabougris poussent en bosquets.

Les PNJ

Le bas abrite près de trois mille habitants, dispersés dans une quarantaine de hameaux et de huttes isolées. Beaucoup plus primitifs et discrets que les villageois, ils fuient les soldats. La plupart des hameaux s'organisent autour d'une chapelle où un vieillard célèbre un culte vaguement chrétien au Dieu Cloué… souvent à proximité d'une mare discrète consacrée au Crapaud.

• **Hendu, chef de hameau**. Bossu, matois et cupide, il fait partie des interlocuteurs réguliers de la base. Plus « *gant de velours* » que « *main de fer* » avec ses sujets, il ferme les yeux sur leur adoration discrète du Crapaud.

• **Oriannia, villageoise**. Mère de quatre enfants, dont deux difformes, cette femme timide partage sa vie avec Ami, un crapaud noir de quinze kilos qui veille à ce que « *son humaine* » ne soit pas importunée.

• **Idona, paludière**. La « *dame des fièvres* » vit à l'écart, sur un îlot. Elle a une réputation de guérisseuse qui s'étend au-delà du marais : les gens du village descendent parfois la consulter. Elle est vieille et hideuse, avec des traits batraciens, mais, contrairement aux apparences, elle hait le Crapaud de toutes ses forces.

La tombe du Crapaud

Seule éminence dans le paysage plat du bas, elle se trouve dans l'Est du marais. Ce socle de béton haut de cinq mètres est surmonté par une statue représentant saint Michel, vêtu comme un soldat du XXIIe siècle, terrassant un démon crapaudiforme. Sa base est régulièrement fleurie par le peuple du marais.

Le culte du Crapaud

Le Crapaud conserve des fidèles dans tous les villages du marais. Ils sont minoritaires : les missionnaires du « *Dieu Cloué* », alias Jésus-Christ, ont fait du bon travail au XXIVe siècle. Ils font d'autant moins d'efforts pour être discrets qu'ils sont largement inoffensifs. Leurs rites, à base d'immersion dans des vasières et de consommation de champignons hallucinogènes, ne comportent plus de sacrifices humains depuis au moins un siècle.

Si les investigateurs cherchent un interlocuteur, on leur indique un colporteur du nom de **Vorsan**. Ce jeune homme circule de village en village à bord d'une barque à fond plat. Séducteur impénitent, charismatique et intelligent, c'est le grand prêtre du Crapaud. Il incarne un *statu quo* qui convient à tout le monde. Si les investigateurs vont le voir, il se plaint auprès d'eux de la concurrence déloyale d'un certain Uirron, qu'il décrit comme un fou dangereux.

Uirron

Cet artisan vannier s'est retiré au fond du marais à la fin du mois de juin. Il y a érigé un sanctuaire improvisé au Père du Crapaud. Livré à lui-même, il deviendra le grand prêtre d'un culte de Tsathoggua, complet avec rites impies, orgies et consommation de sang humain. Les crapauds les plus intelligents se sont rassemblés autour de lui. L'un d'eux chasse dans les marais depuis des semaines. Il a triplé de volume, et sa forme est plus fluide qu'elle le devrait.

• **6 octobre, minuit** : Uirron consacre un autel au Père en sacrifiant dessus sept crapauds, tous volontaires. Le crapaud mutant absorbe ses frères, et amorce sa métamorphose.

Les habitants du marais

Issus de croisements entre les Val-Maritains et les rejetons du Crapaud lors de la Grande Guerre, les « *gens du bas* » sont pour la plupart petits, voûtés, affligés d'une vilaine peau verruqueuse, de larges bouches et de mains palmées. Les plus atteints y ajoutent des yeux jaunes et un goût irrépressible pour les insectes.

D'un point de vue légal, ils ne sont pas considérés comme citoyens à leur naissance, mais, à titre personnel, leurs mérites peuvent leur valoir un statut équivalent à celui des villageois. Le peuple du marais a confiance dans les militaires, qui apportent nourriture et médicaments, et qui représentent leur seul contact avec un monde extérieur auquel ils pensent rarement.

Des colonies de loutres et de castors sont un spectacle courant dans le marais, mais l'espèce dominante est une variété de crapauds de grande taille. Les gens du bas en gardent comme animaux de compagnie. Ils ne parlent *jamais* en présence d'étrangers, mais certains en sont tout à fait capables.

• **7 octobre, à l'aube** : Le crapaud mutant est devenu une larve amorphe. Il s'étale à la surface de l'étang qui entoure l'autel, prêt à dévorer les intrus.

• **7 octobre, nuit** : Uirron et la larve se rendent au hameau le plus proche. Ils s'emparent de Silvo, un enfant de trois ans. Deux heures plus tard, si personne n'intervient, Silvo est sacrifié à Tsathoggua.

• **8 octobre, matin** : Guidés par des rêves ou par leurs crapauds familiers, quatre personnes rejoignent l'ermitage d'Uirron. Ils deviennent ses premiers disciples.

• **8 octobre, après-midi** : Uirron se rend au lac qui a remplacé Val-Marie. Il nage jusqu'au moignon du clocher, puis descend dans les ruines. Après de nombreuses plongées, il remonte une pierre noire pentagonale grande comme une main humaine, sur laquelle on distingue vaguement la silhouette d'un crapaud. Il rentre la placer sur l'autel.

• **8 octobre, soirée** : Les disciples enlèvent Matha, une jeune fille, dans un autre hameau.

• **8 octobre, minuit** : Sacrifice de Matha.

• **9 octobre** : La routine « *accueil des convertis/enlèvements et sacrifices* » se poursuit jusqu'à ce que les investigateurs viennent y mettre bon ordre.

Secteur 4 : le site de confinement

La dénomination officielle de cette colline artificielle est un long code alphanumérique que personne →

À quoi sert Uirron ?

• **Ludiquement**, le nouveau prêtre de Tsathoggua sert de petite menace à neutraliser si les investigateurs ont envie d'en découdre.
• **Politiquement**, il peut « *démontrer* » la malfaisance des gens du marais, et donc accélérer le déclenchement du massacre. À l'inverse, sa mort peut « *prouver* » que la situation est sous contrôle, et donc servir à le ralentir.
• Enfin, **narrativement**, il sert de diversion. Le vrai danger vient du tertre.



Le site de confinement n'est plus opérationnel...

ne prend plus la peine d'apprendre. Dans les rares cas où « *le tertre* » ne suffit pas, les soldats parlent de « *la prison* » et les officiers du « *site de confinement* ». Construit vers 2200, ses entrailles bétonnées sont pleines de témoignages sur les cultes de la Chèvre noire et du Crapaud, d'objets anormaux et de créatures mutantes prisonnières de champs de stase.

Cette colline artificielle longue de plus de cent mètres culmine à une douzaine de mètres. Elle se trouve au Nord-Ouest des hauts, dans un paysage de rocs vitrifiés noirs et coupants, héritage des armes de la Grande Guerre. À partir du 5 octobre, deux esquifs à anti-gravité de fabrication civile sont garés devant. La lourde porte métallique située à mi-pente est grande ouverte. Des tentes ont été installées au sommet, mais le camp est désert.

L'expédition était à la recherche de documents dont l'état-major espérait qu'ils inverseraient la déroute en cours à l'extérieur. Hélas, dans la nuit du 5 au 6 octobre, Diana Ancelli, l'une des chercheuses, a été possédée et a massacré ses camarades avant de prendre la fuite.

Ceux qui pénètrent dans le complexe après cette date découvrent huit cadavres mutilés, entourés de runes tracées avec leur sang (SAN : 0/1). Leurs têtes sont disposées en cercle, dans la salle de contrôle, au centre du complexe. Certains champs de protection ont été coupés, laissant des emplacements vides. Parmi les objets manquants, un arc ancien, deux « *chiens-démons* » et trois flacons renfermant ce que l'inventaire informatisé décrit comme « *un puissant mutagène* ». Si les PJ comparent les cadavres avec la liste des participants de l'expédition, disponible auprès du Commandant Rullier, ils réalisent qu'il manque une certaine Diana Ancelli, de l'université de Naples.

Si les investigateurs ne se préoccupent pas du tertre, la base les informe par radio de la découverte des corps, et les avertit qu'il reste peut-être une « *survivante* », à approcher avec précaution. Cela devrait se produire dans la journée du 7, si possible à un moment où ils sont déjà bien occupés par ailleurs.

Diana Ancelli

L'âme de Diana est emprisonnée dans une flûte de Pan, au niveau le plus profond du site de confinement. Son corps est possédé par l'ancienne occupante de la flûte, un avatar de la Déesse qui pourrait être Mme Lenfant, de *La Danse du bouc*, ou une entité du même ordre.

« *Diana* » est accompagnée d'une paire de molosses de la Déesse, et dispose de trois doses de lait de Shub-Niggurath. Après un bref temps d'adaptation qu'elle a passé blottie dans une

Cibles alternatives

Diana a besoin de trois femmes qui doivent correspondre, au moins symboliquement, aux trois rôles traditionnels de la Jeune fille, de la Mère et de l'Ancienne. Idona est une solitaire dont la capture ne devrait pas poser de problèmes. Si les cibles définies dans le texte ne sont pas disponibles, Vendi ferait une Jeune fille acceptable, et Maria la Mairesse une excellente Mère.

Les horreurs du tertre

« *Site de confinement* » est une dénomination aseptisée, mais la réalité est un peu plus… incertaine. À force d'entasser les entités surnaturelles et les objets perturbateurs d'espace-temps, les militaires du XXIIIe siècle ont involontairement créé un *sidhe*, une tombe où la réalité est fragile. Il suffit d'y passer quelques heures pour se rendre compte que l'endroit est *agité*. En dehors des habituels bruits étranges et silhouettes angoissantes, les visiteurs qui se concentrent peuvent revivre des scènes entières du passé de la vallée. Cela peut vous servir à rappeler les épisodes précédents aux joueurs… ou carrément de les faire jouer, si vous commencez la série par cet automne.

Parmi les souvenirs liés aux autres saisons, vous pouvez glisser des parasites du *Temps des loups* conservés dans une bouteille, un crâne de vache orné de symboles évoquant *La guerre du crapaud*, la statue de faune de la *Danse du bouc*, etc.

Les documents dont l'état-major a le plus urgent besoin se trouvent dans une chambre blindée, au dernier sous-sol. Le code d'accès peut être retrouvé dans les affaires des chercheurs. Il s'agit de douze plaques de plomb d'un mètre dix de côté et six centimètres d'épaisseur, gravées de glyphes mystérieux. Si vous souhaitez compliquer leur récupération, il est possible que Diana ait lâché une demi-douzaine de molosses dans les entrailles du complexe avant de partir.



Diane la chasseresse

anfractuosité située un peu au nord du tertre, elle a décidé d'invoquer la Déesse. Pour cela, il lui faut trois victimes sacrificielles, trois femmes représentant les aspects traditionnels de la Jeune fille, de la Mère et de l'Ancienne. Ses visions lui ont montré les visages de trois candidates : Bauté, le capitaine Dorval et Idona la Paludière.

Ses faits et gestes sont notés « J+X », le jour J étant la découverte du massacre au tertre.

• **Jour J, matin** : Accompagnée de ses deux molosses, Diana des- →

Fusion-invocation

Si Diana arrive à faire boire le lait de la Déesse à trois victimes, leur biomasse fusionne pour donner naissance à un avatar de Shub-Niggurath au terme d'un processus qui devrait s'achever à J+3.
Cette entité peut être immense et horrible. Dans ce cas, son objectif est de dévorer tout le monde dans le dôme avant de détruire le sas et de se joindre aux réjouissances à l'extérieur.
Elle peut aussi être plus subtile. Alternant entre ses trois formes, elle entreprend de dominer les trois sociétés du dôme et les conduire vers un nouvel âge d'or… où elle sera reine et déesse, avec Diana comme bras droit. Dans ce cas, elle sabote le sas. Le champ de force du dôme devient *autre chose*, impossible à couper de l'extérieur. Il ne tombera que dans un ou deux siècles…

cend dans le marais. Guidée par ses visions, elle se rend à la hutte d'Idona. Elle n'a aucun mal à la Dominer et à lui faire boire le lait de la Déesse. Elle ligote la vieille femme, la glisse dans le tronc d'un saule pleureur et la laisse muter.

• **Jour J, après-midi** : Vendi, une jeune fille désireuse de se procurer un onguent pour sa peau trop lisse, rend visite à Idona. Elle trouve la hutte vide. Pensant que la vieille est en train d'herboriser, elle attend… et aperçoit l'un des molosses. Elle s'enfuit, le monstre sur ses talons.

• **Jour J, fin d'après-midi** : Diana prend du champ. Elle va se cacher dans un bosquet voisin.

• **Jour J, nuit** : Laissant Idona « *entre les bras de la Déesse* » et sous la surveillance des molosses, Diana prend la route des hauts et parvient au village. Elle observe ce qu'il s'y passe sans être remarquée.

• **J+1, matin** : Elle se présente à l'entrée de la base, où les gardes la perçoivent comme un officier supérieur fraîchement arrivé (bien que le sas n'ait pas fonctionné). Elle exige d'être conduite à Dorval. Une fois dans le bureau du capitaine, elle la Domine, avant de partir en « *tournée d'inspection* » avec elle à bord d'un esquif.

• **J+1, midi** : Dorval rejoint Idona dans le bosquet. Elle boit le lait de la Déesse.

• **J+1, nuit** : Diana et ses molosses partent en chasse. Ils capturent un couple d'amoureux du hameau voisin. À leur retour, elle les sacrifie pour consacrer le bosquet à la Déesse.

• **J+2, matin** : Diana part seule pour le village. Elle Domine Bauté et l'emmène dans son repaire. Bauté boit le lait de la Déesse en début d'après-midi.

• **J+2** : Diana reste dans le bosquet, à surveiller la transformation de ses cibles.

Les disparitions du capitaine Dorval et de Bauté auront certainement de redoutables effets de bord sur les relations entre la base et le village. Les militaires soupçonnent les « *excités* » du village d'avoir enlevé leur supérieur, alors que les révolutionnaires sont certains que Dorval a fait disparaître Bauté. C'est l'un de ces moments où, dans le doute, quelqu'un risque de décider que le massacre est une bonne solution…

Conclusion

Ce scénario est délibérément très ouvert. Entre autres possibilités, il peut se terminer par l'explosion de la bombe à fusion qui détruit l'avatar de Shub-Niggurath et tue tous les habitants du dôme ; par un groupe traqué dans les marais par une Diana devenue le bras droit d'une Déesse incarnée ; ou même par une victoire des hommes, à l'intérieur comme à l'extérieur du dôme.

Tristan Lhomme
***Illustrations et plan** Christophe Hénin*

À la mémoire de
Joëlle Bouvet (1957 – 2015)

PNJ

Bauté, révolutionnaire mal inspirée

APP 65
CON 50
DEX 70
FOR 65
TAI 45
ÉDU 65
INT 80
POU 80

Valeurs dérivées
Impact 0
Carrure 0
Points de Vie 10
Santé Mentale 80

Compétences : baratin 40 % (20/8), bibliothèque 50 % (25/10), informatique 70 % (35/14), intimidation 50 % (25/10), organiser une révolution 55 % (28/11).
Armes : aucune, ses amis la protègent.

Soldat

APP 55
CON 60
DEX 60
FOR 55
TAI 60
ÉDU 70
INT 60
POU 55

Valeurs dérivées
Impact 0
Carrure 0
Points de Vie 12
Santé Mentale 55

Compétences : bureaucratie 30 % (15/6), spécialité (intendance, communication, tactique) 60 % (30/12), marché noir 40 % (20/8), système D 35 % (18/7).

Armes :
Attaques par round : 2.
Compétence : combat à distance 50 (25/10).
• Pistolet à énergie, 1D10.
• Mitrailleuse laser (véhicule), 1D10+1 (E), auto.
• Bombes au napalm (véhicule), 10D6 au point d'impact, -1D par tranche de 3 m.
Protection : 1 point de treillis nanorenforcés en temps normal, 3 points de tenue de combat au cours de l'opération.

Molosse de la Déesse

Lointainement apparentés aux limiers de *La danse du bouc*, ils sont plus massifs, avec des traits caprins plus prononcés (yeux, barbiche et sabots), ainsi qu'une « *crinière* » hérissée de piquants.

CON 45
DEX 60
FOR 65
TAI 60
POU 45

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Carrure +1
Points de Vie 11

Compétences : pister 55 % (28/11), gronder 70 % (35/14).

Armes :
Attaques par round : 1.
Combat rapproché 60 % (30/12).
• Morsure, 1D8+impact.
• Bave caustique (manœuvre) : Si un personnage mordu rate un jet 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.

Diana Ancelli, chasseresse

APP 70
CON 70
DEX 60
FOR 50
TAI 65
ÉDU 95
INT 80
POU 75

Valeurs dérivées
Impact 0
Carrure 0
Points de Vie 13
Santé Mentale 20

Compétences : Archéologie 40 % (20/8), Comédie 35 % (18/7), Discrétion 50 % (25/10), Histoire (XXIIe siècle) 60 % (30/12), Mythe de Cthulhu 20 % (10/4), Survie 70 % (35/14).

Armes
Attaques par round : 1.
Combat à distance 80 % (40/16).
• Arc de chasse composite du XXIe siècle récupéré dans le tertre, 1D8+1 (E).

Sorts : Domination, dans une variante qui lui permet de se faire passer pour une figure d'autorité. Elle ne sait pas forcément comment sa cible va la percevoir, mais sa compétence Comédie permet de cimenter le bluff, si besoin.

UN SCÉNARIO POUR NUMENÉRA CASUS BELLI

Soulage-moi dans la mort

Ce scénario pour Numenéra *est destiné à des personnages débutants. Il est construit comme un scénario d'introduction et créé afin d'amener le Weird de l'univers par touche régulière. Commençant comme un scénario médiéval fantastique classique, il amènera au fur et à mesure les joueurs à découvrir l'aspect Science Fantasy de l'univers.*

En quelques mots...

Loin du confort de la civilisation, les personnages escortent une caravane rentrant d'un périple dans le Lointain. Alors que tout semblait bien se passer, de retour dans une contrée civilisée de l'Inébranlable (celle qui vous arrangera), rien ne va se dérouler comme prévu.

Fiche technique

TYPE • Scénario semi-ouvert
PJ • 4 -5 PJ débutants
MJ • À l'aise avec l'improvisation
Joueurs • Tout niveau

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

Le neuvième monde n'est pas un monde de paix et d'harmonie. Loin du confort de la civilisation, les personnages vont subir une attaque inattendue menée par des créatures étranges. Capturés, ils devront alors s'échapper du Labyrinthe des Larmes, un immense complexe hyper-technologique dirigé par une ancienne forme de vie artificielle dédiée à une tâche étrange : l'étude et la reconfiguration du vivant.

Introduction : Une nuit sous les étoiles

Une chaude soirée d'été. Les personnages escortent une caravane marchande composée de plusieurs wagons de métal et de tissu montés sur chenilles, tirés chacun par deux aneens dociles et placides. Ils traversent une zone paisible et viennent tout juste de passer la frontière entre le Lointain et l'Inébranlable. Tout est calme et ils ne craignent rien. Les assistants de la petite dizaine de marchands qui les accompagnent préparent la nuit. Certains dressent des abris, d'autres s'occupent de poser quelques allume-feu.

Libre à vous de commencer un peu avant. Posez l'ambiance, calme. Les PJ sont tout juste rentrés dans les terres civilisées et les marchands qu'ils accompagnent, ainsi que les autres gardes, ont clairement changé d'attitude au moment du passage de la frontière. On discute, on rit et, même si la prudence est toujours de mise, certains s'autorisent à boire un peu d'alcool. Les rondes sont organisées (5 au cours de la nuit, chacune composée de 4 gardes dont, éventuellement, les PJ) et la nuit avance. Le ciel est dégagé, parsemé d'étoiles par milliers, et le vent souffle légèrement, apportant une brise rafraîchissante et bienvenue… C'est le moment de les faire rencontrer **Lothfiniel** et **Sagrazan** : une négociante et un garde particulièrement sympathiques (*cf.* leur description dans l'Acte 1).

Le noir dans le ciel

En plein milieu de la nuit, le vent se met à souffler. C'est un vent chaud qui se fait de plus en plus puissant alors que le ciel se couvre d'un voile noir, éclipsant les étoiles. Un personnage attentif (**Intellect difficulté** 5) peut entendre ce qui ressemble à une sorte de bruit grave, sourd et continu faisant légèrement vibrer la terre autour. Soudain, plusieurs dizaines de choses tombent du ciel. Il s'agit de **Créatures du Labyrinthe** (*cf.* marge).

L'alarme est sonnée, le combat s'engage dans la panique tout autour des personnages. Les feux éclairent faiblement la zone, les tentes et abris dressés encombrent la vue, et des cris retentissent de partout. Les créatures n'attaquent pas frontalement : elles



Pages supplémentaires GRATUITES

Ce scénario de 14 pages pour *Numenéra* compte 8 pages offertes aux lecteurs de *Casus Belli* (le magazine contient 264 pages au lieu de 256), indiquées par le triangle orange ci-dessus !

Un dédale du 9e monde...

encerclent, attaquent pour capturer et se retirent dans les ombres et il est difficile d'en percevoir la forme exacte. Les attaques semblent venir de tous les côtés et les personnages se retrouvent assaillis. Autour d'eux, leurs employeurs et compagnons se font aspirer par les choses jusque dans la noirceur de la nuit. Au milieu de la panique, chaque personnage reçoit une ou deux attaques par tour de jeu, venant de nulle part. Si l'un d'eux blesse une créature (considérez-les pour le moment comme ayant une **difficulté de 7 pour être touchées**, et **de 5 pour s'en défendre**), il peut éventuellement réussir à trancher un membre luisant, qui tombe au sol.

La scène n'est pas faite pour durer : dès que les personnages ont suffisamment subi et qu'ils envisagent une retraite stratégique, des lumières apparaissent autour d'eux et les traversent. Ils perdent alors connaissance. Noir. Considérez cet événement comme une **Intrusion** du MJ. →

Maîtriser l'acte 1

Pour ce premier acte, il est nécessaire de prendre le temps de poser les choses. N'allez pas trop vite, n'enchaînez pas directement les diverses étapes chronologiques. Créez l'ambiance, rendez-la lourde. N'hésitez pas à faire jouer un peu les tâches répétitives que l'on confie aux PJ, et à les exposer à quelques scènes ou dialogues inconfortables. Quand un PJ discute avec un PNJ et qu'il remet en cause le fonctionnement du village, ce dernier ne comprend simplement pas le personnage ou ses doutes. D'un léger sourire, il finit par tenter de le rassurer en lui disant qu'il finira par comprendre les lois du village. Ce premier acte peut se permettre quelques longueurs. Donnez envie aux joueurs de faire en sorte que leurs personnages sortent de là, exposez petit à petit les bizarreries des habitants… et mettez-les mal à l'aise.

Acte 1 : Le village sans nom

Dans cette première partie, les PJ se retrouvent au sein d'un étrange village, habité d'une population devenue folle et prête à tout pour préserver la paix. Notamment sacrifier ceux qui tenteront de la troubler. Cette première partie peut être étendue et durer autant que vous le désirez. N'hésitez pas à y rajouter des intrigues secondaires si vous en avez besoin : tout se fonde sur la découverte progressive de ce qu'est le village, sa véritable nature, et la façon de s'en échapper.

Réveil tranquille

Les lits dans lesquels les personnages se réveillent sont confortables. Les draps de lin sont frais et la couche moelleuse. Les lits se trouvent dans un grand dortoir, qui en contient quelques autres, tous vides. Le soleil traverse les fenêtres et réchauffe les visages. Plusieurs femmes s'affairent dans la pièce. L'une d'elle prépare une bassine afin de laver l'un des PJ.

Une fois réveillés, une jeune femme sort de la pièce avant de revenir accompagnée de **Nyala**, une femme d'une trentaine d'années aux cheveux longs et blonds et aux traits fins. Un **jet d'Intellect** de difficulté 6 permet à un personnage observateur de remarquer que Nyala, ainsi que toutes les femmes présentes dans la salle, possède des traits étrangement symétriques, trop peut-être. Pour ceux qui ne le remarquent pas, il ne se dégage qu'une étrange sensation de malaise quand la jeune femme s'adresse à eux de sa voix calme, posée et profonde. Elle explique calmement que les personnages sont désormais dans le village. Son nom ? Le village, simplement. Ils ont été retrouvés aux abords de ce dernier, à l'orée de la forêt, inconscients. Les sœurs les ont alors ramenés et ont pris soin d'eux. Désormais, ils font partie du village. Ils n'étaient pas seuls : deux autres personnes ont été retrouvées avec eux, mais ils sont réveillés depuis au moins deux jours.

Nyala est prête à répondre à toutes leurs questions, pour le moment.

Le village sans nom

Le village est une suite de petits bâtiments de pierre hauts d'un étage chacun, disposés en trois rangées circulaires autour d'une place centrale. Les ruelles entre les bâtiments sont régulières et pavées. Les bâtiments eux-mêmes ne présentent aucune aspérité et semblent taillés au laser dans de massifs blocs de pierre grise. Les intérieurs sont souvent meublés de meubles finement gravés dans des essences de bois précieux et inconnus. Les fenêtres sont faites de métal et de verre : un verre pur et cristallin. Le soir venu, tous les volets se ferment : des volets de métal et de bois peints en bleu.

Le Monument se trouve au centre de **la Place**, elle-même au centre du cercle formé par les maisons. Il s'agit d'un obélisque de pierre gris et lisse, dont la surface reflète le soleil presque comme du métal.Une seule face est gravée de symboles étranges. Il a la particularité de ne pouvoir être abîmé ou entaillé et de ne jamais bouger, même soumis à une puissante explosion. C'est là que se tiennent **les Jugements** : des sentences publiques rendues par **Nyala**. Quand la sentence a lieu, un rayon d'énergie multicolore s'échappe du sommet pour frapper le ciel et traverser les nuages.

Le Grand Hall est le plus grand de tous les bâtiments. C'est là que les personnages se réveillent, mais c'est aussi là que se tiennent **les Assemblées** présidant aux Jugements. Le bâtiment donne sur **la Place**, face à la seule face gravée du Monument.

Le Premier Cercle est constitué d'une dizaine de maisons donnant directement sur **la Place.** Il s'agit des maisons abritant **les Sœurs**, les plus fidèles servantes de **Nyala**, travaillant dans l'enceinte du **Grand Hall**. Toutes les maisons sont faites

Pages supplémentaires GRATUITES

sur le même modèle, meublées de la même manière, et seules quelques décorations personnelles à peine visibles permettent de les distinguer les unes des autres. Cette uniformité saute aux yeux dès le premier coup d'œil vers l'extérieur.

Le Second Cercle est composé d'une trentaine de maisons entourant le **Premier Cercle**. Elles sont cependant plus petites que celles du Premier Cercle. C'est ici que résident **les Frères** et leurs épouses. Ils représentent la force de travail du village et vivent dans des maisons dont la taille dépend de l'importance de leur place dans la communauté. Ils créent meubles et objets, et coupent les arbres de l'orée de la forêt pour les transformer.

Le Cercle Extérieur est composé d'une quarantaine de maisons habitées par les **Enfants**, les plus jeunes membres du village. Cependant, tous sont, au minimum, de jeunes adultes. Ces derniers travaillent aux champs toute la journée et tirent l'eau au puits. Ils chassent aussi les petits animaux, parfois, aux abords de la forêt.

Les champs font tampon entre le village et la forêt. Ils couvrent une surface représentant dix fois la surface du village.

La scierie se trouve au milieu des champs. Ce grand bâtiment se dresse, seul, à côté d'un silo à grain et d'un entrepôt. De dizaines de tas de bois l'entourent, hauts de plusieurs mètres : autant de tas de troncs découpés que de planches à la finition parfaite.

La Forêt. Il est interdit de s'aventurer au-delà de l'orée de la forêt. Toute transgression avérée est punie du Jugement (*cf. Chronologie*). La forêt est composée d'arbres disparates. Un **jet d'Intellect difficulté 5** permet à un personnage de réaliser que plusieurs espèces d'arbres et d'arbustes coexistent alors que, naturellement, elles poussent dans des régions et sous des climats drastiquement différents. La forêt entoure les terres du village selon un cercle parfait.

La Fin du Monde. Il s'agit d'un mur immense de trente mètres de haut. Comme l'obélisque au centre du village, il est fait d'une pierre grise brillante. Il est absolument sans aspérité et forme un immense anneau de plusieurs kilomètres de circonférence.

Personnalités

Nyala. Elle dirige la communauté. Cette jeune femme au visage étrangement parfait parle toujours d'une voix douce et profonde et hausse rarement le ton. Il est difficile voire impossible de la mettre en colère. Mais elle est la dirigeante incontestée du village, et elle applique les lois du village d'une main de fer. Toute rébellion est publiquement punie par **le Jugement**. Elle supervise la mise au travail des nouveaux arrivants, leur fournit une demeure, et veille à ce que tout le monde participe. Cependant, elle paraît toujours prête à écouter et à répondre à toutes les questions, même si elle ne répond jamais réellement aux questions les plus sensibles (sur la forêt, la Fin du monde ou la nature du village et de ses habitants… et encore moins sur le pourquoi des règles ou qui les a établies).

Fonction. Elle est l'autorité. Elle est là pour mettre des bâtons dans les roues des personnages, les maintenir en ligne, mais surtout les punir s'ils font un écart trop flagrant.

Sylh. Sylh est une femme d'une quarantaine d'année. C'est elle qui va guider les personnages afin de les orienter dans le village, leur présenter leur maison et les assigner aux tâches les plus adéquates (certainement les champs). Elle est aussi légèrement différente des autres. Bien qu'elle joue le jeu en présence des autres, elle se révèle être bien plus « *humaine* » que les autres habitants dès qu'elle se retrouve seule avec les personnages .

Fonction. Sylh est une alliée de poids, même si elle pourrait parfois sembler être un boulet. Elle ne →

La vérité

Le labyrinthe est en réalité un immense complexe d'étude mobile (flottant dans les airs et en mouvement perpétuel) issu de l'un des anciens mondes. Totalement automatisé, il se destine à étudier la meilleure manière de soumettre les espèces pensantes à l'espèce dominante de ce monde afin de les transformer en travailleurs corvéables. Pour cela, il emploie un système de transfert de conscience : l'esprit des individus est transféré dans un corps artificiel, puis soumis à diverses épreuves avant d'être envoyé dans une communauté (le village) pour tester sa capacité d'intégration. Toute non-intégration demande une nouvelle tentative de conditionnement et un nouvel essai, jusqu'à ce que l'esprit ou le corps de la créature succombe. Chaque fois que le conditionnement fonctionne, un phénomène étrange se produit : la créature conditionnée oublie une syllabe de son nom complet (nom de famille compris). Quand il ne reste plus qu'une syllabe, le conditionnement est complet.

désire qu'une chose : se rendre dans le labyrinthe et arriver en son cœur. Elle ne sait pas pourquoi, et elle ne peut en parler, mais elle ressent une sorte d'appel et voit en les PJ le moyen de l'atteindre. Elle les aidera s'il le faut à atteindre la forêt, voire la **Fin du monde**. Mais elle les trahira afin qu'ils soient victimes du **Jugement**, avec elle, afin de les accompagner dans le Labyrinthe (*cf. Acte 2*).

Ur. Homme d'âge mûr, Ur est en admiration devant **Nyala**. Habitant le **Cercle Extérieur**, il est prêt à tout pour acquérir une place dans le **Second Cercle**. Il se méfie des personnages et se doute que **Sylh** n'est pas aussi investie dans la communauté que ce qu'elle prétend. Petit, fin et discret (PNJ de difficulté 3, 9PV, difficulté 6 pour la discrétion), il est l'espion parfait de Nyala.

Fonction. Mettre des bâtons dans les roues des PJ, rapporter leurs erreurs et les pousser vers le Jugement.

Cham. Il est certainement le plus innocent de tous. L'esprit de ce grand gaillard d'à peine trente ans n'a pas survécu aux processus ayant présidé à la création de son corps (*cf.* marge : *la vérité derrière le Labyrinthe*) et il est revenu à un stade enfantin. Il a l'esprit d'un enfant de cinq ans et, si les personnages se l'attachent, il pourrait bien devenir un allié fiable.

Ohm. Ohm préside aux travailleurs du **Second Cercle**. Il les dirige avec droiture et froideur et il est certainement le plus sévère de tous les habitants du village. Il tient à ce que les règles soient respectées et, même s'il ne fourre pas son nez partout, il est le premier à remarquer l'absence d'un travailleur dans les champs ou à la scierie, et à le signaler.

Fonction. C'est la seconde épine dans le pied des personnages. Il tient à ce qu'ils travaillent et, s'il les laissera tranquilles une fois la journée de travail terminée, il faudra échapper à sa surveillance pour disposer librement de sa journée.

Ludh. Ce quadragénaire en pleine forme dirige souvent les bûcherons se rendant à l'orée de la forêt. Il fait secrètement partie des rares **Dysfonctionnels**, les habitants qui se posent des questions sur le village, sa raison d'être, et ses lois. Parfois, la nuit, il s'aventure dans la forêt discrètement pour se rendre vers **la Fin du Monde**. S'il remarque que les PJ ne s'intègrent pas réellement, il pourrait les contacter afin de requérir leur aide. Il se méfie de **Sylh**, même s'il la soupçonne d'être une Dysfonctionnelle.

Sagraz. Les personnages le connaissaient sous le nom de **Sagrazan**, mais il affirme désormais que son nom est, et a toujours été, Sagraz. Cet homme massif et colossal (2,08 m de haut, avec des bras aussi gros que des cuisseaux) était l'un des gardes du corps de la caravane, et l'un des seuls rescapés. Comme les personnages, il a été retrouvé par les villageois aux abords de la forêt, inconscient. Réveillé depuis plusieurs jours, il s'est déjà intégré à la communauté et on lui a assigné une maison. L'homme a clairement changé. Ce colosse jovial, toujours enclin à boire plus que son saoul quand venait le soir, est devenu raisonnable et presque froid, se rapprochant étrangement du comportement des autres habitants du village.

Lothfin. Cette marchande, un peu grassouillette, était certainement la plus sympathique et la plus engageante de toutes les personnes du convoi que les personnages escortaient. Exubérante parfois, prompte à faire la fête et à boire, elle a elle aussi changé. Elle insiste pour être appelée Lothfin au lieu de Lothfiniel, et elle adopte le même type de comportement que le reste des villageois. Son histoire ne diffère pas de celle de **Sagraz** : elle a été retrouvée aux abords de la forêt, et accueillie par le village. Et elle semble désireuse de s'y intégrer désormais.

La vérité : mort et résurrection

Les personnages ne sont déjà plus eux-mêmes : leur conscience a été transférée dans un corps artificiel . Leur mort n'est donc pas définitive. Numenéra n'est pas un jeu réellement mortel, mais, si un personnage devait succomber, sa conscience serait alors transférée dans un nouveau corps. Laissez quelques scènes passer et mettez le personnage sur la route des autres PJ, inconscient. Durant l'acte 1, cela pourra passer pour une guérison miraculeuse. Dans l'acte 2, il se retrouvera dans la nouvelle zone à l'intérieur de laquelle les PJ entreront. Quant à l'acte 3… décidez : soit sa mort est définitive, soit le personnage se réveille dans sa cuve et en est éjecté, devant alors retrouver ses compagnons seul.

Pages supplémentaires GRATUITES

Spécificités et secrets

Ce village n'est pas vraiment un village comme les autres. Il est étrange, ainsi que ses habitants, et possède un terrible secret.

Il n'y a aucun enfant dans le village. Même si les personnages ne le remarquent pas immédiatement, il ne leur faudra que quelques jours, au maximum, pour le constater : les habitants les plus jeunes sont de jeunes adultes, mais aucun enfant n'est présent. Pourtant, plusieurs maisons abritent un lit d'enfant ou quelques objets enfantins, comme une poupée de chiffon ou un jouet de bois.

Tous les habitants ont une apparence normale et pourtant malsaine. Impossible de s'expliquer vraiment pourquoi, mais les personnages ressentent toujours une sorte de malaise quand ils sont en présence des villageois. Un **jet d'Intellect difficulté 6** permet à un personnage de remarquer qu'en réalité, à l'instar de Nyala et des Sœurs, tous les villageois ont des traits étrangement symétriques. De plus, tous portent un nom d'une seule syllabe.

Tous les habitants sont habillés de la même manière. Pantalon et veste noire, chemise blanche et chapeau de paille pour les hommes ; robes grises, veston noir et chapeau de paille pour les femmes. Les femmes portent toutes les cheveux longs et tressés, là où les hommes portent tous la barbe, plus ou moins longue. Ceci étant, nul ne sait d'où viennent les vêtements : aucun d'entre eux n'est tisserand.

Tous les habitants sont sympathiques mais froids. Même s'ils n'ont pas l'air de robots sans âme, ils font preuve d'un calme permanent et presque dérangeant. Il est impossible de les mettre en colère et ils semblent ne jamais ressentir de sentiments extrêmes. Ils ne connaissent pas la tristesse et semblent toujours plongés dans une béatitude apparente.

Il n'y a pas de mécanisme de décompte du temps, mais tout le monde sait quelle heure de la journée il est. Et cela produit des situations étranges. Le matin, tout le monde sort de sa maison à peu près au même moment. Le soir, tout le monde rentre à peu près au même moment. Les instants de détente semblent chronométrés et ne durent pas plus de deux heures après le retour du travail.

Les réserves ne correspondent pas au travail fourni. Les gens travaillent à un rythme régulier mais lent. Les champs sont principalement producteurs de céréales et de tubercules. Cependant, les réserves sont pleines de fruits, de légumes et de viande fraîche.

La forêt est silencieuse. Pas d'oiseau, pas de petits animaux. Au plus, quelques insectes parcourent plantes et arbres. Cependant, parfois, des lièvres et autres petits gibiers apparaissent afin d'être chassés.

Secret

Tous les habitants sont des êtres biomécaniques. Pire : tous peuvent se transformer instantanément en créatures du labyrinthe. Ils font cependant parfaitement illusion et ne révéleront leur véritable apparence que plus tard. Pour le moment, s'ils doivent feindre la mort, ils le feront. Mais aucun d'entre eux ne peut réellement mourir. Il faudra un **jet d'Intellect difficulté 7** réussi au moment de voir un cadavre pour réaliser que quelque chose ne tourne pas rond. D'ailleurs, si les PJ se regardent dans une glace, ils auront la même impression.

Secret

Le village est à l'intérieur d'une structure. Si, par quelque moyen que ce soit, les personnages parviennent à escalader la **Fin du Monde**, ils ne peuvent passer par-dessus. Le ciel est une illusion : c'est un plafond dur parcouru par une image holographique changeante. →

Technique

Les Créatures du Labyrinthe
Difficulté 4, Santé 12.
Difficulté 6 pour toutes les tâches liées à la force, difficulté 5 pour le combat, dégâts 5.
Capacités spéciales : Les créatures sont capables de monter à n'importe quelle surface et de s'y maintenir en dépit de la gravité. De plus, une fois leur santé arrivée à 0, elles disposent d'une ultime attaque.

Les Villageois
Difficulté 4, Santé 15.
Difficulté 6 pour toutes les tâches liées à la force (sauf le combat), dégâts 5.

Nyala
Comme les villageois, mais en Difficulté 6 pour le combat, Difficulté 6 pour les interactions sociales.

Secret

Les réserves sont automatiquement remplies. Tous les soirs, on peut entendre un léger sifflement venant des réserves. Il s'agit d'un monte-charge apportant les réserves fraîches au village. Il passe par une trappe parfaitement dissimulée dans le sol des réserves et dépose nourriture et matériel nécessaire à la survie de la communauté.

Secret

Les personnages ne sont plus humains. Nous y reviendrons à l'acte 2, mais les personnages sont des clones biomécaniques et leurs véritables corps sont cachés quelque part, au fond du Labyrinthe des larmes.

Secret

Le village est surveillé en permanence. De petits cylindres de métal sont répartis partout dans le village, autour et à l'intérieur des bâtiments. **Nyala** est directement connectée à ces cylindres, lui permettant de voir tout ce qu'il se passe dans l'enceinte même du village.

Chronologie

Cette chronologie n'est là qu'à titre indicatif. Les événements sont présentés dans un ordre correspondant à l'éventualité où les personnages ne font rien de suffisamment flagrant pour les déranger. N'hésitez pas à chambouler la chronologie, à l'allonger ou à la transformer selon les actions de vos PJ. Seuls le premier et le dernier événement sont inévitables, le dernier menant directement à l'acte 2.

Étape 1. Les personnages se réveillent. **Nyala** les confie à **Sylh**, qui leur présente le village, son fonctionnement et leurs maisons. Ces dernières se trouvent dans le **Cercle extérieur**. Elle en profite pour tenter de leur faire discrètement comprendre que tous leurs faits et gestes sont épiés ici, et leur assigne un travail (aux champs, à moins qu'ils ne démontrent des compétences utiles ailleurs). On leur fournit aussi des vêtements adéquats.

Étape 2. Ludh se rend dans la forêt. Il est suivi par **Cham**, qui se perd. Ludh revient, mais pas Cham. Quand on s'aperçoit de la disparition, une battue est lancée. Cham est retrouvé quelques heures plus tard, à une centaine de mètre de l'orée. Une assemblée se réunit et le condamne à subir le pilori pour trois jours entiers sans boire ni manger.

Étape 3. Tout le village est convoqué devant le monolithe. L'Assemblée a délibéré et **Nyala** annonce que **Sagraz** et **Lothfin** ont enfreint les lois du village. Ils subiront le jugement. Tous semblent d'accord, même eux. Tous deux se soumettent au Jugement. Impossible de les convaincre de fuir. Ils savent qu'ils ont enfreint les lois et acceptent leur sentence. Nyala frappe le sol du pied, et un rayon multicolore frappe le ciel nuageux, l'illuminant brièvement. Un éclair frappe ensuite Sagraz et Lothfin, qui disparaissent. Tout revient à la normale et tout le monde retourne travailler.

Étape 4. Alors que le soleil se lève, **Sagraz** et **Lothfin** son amenés, inconscients, au **Grand Hall.** Ils se réveillent quelques heures plus tard et en ressortent. On les assigne à de nouvelles maisons dans le **Second Cercle**. Désormais, ils se font appeler **Sag** et **Loth**. Ils n'ont aucun souvenir du jugement ni des événements ayant précédé leur réapparition. Ils ne se souviennent que de l'attaque de la caravane marchande de l'introduction.

Étape 5. Où qu'ils soient, les PJ aperçoivent des villageois se rapprochant d'eux lentement mais sûrement. Personne ne court mais, où que les PJ aillent dans le village, ils voient les villageois, de plus en plus nombreux. Ces derniers semblent les rabattre. S'ils tentent de s'échapper dans la forêt, un cordon de villageois leur barre déjà le passage. Sans plus de violence (à moins qu'ils

ne décident de se battre), ils sont amenés devant le monolithe. **Nyala** sort du **Grand Hall** et décrète que l'assemblée à décidé qu'ils subiraient le jugement. Tous le savent, ils sont différents. **Sylh** aussi. Elle est amenée à leurs côtés. Tous doivent subir le Jugement. Elle frappe le sol du pied et un rayon part du sommet du monolithe pour se perdre dans le ciel. Soudain, un éclair frappe les PJ, ainsi que Sylh, qui disparaissent. Ils se retrouvent dans l'une des zones de l'Acte 2.

Acte 2 : Le labyrinthe

Dans cette seconde partie, les personnages n'ont plus d'autres choix que de s'aventurer plus profond dans le labyrinthe. Ils devront comprendre comment le lieu fonctionne et sortir indemnes de chaque zone. Au fur et à mesure, ils pourraient découvrir qu'ils ne sont pas vraiment où ils pensaient être. Durant cet acte, toute blessure leur permettra de réaliser qu'ils sont désormais à moitié artificiels : leur squelette est métallique et leur sang épais et noir. Une chose devient claire : ils ne sont plus dans leur corps d'origine.

Le labyrinthe est une succession de zone étranges créées afin de mettre les personnages à l'épreuve et de les conditionner. En temps normal, ils passeraient à travers les six zones avant d'être réintégrés au Cœur du labyrinte et renvoyés dans le village, neufs et prêts à contribuer. Cependant, les choses ne vont pas se passer comme prévu, à cause de la présence de Sylh.

Le principe est simple : demandez à un joueur de jeter 1d5 (1d10 divisé par deux) et reportez-vous à la partie correspondante. Si les personnages en sortent en ayant résolu la zone, rayez-la et demandez-leur un nouveau jet. Si le résultat correspond à une zone résolue, ignorez-le et relancez jusqu'à tomber sur une zone non-résolue. Si les personnages sortent d'une zone sans la résoudre, ne la rayez pas, ils pourraient bien y revenir.

1 - Les escaliers infinis

La zone. Les personnages arrivent dans un couloir menant à une porte. Cette dernière débouche sur une zone remplie d'escaliers allant dans tous les sens. Les lois de la gravité sont chamboulées, et on passe d'un escalier à un autre la tête en haut, en bas, orienté d'un côté ou de l'autre. Au bout de chaque volée de marches, deux arches mènent chacune à une autre volée de marches. La zone est un immense cube rempli d'escaliers en un dédale sans fin.

L'énigme. Il n'y a pas à proprement parler d'énigme ici. C'est même certainement la zone la plus simple à traverser, mais aussi une des plus épuisantes. Il s'agit pour les PJ de prendre la bonne séquence de portes entre la porte droite et la porte gauche. Un **jet d'Intellect** difficulté 4 (pour peut qu'ils observent les chambranles avec attention) leur permet de remarquer qu'à chaque fois, l'un des deux chambranles est gravé d'un petit signe ressemblant à l'un des signes gravés sur le monolithe du village. Mais chaque passage leur retire **un point d'Intellect**.

La résolution. En passant autant de portes qu'il y a de personnages (plus **Sylh** qui, rappelons-le, les accompagne), ils résolvent cette zone.

2 - Le jarðin ðes secrets

La zone. Un immense jardin foisonnant d'arbres étranges et d'animaux multicolores. Il est parsemé çà et là de fleurs géantes aux feuilles de couleur et aux formes variées, parfois défiant l'ordre naturel. Il est très facile de sortir de ce jardin : il suffit de se rendre de l'autre côté de la zone (une marche qui prend une dizaine de minutes, un peu plus si les personnages flânent) et d'ouvrir la porte pour en sortir.

L'énigme. Chaque fleur contient, en son pistil, un secret appartenant aux personnages. Chaque secret est inavouable, horrible, honteux →

Pages supplémentaires GRATUITES

Maîtriser l'Acte 2

L'acte 2 est certainement le plus étrange de tous. Utilisez les descriptions des zones et rajoutez-en. Déstabilisez les joueurs. Ne leur donnez pas trop vite les clés de chaque zone, laissez-les errer et passer de zone en zone avant de répondre petit à petit à leurs questions, alors qu'ils commenceront à se demander comment sortir de cette boucle sans fin. N'hésitez pas à modifier les zones pour les rendre encore plus étranges si vous pensez qu'elles ne le sont pas assez. Faites-en beaucoup, insistez sur les descriptions des zones. Allez d'une description générale jusqu'aux petits détails, parfois anachroniques. Et, qu'il s'agisse de l'acte 2 ou de l'acte 3, n'utilisez jamais de mots modernes pour décrire les éléments technologiques.

Sylh, corps sans âme

Sylh n'est pas comme les autres. Contrairement aux autres membres du village, elle n'est qu'un corps mécanique dans lequel une personnalité et un programme précis ont été introduits. Mais, pour mieux comprendre ce qu'elle est, il faut avant tout évoquer sa création.

Au Cœur du Labyrinthe se trouve une créature ancienne et inhumaine, issue d'un des mondes précédents. Cette dernière, création biomécanique devenue consciente, ne peut mourir de cause naturelle, et c'est son esprit qui donne son énergie et son intelligence au Labyrinthe. Mais le temps a passé. Prisonnière, incapable de quoi que ce soit, elle ne cherche plus qu'une chose : mourir. Malheureusement, le Labyrinthe possède des sécurités qu'elle ne peut contourner.

Ainsi, la créature créa Sylh : un membre du village particulier dont le seul but était de repérer les futurs prisonniers capables de résister au conditionnement et de se révolter. Son programme est subtil, la poussant simplement à les trouver, les aider, et les soutenir pour qu'ils arrivent finalement jusqu'au cœur et qu'ils puissent mettre fin à ses jours.

...suite page suivante

ou simplement oublié. Mais le but de cette zone est de voir les personnages se débarrasser de leurs secrets. Une communauté est un ensemble soudé et nul ne devrait garder quelque secret vis-à-vis de ses autres membres.

La résolution. La résolution de cette zone passe par l'acceptation et l'honnêteté. Les personnages font face à leurs plus grandes hontes et leurs plus sombres secrets. Si les joueurs n'ont pas pensé à cela, demandez-leur d'inventer à la volée un secret honteux pour leur personnage, puis un secret inavouable pour leur voisin de gauche, et enfin un secret horrible pour leur voisin de droite. Chaque personnage doit ensuite faire face à ses trois secrets. Cela requiert de trouver la fleur concernée (**jet d'Intellect difficulté 4**) puis de s'y confronter (**jet d'Intellect difficulté 5 -** un 1 sur le d20 occasionne un rejet total du secret et coûte 3 points d'intellect) et enfin de l'avouer aux autres. Cet acte est coûteux : un point d'intellect par secret si le jet précédent a été réussi, et deux s'il ne l'a pas été.

[Note : Si vous faites jouer ce scénario comme un scénario d'introduction (ou si vous planifiez de le faire jouer après quelques scénarios préalables), prenez un peu de temps. Posez-vous lors de la création de personnage avec chaque joueur et demandez-leur de raconter trois situations pour étoffer leur historique de personnage : une situation réellement honteuse pour lui, une situation où il a agi de manière si horrible qu'il a peur de la manière dont on le regarderait si l'on le savait, et enfin une situation dans laquelle ses actes furent tels qu'il n'osera jamais l'avouer. Cette scène n'en aura que plus de saveur. N'hésitez pas, par ailleurs, à présenter quelques situations similaires à celles de leurs historiques pour faire jouer tout cela avant, et amener cette zone en douceur.]

3 - L'étoile de la douleur

La zone. La porte que les personnages passent les mène dans une immense cave voûtée au plafond haut et presque invisible. Elle est plongée dans le noir. Quelques torches éclairent faiblement les recoins du lieu. La cave fait plus de cent mètres de long, parcourue de colonnes et de renfoncements. Au plafond, çà et là, des cages sont suspendues, contenant les corps d'anciens prisonniers. D'autres recoins contiennent des tables utilisées pour la torture de prisonniers, ou encore des sarcophages semblables à des vierges de fer. Tout au fond de la cave se trouvent deux portes. L'une permet de sortir sans résoudre la zone. La seconde est fermée à clef, et il faut la clef pour l'ouvrir et résoudre définitivement l'étoile de la douleur. Tous les instruments de torture disparaissent une fois la porte de sortie passée.

L'énigme. La porte fermée est gravée d'un symbole étrange : une étoile ayant autant de branches que le nombre de personnages (plus Sylh). Dans toute la zone, plusieurs objets, cages et sarcophages sont gravés à leur surface, quelque part, du symbole de la porte.

La résolution. La communauté passe avant tout, même avant la peur de la douleur, même avnt la peur de la mort. Afin de résoudre cette zone, les personnages doivent trouver la clef ayant été insérée dans la chair de chacun d'entre eux. Cela implique pour chaque personnage d'utiliser l'un des instruments afin de trouver et d'extraire la clef de leur corps. La manière la plus drastique reste un sarcophage, qui extraira immédiatement la clé. Utiliser un instrument demande un **jet de Puissance difficulté 5** afin de réussir à trouver puis à retirer la clef. Chaque échec occasionne **4 points de dégâts de Puissance**, mais le jet peut être retenté immédiatement. Un sarcophage occasionne **8 points de dégâts de Puissance** mais extrait immédiatement la clef. Une fois toutes les clés récupérées, la zone est résolue.

4 - L'entre-mondes

La zone. Les personnages débarquent dans une zone emplie de

brumes multicolores. Ils sont séparés les uns des autres. Les brumes sont si denses qu'ils ne peuvent pas voir à plus de quelques mètres. La brume semble transformer les sons et les détourner, tant et si bien qu'il est presque impossible de repérer concrètement d'où viennent les voix des autres. Et, dans la brume, quelque chose semble bouger… Courir sans s'arrêter les amène à une porte, chacun, leur permettant de sortir de la zone sans résoudre la zone.

L'énigme. Les choses dans la brume sont puissantes, et elles ne peuvent être tuées. Elles ne cherchent qu'une chose : capturer les personnages avant de les dévorer. Les éviter demande un **jet de Célérité difficulté 4**. En cas d'échec, le personnage subit **5 points de dégâts de Célérité**.

La résolution. Seul le groupe peut sauver l'individu. Les personnages doivent se retrouver avant de courir tous ensemble, comme un seul homme, vers la sortie. S'ils réussissent un **jet d'Intellect difficulté 4**, ils réussissent à retrouver l'un de leurs camarades (au hasard). Mais ils doivent aussi échapper aux choses dans les brumes : chaque jet d'intellect effectué demande alors un jet de Célérité. S'ils se retrouvent tous, ils trouveront la porte et pourront quitter la zone en l'ayant résolue.

5 - La mer de cristaux

La zone. La porte donne vers l'extérieur. Devant les personnages s'étend un désert de cristal. Le sol est recouvert de cristaux de toutes tailles, tranchants comme des rasoirs et solides comme de l'acier. Ils ont cependant une particularité (qu'un personnage remarquera s'il se coupe sur un cristal) : ils absorbent le sang comme une éponge absorbe l'eau.

Il faut marcher deux kilomètres, en évitant les coupures (**jet de Célérité difficulté 4**, 4 dégâts en cas d'échec), pour atteindre la porte de l'autre côté de la mer de cristaux. Cette épreuve peut être longue. Les personnages risquent de mourir de faim et de soif, mais il existe une réserve de nourriture et d'eau que les personnages peuvent découvrir. Un **jet d'Intellect difficulté 4** leur permet d'apercevoir, au flanc d'une falaise de cristal, un promontoire qui recueille l'eau d'une fontaine naturelle transperçant la paroi de cristal. Y accéder demande un **jet de Célérité difficulté 5** pour éviter de se blesser en grimpant (4 points de dégâts de Célérité en cas d'échec). Ils y trouveront de l'eau fraîche, mais aussi un petit buisson produisant une quantité incroyable de baies comestibles (bien qu'un peu amères).

L'énigme. La porte au bout de la zone comporte un emplacement par PJ. Ils peuvent y glisser des cristaux particuliers, mais il va falloir les trouver. Chaque emplacement est teinté de rouge. À côté de la porte se trouvent une lame émoussée par PJ (qui disparaît une fois la porte passée).

La résolution. Trouver les cristaux n'est pas le plus complexe : 1d6 heures de recherche suffisent à trouver des cristaux de la bonne taille et de la bonne forme. Les récolter est plus compliqué : il faut les briser à la base, ce qui demande un **jet de Célérité difficulté 5** réussi. S'il ne l'est pas, il faut 1d6 heures pour trouver un nouveau cristal. Les personnages doivent enfin se couper volontairement avec le cristal afin qu'il s'imprègne de leur sang. C'est à ce prix que la zone sera résolue.

La véritable sortie

Normalement, une fois les cinq épreuves passées, les corps des personnages devraient être détruits, leurs esprits aspirés par le hub central du labyrinthe. Remodelés au sein du hub, ils devraient ensuite être réinjectés dans de nouveaux corps, libérés →

suite...

Pourquoi une telle subtilité ? À cause des multiples sécurités du Labyrinthe, dont le programme ne laissera aucun danger patent pour la survie du lieu persister. Une programmation trop voyante aurait signifié la destruction immédiate de Sylh. Voilà pourquoi la créature fit en sorte que tout cela ne représente que des pulsions profondément enfouies dans son subconscient. Chaque nouvelle étape, chaque information utile, est alors téléchargée de manière à passer pour une intuition.

Sylh n'est pas destinée à survivre : une fois sa mission accomplie, elle devrait être désactivée.

de nouveau aux abords du village, sans souvenir de ce qu'ils ont vécu. Mais tout ne va pas se passer comme prévu.

Au moment où les personnages résolvent la dernière zone, ils sont projetés, en passant la porte, dans une immense pièce blanche dont les murs mêmes semblent émettre une lumière presque aveuglante. Des tentacules mécaniques brillantes descendent alors du plafond pour tenter de saisir les personnages (*cf. marge technique*). Il leur faut résister quelques rounds. Donnez-leur quelques sueurs froides mais ne les mettez pas face à un danger mortel. Les salles qu'ils ont traversées devraient avoir entamé leurs réserves. Certains pourraient même être blessés. Faites-leur un peu peur, puis mettez en scène leur sortie : Sylh les appelle, elle a trouvé un passage derrière un panneau qu'elle a arraché. Ils découvrent une série de tunnels de services et de gaines d'aération dans lesquelles s'aventurer. Ne les laissez pas tranquille immédiatement : donnez-leur quelques rounds pendant lesquels les tentacules tentent de les suivre et de les capturer, avant que le calme revienne. Il est temps de passer à l'Acte 3.

Acte 3 : Suiciɒe assisté

Cette troisième et dernière partie met les personnages aux prises avec la chose qui dirige et fournit son énergie au labyrinthe. Mais ils vont rapidement s'apercevoir qu'ils ne sont pas les seuls prisonniers de ce terrible complexe. Cet acte est bien plus linéaire que les précédents et mène à la conclusion du scénario.

Les cuves

Après une dizaine de minutes passées à ramper et à passer de gaine en gaine, les personnages trouvent enfin une grille de métal donnant sur une pièce plongée dans la pénombre. Il faut quelques coups de pied bien placés pour dessouder la grille.

Ils débarquent entre deux lignes de cuves : des sarcophages de verre blindé contenant un liquide verdâtre, relié à un socle de métal via une tuyauterie massive. Plusieurs symboles sont gravés sur le pourtour du sarcophage et s'illuminent quand on les touche, mais il faudra plus que de la chance pour qu'il se produise réellement quelque chose.

À l'intérieur des sarcophages, hommes, femmes et membres d'espèces étranges flottent dans le liquide, reliés au socle et au plafond de la cuve par des tuyaux. La plupart semble dormir, mais certains corps sont clairement en train de se décomposer. Une partie des cuves est d'ailleurs vide.

Le couloir de cuve fait une vingtaine de mètres de long. En arrivant au bout du couloir, ils se retrouvent au centre de la zone, sur une petite plate-forme circulaire. Des dizaines de lignes de cuves s'étendent depuis cette zone. Mais le plus impressionnant, c'est les quinze étages. La zone possède en son centre un petit ascenseur permettant de monter d'étage en étage. Ce sont des centaines, peut-être des milliers de créatures qui sont stockées ici. Et, parmi elles, les corps des personnages.

Laissez-leur le temps de chercher. Utilisez Sylh. Elle peut reconnaître quelques personnes du village, les mettant sur la piste. Ils pourraient trouver un terminal holographique (**jet d'Intellect difficulté 6** pour l'utiliser) leur permettant de retrouver leurs corps en consultant les registres des dernières arrivées enregistrées. Sinon, laissez-les errer jusqu'à trouver leurs corps enfermés dans une cuve qu'ils ne peuvent briser. Ne leur laissez pas le temps de trouver un moyen de les ouvrir.

Soudain, des cris stridents mêlés à d'immondes gargouillis se font entendre. Les personnages aperçoivent



Etrange découverte...

soudain plusieurs Créatures du labyrinthe se dirigeant à toute allure vers eux. Elles sont nombreuses, et il est très clair qu'elles vont les submerger. Les personnages sont rapidement aux prises avec une créature, voire deux. Mettez-les en difficulté, acculez-les, acculez Sylh et mettez-la en danger afin de faire réagir les PJ. N'hésitez pas à la blesser pour les pousser à fuir. Ils peuvent rapidement apercevoir une énorme double porte de métal noir donnant sur un couloir leur permettant de sortir de la zone. S'ils n'y pensent pas, c'est Sylh, paniquée, qui court vers la porte en hurlant de la suivre.

Il leur faut 5 rounds pour atteindre la porte, 6 si Sylh est blessée. La double porte est difficile à fermer, d'autant qu'elle s'ouvre en se poussant depuis l'intérieur de la pièce. Quand les personnages arrivent enfin à son niveau, les créatures commencent à s'agglutiner derrière ses battants pour tenter de se frayer un chemin. Un jet de **Puissance difficulté 6** est nécessaire pour réussir à fermer les portes. Chaque nouveau personnage aidant à la tâche réduit de 1 la difficulté. Le personnage peut en plus utiliser utiliser normalement ses compétences et réserves de caractéristique. Tout échec occasionne 2 points de dégâts de Puissance à toutes les personnes tentant de fermer les portes. →

Le complexe d'un autre monde

Une fois les portes fermées, elles peuvent être bloquées par une barre massive coulissant sur le côté. Les personnages se retrouvent alors dans un couloir menant à une autre partie du complexe. Assez restreinte, elle contient cependant quelques salles qui pourront s'avérer utile aux personnages à la suite de cette ultime partie. Utilisez la zone afin de donner un peu de répit aux personnages.

Zone médicale. Difficile d'identifier la fonction de cette zone de prime abord. Quand on pénètre dans la pièce, on aperçoit avant tout des tables de métal et de pierre, ainsi que des coffres de métal encastrés dans les murs, ouvrant sur des sortes de cavités pouvant ressembler à des sarcophages. Plusieurs portes mènent à d'anciennes chambres où se trouvent des sarcophage à la couche encore moelleuse. Se coucher dans un sarcophage permet de regagner toute sa réserve dans une caractéristique une fois par jour, ainsi que de remonter d'un palier sur le *curseur de dégâts*.

Zone armurerie. Les anciens habitants du Labyrinthe n'étaient pas sans défense. Malheureusement, ils n'étaient pas non plus anthropomorphes et ne possédaient pas à proprement parler de mains. L'armurerie contient quelques armes encore en état. Issues d'une technologie biomécanique, elles ressemblent à des sortes de pinces insectoïdes se terminant par un étrange cristal. Il faudra réussir un **jet d'Intellect difficulté 6** (potentiellement aidé d'une compétence adéquate) pour réussir à en adapter une à une utilisation humaine. Ces armes infligent des dégâts de 6 et seront inutilisables hors du Labyrinthe, ayant perdu leur source d'énergie (le Labyrinthe lui-même).

Zone contrôle. La zone contrôle est directement en lien avec le **Cœur du Labyrinthe**. En entrant dans la pièce, Sylh se fige et son regard se perd quelques instants dans le vide. Soudain, une masse de souvenirs affluent dans son esprit (directement téléchargés dans son corps mécanique par la Chose au cœur du Labyrinthe). Il lui faut quelques secondes pour assimiler, et elle déclare « *se souvenir* », comme si elle avait déjà été présente ici.

La pièce est presque vide mais, en son centre, les personnages découvrent une sorte de bassin rempli d'une matière gélatineuse translucide. Sylh s'en approche et s'y plonge. Instantanément, plusieurs tentacules de métal émergent et la transpercent, se fichant dans son corps. Elle annonce aux personnages qu'elle connaît le chemin vers le Cœur. Là, ils pourront trouver comment libérer leurs corps et sortir enfin de cet enfer. Quant à Sylh, elle les guidera sur le chemin et ouvrira la voie. Leur corps étant une création du Labyrinthe, elle pourra communiquer directement avec eux.

Le véritable problème pour les personnages est qu'il va falloir qu'ils atteignent l'ascenseur au centre de la salle des cuves. Elle envisage de procéder à une diversion pour leur laisser un peu de répit, mais ils devront parcourir la zone des cuves rapidement et éviter de se faire tuer en route. Mais, avant tout, ils doivent rouvrir les portes qu'ils avaient fermées.

La diversion donne aux personnages un round de répit. Il leur faut ensuite 5 à 6 rounds pour atteindre le centre de la salle des cuves. Cependant, chaque round, chaque personnage se voit assailli par une créature supplémentaire (qu'il ait défait ou non la précédente, maximum 4). Au cinquième ou sixième round, ils atteignent le centre et l'ascenseur se met en marche. Il mettra trois rounds de plus pour atteindre le plafond, qui s'ouvre afin de les laisser passer. Le calme revient.

Maîtriser la fin

La dernière scène n'est pas longue, mais doit être intense. Laissez un peu traîner le dialogue avec la créature, laissez les joueurs négocier la libération de leurs corps et le retour de leurs esprits dans ceux-ci. Laissez la créature raconter son histoire et mendier que l'on mette fin à ses jours. Tentez d'être émouvant : la créature est pathétique, dans un état de fatigue morale extrême. Elle n'a aucun pouvoir, aucune autre option que les personnages, et ne peut même pas décider de crasher le Labyrinthe : les programmes de sécurité de ce dernier l'en empêcheraient.

Une fois la créature morte, que la conclusion soit un grand spectacle ! Non, les PJ ne craignent rien, mais tout explose autour d'eux. Les morts sont légion, les murs s'effondrent, les cuves tombent, il leur faut s'accrocher… Donnez aux PJ quelques sueurs froides, au prix de quelques jets de dés, avant de faire revenir le calme.

Soulagez-moi

L'ascenseur s'arrête. Les personnages débouchent dans une salle sombre et quasiment vide, si ce n'est pour l'énorme machine se trouvant devant eux. Une sorte de trône d'acier se dresse sur un socle de métal massif. Il est relié au socle et au plafond par de multiples câbles et tuyaux. Sur le trône, une créature informe semble attachée. Mais, à y regarder de plus près, elle a en réalité fusionné avec le métal.

La créature est une sorte d'amas de chair constellé d'yeux regardant droit vers les PJ. Et, quand elle s'adresse à eux avec une voix faible et murmurante, elle communique directement dans leurs esprits, comme Sylh le faisait.

La chose est prête à mourir, et c'est ce qu'elle demande aux personnages. Elle est prête à libérer les corps prisonniers et à expliquer le fin mot de l'histoire. Tout ce qu'elle désire est d'enfin pouvoir mourir, après avoir vécu des millénaires, peut-être plus, à observer et subir la torture de son existence.

Avant même que les personnages ne mettent fin à ses jours, les Créatures du Labyrinthe entrent dans la pièce, de toute part et foncent sur eux. Mais, une fois que la créature sur le trône est tuée (un simple jet d'attaque difficulté 4 suffit à toucher le bon point), toutes les créatures s'effondrent, comme mortes. Quelques secondes après, les PJ perdent connaissance.

La Fin du Labyrinthe

Les personnages s'écroulent au sol, détrempés. Toutes les cuves sont ouvertes et le sol tremble. Le Labyrinthe perd de l'altitude et commence à pencher vers l'avant. Le sol se dérobe sous leurs pieds et il leur faut s'accrocher jusqu'au choc. Quand le Labyrinthe entre en contact avec le sol, toute la structure est secouée et son ventre se déchire. Des dizaines de cuves autour d'eux explosent, d'autres prisonniers sont broyés sous une cuve ou un morceau de mur les écrasant. Le chaos règne l'espace d'un instant des corps tombent, des passerelles métalliques se détachent… puis c'est le calme.

Les personnages ressortent libres, dans leur véritable corps, au milieu des étendues sauvages du Lointain. Il leur faudra désormais regagner la civilisation… Et cela pourrait bien être une toute autre aventure.

Julien Dutel
***Illustrations** Vincent Laïk*

Les terrifiantes créatures du Labyrinthe



UN SCÉNARIO POUR SHADOWRUN 5 — CASUS BELLI

UN TOUR D'HORIZON

Les règles de la Matrice de Shadowrun *et l'impact de la réalité virtuelle dans le déroulement d'une partie ne constituent certainement pas la question la plus simple du jeu. Et, si la Cinquième édition remet pour de bon les « hackers » au centre du jeu en leur offrant de nombreuses – et intéressantes - possibilités d'actions, les règles associées apportent naturellement leurs lots de complexité – malgré leur forte cohérence interne.*

En quelques mots...

Quand la chance vous apprend où une mégacorpo comme Horizon cache l'un de ses secrets, il bien trop tentant pour tout bon decker qui se respecte d'aller fouiller un peu dans leur système – quitte à y risquer son persona, ou même sa peau.

Néanmoins, il serait dommage de se priver de cet aspect important, voire essentiel, de l'univers si fouillé de *Shadowrun* pour un simple problème de prise en mains des règles. Pour cette raison, et pour permettre à PJ comme MJ de s'y mettre aisément, nous vous proposons ici un petit scénario « solo » à la mode « *Livre Dont Vous Êtes Le Héros* » à jouer avec son « hacker » préféré...

Informations mortelles

Après le massacre des technomanciens à Las Vegas dans lequel **Horizon** a été impliquée, la plupart des hackers, par « *solidarité professionnelle* », ont développé un certain antagonisme envers la mégacorporation « *média* ». Vous ne faites pas exception à la règle. Ainsi, quand l'un de vos contacts vous a informé qu'une filiale d'Horizon, **Vital Pharmaceuticals**, était le commanditaire d'un récent *run* relativement mystérieux chez **Bicson Biomedicals** à Everett, vous n'avez pas résisté à la tentation d'aller faire un tour dans leur système matriciel, pour voir un peu de quoi il en retourne exactement...

Préparation

Préambule

Ce scénario étant une aventure « solo », vous allez devoir prendre en charge certains aspects gérés, en temps normal, par le MJ. Ce sera donc à vous de comptabiliser votre Score de Surveillance, mais aussi de garder en mémoire – ou plutôt sur une feuille devant vous - les autres paramètres de votre intrusion matricielle. En outre, vous aurez à lancer les dés pour votre PJ mais aussi pour le système de défense et les opposants éventuels.

Vous n'avez besoin que d'une fiche de Decker (ou de Technomancien) pour jouer ce scénario. Vous pouvez simplement utiliser l'archétype fourni dans le livre de base, ou utiliser votre propre fiche – ce qui est, au passage, un bon moyen pour vérifier si cette dernière est à peu près complète et équilibrée. N'hésitez pas à rejouer ce scénario en changeant de programme en mémoire, de cyberdeck, ou en effectuant des choix différents pour bien vous familiariser avec les différentes mécaniques associées aux deckers.

Dans la tradition des « Livres Dont Vous Êtes Le Héros », ce scénario vous donne une série de choix suivis d'un numéro entre parenthèses.

Fiche technique

TYPE • Aventure solo
PJ • 1
MJ • Tout niveau
Joueur • Novice

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



Selon le choix pour lequel vous optez, il vous suffit de lire le paragraphe associé au numéro. En outre, certaines décisions ou indices trouvés durant le scénario peuvent avoir des effets plus tard sur le déroulement du scénario. Ainsi, il vous sera parfois demandé de noter une décision spécifique (indiqué par une lettre majuscule) ou de relever un indice précis (identifié par des numéros uniques).

« Localisation, localisation, localisation... »

Avant de vous lancer tête baissée à l'assaut de **Vital Pharmaceuticals**, certains choix s'imposent. Vous pouvez évidemment rester chez vous, ou dans votre planque habituelle, pour effectuer votre passe, mais, si les choses tournent mal et que D.I.E.U. détermine votre position physique, vous devrez déménager ! Sinon, un de vos contacts connaît une petite planque, sur les contreforts de Touristville à Redmond, où, moyennant 200 nuyens vous pourrez opérer en toute tranquillité.

Si vous optez pour cette option, notez que la connexion à la Matrice sans fil n'est pas excellente depuis cette planque et que vous aurez donc un malus lié au bruit de -2 pendant toute la durée de la passe. Notez ce malus sur votre fiche de paramètre, ainsi que la ***Décision 1*** – mais rappelez-vous que si vous disposez d'un programme adéquat en mémoire, vous pouvez annuler ce dernier.

Si vous optez pour rester dans votre planque habituelle, vous n'avez aucun malus. Notez la ***Décision 2***.

Traverser la grille

Vous voilà installé et prêt à aller titiller les CI et spiders d'Horizon. Reste à atteindre leur système. Première étape, vous connecter à une grille. Vous n'avez accès qu'à la grille « *locale* » de Seattle (vous n'êtes pas sur un site de Vital Pharmaceuticals) et vous n'avez pas non plus d'accès privilégié à la grille globale de Horizon. Donc il ne vous reste qu'une seule solution : la grille locale de Seattle – nommée Emerald City (« *La Cité d'Émeraude* »). →

Score de Surveillance

Habituellement, le MJ conserve votre Score de Surveillance (et, surtout, ne vous le révèle pas). Dans ce scénario solo, vous aurez besoin de le gérer vous-même, ainsi que le déclenchement des contre-mesures. Pour rappel, à chaque fois que vous échouez à un test limité par [Attaque] ou [Corruption], la somme des succès contre vous va s'ajouter à votre Score de Surveillance (qui commence à 0). À chaque fois que votre Score de Surveillance augmente, référez-vous à la table des contre-mesures pour vérifier si l'une d'elle ne se déclenche pas.
Au fur et à mesure que celles-ci se déclencheront, vous devrez gérer les actions de ces dernières – qui, généralement, se répètent à chacune de leur phase d'action, et ceci en parallèle à votre avancée dans le scénario.

Connexion et configuration du cyberdeck

Une fois installé, vous configurez votre cyberdeck et optez pour un mode de connexion. *Choisissez la configuration du tableau d'attribut de votre deck et optez pour une connexion en Réalité Augmentée ou en Réalité Virtuelle (hotsim ou coldsim). Naturellement, comme il s'agit d'une passe matricielle, le second choix s'impose, mais votre personnage peut opter pour la réalité augmentée, juste au cas où* « quelque chose » se passe dans le monde physique.

Une rapide balade virtuelle dans le reflet matriciel de la mégapole vous amène aux portes du serveur de Vital Pharmaceuticals, par l'intermédiaire d'un de leurs complexes de production à Renton. D'après vos informations, on a commandité depuis ces bureaux la *run* contre Bicson.

Pour pouvoir effectuer l'action « Entrer dans un serveur », il vous faut d'abord poser une MARK sur ce dernier. Pour ce faire, vous avez le choix entre :

- Essayer de « Passer en Force » (Cybercombat + Logique) [Attaque] vs 6d ***(1)***, ou
- Être plus insidieux, en tentant de « Hacker à la volée » (Hacking + Logique)[Corruption] vs 6d ***(2)***

Cette opération est une action complexe, décomptez votre initiative en conséquence, à chaque tentative. Si vous échouez au test, recommencez jusqu'à ce que vous réussissiez (ou jusqu'au déclenchement d'une contre mesure).

Rappel : Augmentez le Score de Surveillance d'autant que le nombre de succès obtenus par le serveur !

1

Votre persona finissait à peine de se matérialiser dans l'espace d'accueil de **Vital Pharmaceuticals** qu'un système semi-intelligent d'accueil, ressemblant à une jolie infirmière, est venu vous aborder, comme un client potentiel ou un utilisateur légitime du système. Mais, avant même que le discours infopublicitaire ne commence, votre attaque l'a fait voler en éclat, tout comme le sas – bloquant l'accès aux données « *confidentielles* », situé juste derrière.

Votre persona se glisse dans le sas, alors que les éclats de l'icône de la réceptionniste finissent de s'éparpiller aux quatre coins de la salle de réception virtuelle… *Rendez-vous en (9).*

2

Avez-vous obtenu plus de 2 succès excédentaires ? Dans ce cas, *rendez-vous en (3) sinon (7).*

3

Alors que votre persona pénètre le serveur – et que, donc, votre manipulation réécrit les journaux du système pour faire disparaître toutes vos traces, vous remarquez quelque chose d'étrange dans ces derniers. Visiblement, ceux-ci ont été manipulés il y a peu, et aussi de manière, disons, « *non conventionnelle* »…

Il semblerait donc que vous ne soyez pas le seul à vous intéresser de près aux récentes activités de **Vital Pharmaceuticals**… Notez l'***Indice 1*** *et rendez-vous en (7).*

4

Si vous avez réussi à pénétrer dans le système, localiser les fichiers que vous cherchez ne va pas être une mince affaire. L'interface de recherche du serveur est relativement élémentaire – les informations étant simplement représentées sous forme de molécule, que votre persona manipule à toute allure, parcourant des index très complets, pour tenter de localiser où a été chargé le fichier pour la dernière fois.

Tenter de localiser un fichier requiert, dans ce scénario, trois minutes. Donc, si vous avez déjà atteint le Score de Surveillance de 8 et que, donc, des contre-mesures sont déjà activées contre votre icône, vous n'avez pas le temps d'effectuer une recherche, rendez-vous en (10).

Sinon, effectuez un test de Recherche dans la Matrice (Informatique + Intuition)[Traitement de données]. Si vous obtenez plus de deux succès excédentaires, rendez-

vous en (6), si vous avez plus de trois succès excédentaires, rendez-vous en (8). Sinon, rendez-vous en (10). Dans tous les cas, relancez ensuite votre initiative.

5

Le précieux fichier est enfin à votre portée, mais il est bien évidemment protégé. Il ne vous reste donc qu'à le pirater.

Vous devez d'abord disposer d'une MARK sur le fichier. comme précédemment, vous avez le choix entre :

• « Passer en force » (Cybercombat + Logique)[Attaque] vs 6d

• « Hacker à la volée » (Hacking + Logique)[Corruption] vs 6d

À chaque tentative, décomptez une action complexe de votre score d'initiative. Bien évidemment, n'oubliez pas que pendant ce temps, les éventuelles Contremesures d'Intrusion (CI) que vos précédentes manœuvres ont peut-être activées continuent de s'intéresser à vous… et que chaque succès du serveur augmente votre Score de Surveillance !

Dès que vous obtenez au moins un succès excédentaire, rendez-vous en (13). Sinon, recommencez le test jusqu'à en obtenir au moins un, en n'oubliant pas d'augmenter le score de Surveillance, ni le déclenchement des CI. Si, finalement, ces dernières vous y acculent, vous pouvez abandonner *: rendez-vous en (17).*

6

Le fichier est là mais, visiblement, la corpo est consciente qu'il s'agit d'un dossier sensible, car ils ont placé une bombe matricielle dessus ! Heureusement que vous l'avez remarquée avant de vous précipiter pour tenter d'accéder à ses données.

Vous pouvez tenter de la désarmer avant de vous rendre au paragraphe (5). Si vous y arrivez, notez l'***Indice 2***.

Désarmer une bombe matricielle nécessite une action complexe, qui requiert le test suivant (mais qui n'augmente pas le Score de Surveillance) :

(Logiciels + Intuition)[Firewall] <=> 4d

Si vous réussissez à désamorcer la bombe matricielle, rendez-vous en (5). Sinon, cette dernière explose à la tête de votre persona, rendez-vous en (12).

7

Vous ignorez complètement l'agent semi-intelligent qui vous accueille chaleureusement, sous la forme d'une icône, assez ringarde, d'infirmière en tenue de travail, et vous vous approchez de l'espèce de sas représentant l'accès au flux de données confidentielles qui se trouve derrière elle.

Les marks que vous avez posées ne vous permettent bien évidemment pas d'accéder à cette icône, mais votre manœuvre a réussi et le sas, au lieu de bloquer votre persona, l'ignore complètement, le laissant traverser comme une sorte de fantôme ! Une fois la porte traversée, vous vous glissez dans le flux de données pour vous retrouver, presque immédiatement, immergé dans le nœud de Vital Pharmaceuticals. *Rendez-vous en (9).*

8

Vous remarquez immédiatement que le fichier est protégé par une bombe matricielle – qu'il va falloir désamorcer, mais il s'agit peut-être aussi du cadet de vos soucis, car vous remarquez aussi une icône près de ce dernier, qui semble ne pas appartenir au « *décor* »…

Faites un nouveau test de perception matricielle, soit une action →

Initiative et décomptes d'actions

Avant de commencer votre intrusion matricielle, il vous reste à déterminer votre score d'initiative (qui varie selon votre choix de simulation coldsim ou hotsim). À partir de maintenant, vous devrez décompter vous-même vos actions (mais ceci vous sera rappelé à chaque paragraphe).
À la fin de chaque tour, vous pouvez soit relancer l'initiative, soit - plus simplement - conserver le même score pour toute la passe. Mais, bien évidemment, vous devez vous tenir à votre choix pour l'intégralité du scénario !

complexe, avec un bonus de +2d si vous avez noté l'***indice 1*** *:*

(Informatique + Intuition)[Traitement de données] <=> 8d

Si vous réussissez ce test, rendez-vous en (11), sinon retournez en (6) pour tenter de désamorcer la bombe matricielle.

9

Enfin, vous voilà entré dans le serveur de **Vital Pharmaceuticals**. Votre persona s'envole donc dans un flux de données émis par la boutique virtuelle – probablement une simple collecte de statistiques de fréquentation - et arrive au sein du serveur de la corporation. La corporation ne fait pas honneur à sa nouvelle société mère, Horizon, car la structure de son serveur laisse franchement à désirer.

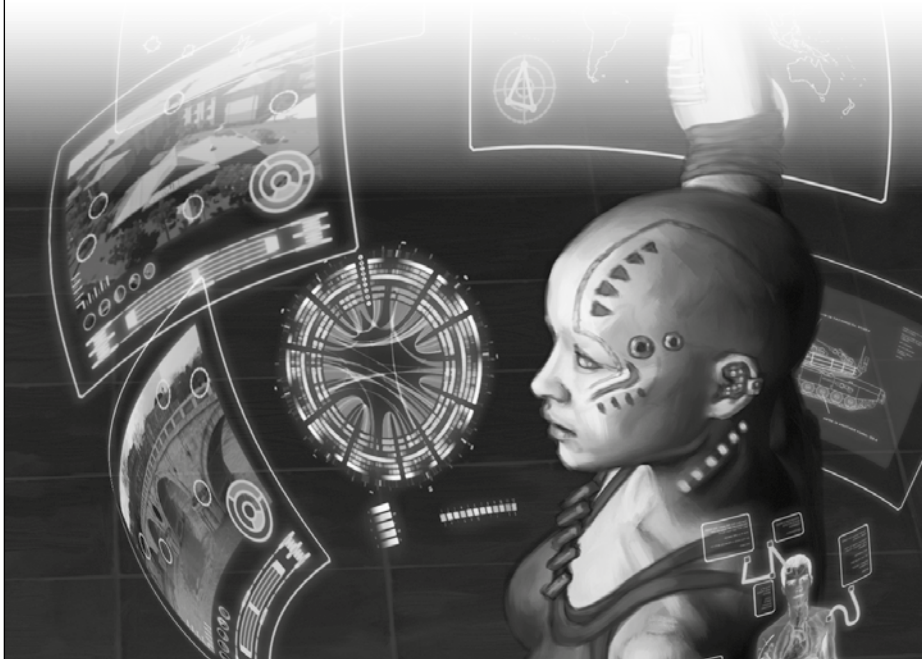
En fait, la plupart des personas de l'entreprise ont l'apparence, sous une forme plus ou moins stylisée, d'électrons, et se déplacent, ou plutôt volent, entre de gigantesques molécules. Ces dernières forment en fait la hiérarchie des fichiers actuellement utilisés par le système.

Au-delà des molécules, le « *ciel* » et le « *sol* » ont été remplacés par une sorte de brume nébuleuse, dans les tons rosâtre, qui tente sans grand succès de donner l'impression aux utilisateurs de « *voyager dans l'espace* » ou peut-être d'être le système sanguin d'un être humain... Difficile d'en être sûr, et on ne peut pas dire que cette représentation soit impressionnante, ni même fonctionnelle.

Enfin, vous n'êtes pas là pour juger de la qualité graphique de la sculpture du serveur ! Au moins, force est de reconnaître qu'il vous est facile d'ajuster votre persona à l'environnement pour passer plus inaperçu.

À partir de maintenant, vous pouvez opter pour faire tourner votre cyberdeck en mode silencieux. Ceci donne un malus de -2 à toutes vos actions, mais forcera les contre-mesures à effectuer un test supplémentaire pour vous repérer.

Pour commencer à rechercher le fichier qui vous intéresse, *rendez-vous en (4).*



Attributs du nœud de Vital Pharmaceuticals

Attaque 5, Corruption 6, Traitement de données 7, Firewall 8

Affronter la concurrence

Vous l'attaquez ou il vous attaque mais, dans tous les cas, un cybercombat avec le Decker Intrus se déclenche. Si vous l'attaquez en premier (décision 3), vous disposez d'un tour complet avant que ce dernier ne riposte. Sinon, c'est lui qui dispose d'un tour entier pour tenter de réduire votre persona à néant, avant que vous ne puissiez répliquer.
La stratégie du decker est simple, il va commencer, pour ses deux premières actions, par tenter de poser une ou plusieurs marks sur vous. Qu'il y parvienne ou non, il tente ensuite, et jusqu'à la fin du combat, de détruire votre persona en effectuant des cyberattaques.

10

Vous n'arrivez pas à localiser le fichier, mais vous pouvez toujours essayer à nouveau. Notez cependant qu'après plus de cinq tentatives (15 minutes), le Score de Surveillance augmente de 2d6. Sinon, *rendez-vous en (25)* pour tenter une autre approche…

11

Alors que votre persona pénètre dans la zone hébergeant le fichier tant recherché, vous remarquez, près de l'icône représentant votre butin, une autre icône, étrange, que vous aviez failli prendre simplement pour un autre fichier ou un élément de décor. En observant de plus près la chose, vous réalisez qu'il s'agit d'un autre utilisateur, qui essaie visiblement de passer inaperçu.

Si vous souhaitez attaquer directement cet autre utilisateur, par mesure de prudence – ou par goût du sang virtuel, notez la **Décision 3** et référez-vous à la marge « Affronter la concurrence ». Dans tous les cas, rendez-vous *ensuite en (6).*

12

Le fichier est sensible et, malheureusement, la bombe matricielle qui le protégeait vient de vous exploser à la figure (ou plutôt à celle de votre persona). Heureusement pour vous, cette bombe n'a pas été configurée pour détruire le fichier, il vous reste donc du coup une chance de pouvoir récupérer ce dernier.

Encaissez les dommages de la bombe matricielle d'indice 3, donc 3D6 de dommages), auxquels vous résistez en lançant Indice d'appareil de votre cyberdeck + Firewall. Si votre persona est toujours en état de continuer, rendez-vous en (5). Sinon, le cyberdeck de votre personnage se met à crépiter d'étincelles en lâchant un sinistre nuage de fumée. S'il était connecté en Réalité virtuelle, votre personnage subit de plus un choc d'éjection : 6E de dommages en cold-sim, 6P en hotsim, auxquels vous résistez avec Volonté + Firewall, et votre decker subit un malus de -2 à ses réserves de dés pendant (10–Volonté) minutes.

C'est la fin de la passe pour votre decker, mais n'hésitez pas à essayer une nouvelle fois !

13

Le fichier est maintenant marqué et vous sera bientôt accessible ! Alors que, dans le monde physique, la sueur couvre votre front, votre persona se penche vers le fichier pour l'ouvrir… Vous y êtes presque !

Effectuez maintenant un test de « Pirater un fichier » (Hacking + Logique)[Attaque] vs 6d. C'est une action complexe et vous devez réessayer jusqu'à obtenir au moins un succès excédentaire, rendez-vous alors en (18). Si vous préférez abandonner avant que le serveur et ses contre-mesures ne vous grillent le cerveau, *rendez-vous en (17).*

14

Comme vous l'aviez remarqué plus tôt, vous n'êtes pas le seul à visiter le nœud de Vital Pharmaceuticals, et votre concurrent vient de décider, comme vous l'auriez fait, de sortir de sa tanière alors qu'il vous espère distrait par votre découverte. Visiblement, ce dernier a décidé de vous éliminer, probablement pour être le seul détenteur des secrets de Vital Pharmaceuticals !

Heureusement, comme vous étiez sur vos gardes, vous n'êtes pas surpris et agissez en même temps que le decker. Référez-vous à la marge « Affronter la concurrence » *avant de vous rendre en (17)* – si vous survivez à la rencontre. →

Le Decker Intrus

Attributs à 3 sauf Logique et Volonté à 4, toutes les compétences nécessaires au combat à 3.
Moniteur physique / étourdissant / matriciel : 10 / 10 / 10
Initiative : 6 + 4d6 (+2d à toutes les actions matricielles)
Cyberdeck : Attaque 5, Corruption 4, Traitement de données 3, Firewall 4(6) (aucun changement de configuration pendant le combat)
Programmes chargés (2 :
Agresseur - +1 aux dommages infligés par les marks
Armure - +2 en Firewall
Le decker combat jusqu'à la destruction de son persona ou jusqu'à ce que l'un de ses autres moniteurs ait 3 cases remplies ou plus. Quelles que soient vos actions, il ne déroge pas de son plan d'action.

15

Alors que vous transférez et étudiez en même temps les données, un persona se matérialise pratiquement devant vous et vous attaque ! Visiblement, un autre decker est intéressé par les données et il vient de vous surprendre. Référez-vous à la marge « Affronter la concurrence » *avant de vous rendre en (17)* – si vous survivez à la rencontre.

16

Soudain, votre persona est surpris et absorbé par un puits de Dissonance ! Cela dit, aucun paragraphe ne renvoie vers ce paragraphe 16… Comment avez-vous pu atterrir ici ???

17

Bon an, mal an, l'heure est venue de partir, et pas le temps de le faire à la manière douce.

Si votre connexion a été verrouillée (décision 6), vous devez d'abord réussir le test suivant pour vous déconnecter : Matériel électronique + Volonté [Firewall] <=> 10d. Ce test est une action simple mais, tant que vous ne réussissez pas à obtenir au moins un succès excédentaire, vous devez recommencer (et le serveur continue d'utiliser ses contre-mesures contre vous et d'augmenter votre Score de Surveillance).

Dans tous les cas, si votre personnage est en réalité virtuelle, il reçoit un choc d'éjection dû à la déconnexion brutale : 6E de dommages en coldsim, 6P en hotsim, auxquels vous résistez avec Volonté + Firewall, et votre personnage subit un malus de -2 à ses réserves de dés pendant (10 – Volonté) minutes.

Une fois déconnecté, si vous avez noté la ***Décision 5****, rendez-vous en (19)*. Sinon, vous pouvez vous rendre à l'une des conclusions de l'aventure.

Si vos connexion n'ont pas été verrouillées, vous pouvez vous rendre à la conclusion de l'aventure.

18

Vous copiez le précieux fichier que vous venez de craquer, tout en y jetant un œil. Comme c'est étrange… Visiblement, le *run* contre Bicson Biomedicals a été commandité directement par Horizon, la filiale n'a pas eu d'autre choix que d'obtempérer sans broncher. Elle n'avait pourtant jamais exprimé d'intérêt pour les recherches de sa rivale. Il y a même plusieurs notes énervées du top management de Vital à ce sujet…

En fait, Horizon ne semble pas satisfaite des avancées de Vital sur le projet CHNO-114 – apparemment, une drogue fabriquée ou dérivée de la Scopolamine. Qu'est-ce que la mégacorpo maîtresse ès relations publiques et réseaux sociaux peut bien vouloir faire d'une telle recherche ?

Notez l'***Indice 4***. *Si vous avez aussi noté la* ***Décision 3****, allez directement en (17). Si ce n'est pas le cas mais que vous avez noté l'Indice 1, rendez-vous en (14). Sinon en (15).*

19

Vous vous êtes déconnecté, mais le serveur de **Vital Pharmaceuticals** a clairement réussi à tracer votre position. Qu'il s'agisse de votre appartement ou d'une planque, l'heure est venue de mettre les bouts. Préparant votre arme, attrapant votre deck et quelques affaires essentielles, vous vous ruez en courant dans le couloir.

Notez que votre personnage passe en Réalité Augmentée pour le reste du scénario. Relancez votre initiative en conséquence. Si vous avez opté pour une planque, et non votre appartement, au début du scénario, faites un test de Intuition + Perception [Mentale] – c'est un test basé

Contre Mesure de Vital Pharmaceuticals

Score de Surveillance — CI

5 Le serveur démarre une contre-mesure de type Patrouilleuse et, soudainement, une sorte d'électron fluorescent envahit les parages immédiats de votre personnage et éclaire d'un étrange faisceau lumineux, de couleur bleuâtre, toutes les icônes à sa portée. Heureusement, elle n'est pas en mesure de constamment observer vos actions...
Désormais, une fois par tour, votre première action utilisant [Attaque] ou [Corruption] va attirer l'attention de la contre-mesure, lui permettant d'effectuer un test de perception matricielle (10 dés [Limite 7]) dont les succès sont ajoutés au Score de Surveillance. Néanmoins, si votre cyberdeck est en mode silencieux, vous pourrez réduire le nombre de succès de cette dernière en lançant : Logique + Corruption.

8 Les choses se gâtent, le serveur vient de lancer une nouvelle contre-mesure ! Un trio luminescent de pseudo-molécules vient de se matérialiser devant votre persona, et des éclairs blancs bondissent dans votre direction...
L'hôte vient de lancer une Sonde qui va donc tenter, à chacune de ses actions, de poser des marks sur votre persona, jusqu'à un maximum de 3. Ces derniers sont, comme les vôtres, sans effet direct, mais permettent à d'autres contre-mesures certaines actions.

12 Une sorte de... cachet d'aspirine géant (?) se matérialise non loin de vous et se jette, non pas sur vous, mais sur votre trace. Clairement, le serveur commence à vous considérer comme une réelle menace et a décidé de déterminer la provenance de votre intrusion.
Tant que le système n'a pas au moins deux marks de posées sur vous, cette défense ne peut vous localiser. Dès qu'elle disposera de ces deux marks, vous devrez, à chaque tour, effectuer le test suivant :
Volonté + Corruption <=> 10d [5]
Si la CI Traqueuse obtient plus de succès que vous, notez la décision 5.

17 Alors que la luminosité baisse subitement, une répugnante sphère, à la couleur noirâtre et toute luisante, se matérialise non loin de vous. Elle vous attaque presque immédiatement ! Et, malheureusement pour vous, le serveur ne fait pas dans la dentelle, car il vient de lancer une tristement célèbre CI Noire.
À chacune de ces actions, la CI vous attaque, vous devez donc réussir le test suivant pour ne pas encaisser de dommages :
(Intuition + Firewall) <=> 10d [5]
Dès qu'elle vous touche, la CI Noire verrouille votre connexion - notez la décision 6. En outre, elle inflige 5 DV, +1 par succès excédentaire et +2 par mark, contre le moniteur de condition matriciel de votre persona.

21 Les carottes sont cuites, une nouvelle icône vient d'apparaître, clairement celle d'un decker...
À ce stade, il est vraisemblable que la meilleure option de votre personnage soit de se débrancher et de se rendre en (19), si vous avez noté la décision 5. Si vous souhaitez affronter le spider en plus des autres contre-mesures, utilisez l'archétype de « decker » du livre de base. Ce dernier ne cherche qu'à vous éjecter du système en vous attaquant à chaque action, pour détruire votre persona.

40 Convergence – si votre personnage a attendu d'atteindre ce niveau avant de se déconnecter, il mérite sa réputation, « post mortem », de tête brûlée...

sur l'audition, vous pouvez ajouter les bonus associés à d'éventuelles augmentations cybernétiques ou équipements. Si vous obtenez au moins 3 succès, rendez-vous en *(21), sinon en (20)*.

Si vous êtes dans votre propre appartement, vous devez prendre un peu de temps pour réunir vos affaires... *Rendez-vous directement en (20).* →

Prendre le contrôle de l'ascenseur

Vous disposez de 2 tours pour prendre le contrôle de l'ascenseur, ce qui requiert de réussir les étapes suivantes : Poser une mark sur l'icône de l'ascenseur, une action complexe, à l'aide des options maintenant habituelles : « Passer en force » (Cybercombat + Logique) [Attaque] vs 5d « Hacker à la volée » (Hacking + Logique)[Corruption] vs 5d « Imiter un ordre » (se rendre directement au sous-sol) avec (Hacking + Intuition)[Corruption] vs 6d

20

À cet étage, le plus rapide reste malgré tout de prendre les antiques ascenseurs du bâtiment. Vous vous résignez donc à perdre quelques précieuses secondes pour atteindre l'un d'eux. À peine arrivé, vous vous engouffrez dedans, malgré l'odeur rance qui y règne et le contact poisseux et répugnant du bouton du sous-sol. C'est en effet là où vous avez garé votre moto.

L'ascenseur démarre enfin, alors que vous trépignez sur place, matraquant inutilement le vieux bouton du bout de votre index maintenant souillé de la substance poisseuse qui le recouvre, et dont vous ne souhaitez pas imaginer la provenance. La cage se met en branle. Pendant un instant, vous pensez pouvoir vous en sortir sans difficulté, mais, soudain, la réalité augmentée de la cabine crépite et des dizaines de logo de Knight Errant apparaissent ! Les flics sont arrivés et ils viennent de prendre le contrôle de la cage d'escalier. L'ascenseur accélère et file droit au rez-de-chaussée, où une équipe tactique de Knight Errant se prépare à vous cueillir !

Vous n'avez qu'un espoir : réussir à prendre le contrôle de la cabine d'ascenseur et surcharger les directives des techos de Knight Errant pour la forcer à descendre au premier sous-sol, où est garée votre moto.

Référez-vous à la marge intitulée « prendre le contrôle de l'ascenseur » : si vous arrivez à prendre le contrôle de l'ascenseur, *rendez-vous en (22), sinon en (24).*

21

Des bruits de crissements de pneus en bas de l'immeuble parviennent, à peine, à vos oreilles. Vous regardez l'ascenseur, votre option la plus rapide pour rejoindre le sous-sol, mais vous savez que les forces de police (ou simplement de sécurité), vont en prendre le contrôle dans les secondes qui suivent. Pas le temps, vous vous jetez vers l'escalier de secours.

Vous y parvenez *in extremis* – la porte se verrouille derrière vous et un sceau, en réalité augmentée, de Knight Errant, indique que les accès sont scellés car une opération de police est en cours dans l'immeuble. Paniqué, vous cherchez du regard si la cage d'escalier abrite des caméras mais, heureusement, vous n'en trouvez aucune. Vous vous jetez dans la cage d'escalier, descendant les marches quatre à quatre et, à bout de souffle, vous arrivez, après quelques minutes qui semblent être une éternité, à la porte du parking. *Rendez-vous en (22).*

22

Vous voilà enfin au garage ! Pas d'agent de la Knight Errant en vue, vous démarrez à distance votre moto et vous vous ruez dessus. Mais, à mi-chemin vers la sortie, un drone surgit ! Les flics ont jugé malin de couvrir leurs arrières, et leur interface a déployé des drones de combat dans le parking. Heureusement, seul l'un d'entre eux vous bloque le chemin.

Référez-vous à la marge intitulée « affronter le drone ». Si vous survivez à la rencontre, *rendez-vous en (23), sinon en (24).*

23

Une fois débarrassé du drone, vous sautez sur votre moto et démarrez le véhicule. Malheureusement, c'est là que vous réalisez qu'un agent de Knight Errant est positionné à la sortie du garage, et il semble écouter avec attention son commlink. L'interface de l'équipe doit lui avoir signalé que le drone a eu une défaillance. Le policier en armure change de posture et se prépare à tirer sur

tout ce qui bouge,ce qui vous inclut, dans quelques instants. Heureusement, l'icône de son Ares Alpha brille dans votre réalité augmentée. Avec un sourire diabolique, vous démarrez votre moto et vous préparez à foncer sur lui…

En effet, pour passer sans problème devant la sentinelle, vous avez choisi de tenter de prendre le contrôle de son arme et d'attendre le bon moment pour éjecter à son insu le chargeur. Mais votre timing doit être impeccable ! Vous n'avez que 2 tours pour effectuer les opérations suivantes :

- Poser une mark sur l'icône de l'arme (nécessaire pour éjecter le chargeur) – selon la méthode de votre choix (action complexe) :
- « Passer en force » (Cybercombat + Logique)[Attaque] vs 6d
- « Hacker à la volée » (Hacking + Logique)[Corruption] vs 6d
- « Imiter un ordre » (éjecter le chargeur) avec (Hacking + Intuition)[Corruption] vs 6d
- 2 succès excédentaires sont requis, car les armes de la Knight Errant sont un peu plus robustes face à ce genre d'attaque que la moyenne.

Si votre personnage réussit dans les temps, rendez-vous à la conclusion du scénario. Sinon, *rendez-vous en (24).*

24

Malgré tous vos efforts, Knight Errant vous arrête, sans difficulté, et vous désarme. Votre cyberdeck est emporté loin de vous, avec vos armes. Votre carrière de hacker, et peut-être même votre vie, si vous êtes remis à Vital Pharmaceuticals, s'arrête là. *Mais n'hésitez pas à essayer une nouvelle fois !*

25

Vous n'arrivez pas à localiser le fichier, et la montre tourne. Vous optez donc pour utiliser les informations qu'on vous a fournies et vous localisez, sans difficulté, le bureau du « *M. Johnson* » en charge de cette mission.

Ceci vous prend malheureusement un peu de temps (2 tours pendant lesquelles les éventuelles contre-mesures actives continuent leurs actions à votre égard) et fait monter le score de surveillance de 2 points.

Conclusion

Si vous avez noté l'indice 4 : Vous avez échappé à Horizon et peut-être même à Knight Errant, et dérobé un joli ensemble de données : les recherches elles-mêmes dérobées par Horizon à Bicson, pour des raisons qui vous paraissent encore très obscures. En effet, Horizon semble effectuer, dans le plus grand des secrets, une bien étrange recherche sur des dérivés de la Scopolamine, à des fins… thérapeutiques ? Aussi improbable que ceci puisse paraître, la mégacorporation semble faire des recherches poussées sur des traitements pour soigner des troubles de la personnalité une priorité. Qu'est-ce que tout ceci veut dire ? Mais surtout, à qui pouvez-vous revendre cette précieuse information ?

Sinon : Clairement, c'est un échec. Vous avez quitté le serveur de Vital Pharmaceuticals les mains vides. Mais, au moins, vous avez survécu et échappé à la mégacorpo et peut-être même à Knight Errant. Avec le taux de mortalité chez les deckers que cause le nouveau protocole de la matrice mis en place depuis peu, c'est déjà un joli exploit.

Suite, espérons-le pour vous, à votre prochaine séance de *Shadowrun* !

Romain Pelisse
Relecture *Adrien Saurat & Aurélie Garnier*
Relecture technique *Ghislain Bonnotte*
Illustrations *Tous droits réservés, Black Book Éditions sous licence Topps et Catalyst Game Labs*

Affronter le drone

Avant tout, déterminer l'initiative du drone (ou plutôt de son pilote) en lançant 3d6 +5, ainsi que la vôtre. Le drone doit sacrifier sa première phase d'action pour se repositionner de manière à vous tirer dessus. Ensuite, le drone ouvrira le feu sur vous à chacune de ses phases d'action à l'aide de son arme.
Pour contrer ce dernier, vous pourriez tenter de poser 3 marks et faire rebooter ou formater le drone. Néanmoins, vous ne pensez pas avoir le temps, donc vous optez pour essayer de le mettre hors service à l'aide d'une série de simples « Pic de données » :
(Cybercombat + Logique) [Attaque] vs 6d
VD : votre indice d'Attaque
Le drone résiste en lançant 6d
Moniteur matriciel : 11
Le drone lance 5d pour vous attaquer et tire en automatique (TA) (-9d à votre défense).

UN SCÉNARIO POUR SOMBRE — CASUS BELLI

Rats de laboratoire

En quelques mots...

Dans ce bref scénario, les personnages se retrouvent prisonniers d'un labyrinthe digne d'un jeu télévisé cruel. Sous l'égide d'un savant fou, ils résolvent des énigmes pour échapper aux monstres qui les talonnent. Ils ignorent encore ce qui les attend au bout de cette aventure.

Note : ce scénario a été testé et approuvé par la rédaction de *Casus* à la convention Octogônes à Lyon. Celle-ci souhaite cependant taire les noms des coupables. Ils se reconnaîtront !

Fiche technique

TYPE • Survival, horreur
PJ • 2-5 joueurs
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimenté

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

Mise en place

Ce qui s'est passé pour les personnages

Les personnages sont enfermés à l'Arizona State Prison Complex depuis quelques jours. Depuis leur arrivée, ils ont entendu parler de phénomènes étranges, de cadavres retrouvés au petit matin et d'un docteur qui se livrerait à des expériences atroces. Cela faisait sans doute partie de leur bizutage, mais quand même... Le doute s'est installé. Il ne leur a pas fallu longtemps pour comprendre les tensions qui agitent les différentes factions de détenus. Quelqu'un a évoqué devant chacun d'entre eux le Club, un regroupement d'élite, d'intouchables. Difficile d'en savoir plus.

Ce qui s'est passé dans la prison

Le docteur Douglas Samson gère le service médical de la prison depuis plusieurs années. Dès son arrivée dans l'établissement, il a été confronté à ce que l'humanité a de pire, de plus pervers. Des ouragans de violence, des marées de haine. Tout cela s'engrangeait immanquablement, s'accumulait jusqu'à exploser sous forme d'émeutes. Puis le cycle recommençait. Le bon docteur a alors eu une idée : le Club. Il mit en place dans une aile à part de quoi divertir et défouler les prisonniers. Un jeu cruel où beaucoup meurent, mais où les survivants accèdent à une place de choix au sein de la prison. Une sorte de soupape de contrôle.

Les cellules sont de toute façon surpeuplées, l'État a autre chose à faire que de s'inquiéter pour des morts suspectes. Le total annuel a même légèrement diminué depuis la mise en place du Club. Et il n'y a plus d'émeute. Sans compter que le docteur Samson contrôle désormais cette horde de dégénérés qu'il abreuve de loisirs sadiques et de spectacles sanglants. Les prochains candidats ont été sélectionnés parmi les nouveaux arrivants. Ce soir, le jeu peut commencer.

Docteur Douglas Samson

La cinquantaine, calvitie avancée, jovial, charismatique.

Le médecin de l'Arizona State Prison Complex a loupé sa vocation d'animateur télé. En maître de cérémonie du jeu, il excelle et sait divertir son public. Ainsi, il s'est trouvé une place parmi eux. Voire même à leur tête. Tel un gourou avec ses fidèles, il dispense faveurs et punitions. Il n'a eu aucun mal à obtenir la complicité du personnel : c'est toujours mieux que de subir des émeutes, et le spectacle est plaisant.

Les lieux

L'Arizona State Prison Complex se situe à quelques kilomètres au Sud-

Adaptation

Il est facile d'adapter ce scénario à d'autres jeux, notamment *Z-Corps*. Il faudra toutefois prévoir quelques aménagements afin de ne pas massacrer les PJ (c'est en effet la norme dans *Sombre*). Ils risqueraient de vous en vouloir, mais c'est le but premier du scénario. Vous trouverez donc des conseils d'adaptation dans les pages suivantes.

Les aspects techniques, en revanche, sont laissés au MJ, par manque de place mais aussi pour qu'il puisse adapter la mortalité du scénario à sa façon de jouer.



Il va falloir prendre des décisions difficiles... Et rapidement !

Est de la ville de Elm. Cette bourgade n'est rien de plus qu'un bled en bord d'autoroute, construit tout en longueur et bouffé par la poussière. Comme tant d'autres, il semble ne jamais avoir véritablement franchi le cap des années 80, de même que ses habitants. L'autochtone n'y est pas vraiment accueillant, mais le routier de passage y trouvera toujours un steak saignant, une part de tarte et un café.

Ces dernières années, la population vieillissante a progressivement laissé sa place à d'anciens détenus ayant retrouvé la liberté et qui ne savaient pas vraiment où aller.

Le shérif Willis, seul représentant de la loi, est un enfoiré de première. Tout le monde l'aime bien parce qu'il réserve sa méchanceté à ceux qui ne sont pas du coin ou qui essaieraient de s'échapper de la prison. Son comportement ne manque pas de créer quelques tensions avec ceux qui viennent s'installer malgré tout.

Le complexe pénitentiaire n'est pas vraiment à la pointe de la technologie, à l'exception du →

Adapter à Z-Corps

Cette mission peut être placée où vous le souhaitez dans la chronologie du jeu. Elle peut fait office d'introduction pour des Survivants (qui pourraient être ensuite recrutés par One World) ou des Z-Corps.
Le docteur Samson cherche à élaborer un sérum afin de lutter efficacement contre les morts-vivants. L'effet du vaccin rend les injectés indétectables aux zombis pendant quelques heures. Les premiers essais n'ont pas été des plus efficaces et ont causé la mort de nombreux détenus, mais qui viendra s'en plaindre ?
Les tortionnaires sont remplacés par des zombies, reliquat des précédentes itérations du Jeu.
Remplacez Eduardo par un contaminé plus évolué de votre choix. Ce « *boss final* » doit être à la hauteur de ce qu'ont subi les personnages. Un meneur particulièrement généreux entreposera le matériel initial des personnages dans la pièce 5.

laboratoire aménagé par le docteur Samson.

Petite expérience entre amis

Les personnages sont tirés de leur sommeil par le son d'une sirène qui leur vrille les oreilles. Ils ont la bouche pâteuse, comme après une bonne cuite, mais ils ne se souviennent de rien de tel. Comme après une bonne cuite. Ils sont dans une grande pièce carrée. Les murs en béton sont nus. Il y a deux portes : Nord et Sud. Le son vient du haut-parleur accroché au plafond dans un coin de la pièce. Juste à côté se trouve une caméra. Ils sont dans la Pièce 1.

Les personnages sont habillés avec des tenues orange, caractéristiques de prisonniers. Il y a marqué « *Arizona State Prison Complex* » dans le dos.

Ils n'ont pas le temps de se poser des questions : une voix retentit dans le haut-parleur.

« *Bienvenue dans l'Arizona State Prison Complex ! Nous allons maintenant pouvoir nous livrer à un petit jeu. Les gagnants auront l'honneur de rejoindre le Club. Pour cela, vous allez devoir résoudre quelques petites énigmes. Mais, avant cela, laissez-moi me présenter : je suis le docteur Douglas Samson. Je serai votre hôte pour ce soir. Il reste douze minutes ! Vous aurez moins de temps si vous n'êtes pas sages. Au-delà de ce délai, nos petits camarades se chargeront de vous. À votre place, je me dépêcherais !* »

Demandez à chaque joueur de vous accompagner pour un aparté. Faites-lui lancer un D6 et notez le résultat. Si ce résultat a déjà été obtenu, faites relancer jusqu'à en obtenir un qui soit inédit. Si le 1 n'a jamais été obtenu, il est affecté au dernier joueur, quel que soit le résultat de son dé. Expliquez aussi brièvement que possible au joueur le résultat obtenu. Ne détaillez que s'il pose des questions. Les informations en italique sont réservées au MJ.

1 Le personnage ressent comme une gêne dans le dos. *Impossible de voir de quoi il s'agit. En se contorsionnant, il peut sentir comme une grosseur dans son dos marquée d'une cicatrice. La zone a été anesthésiée. Il s'agit de la clef permettant de sortir de la Pièce 2.*

2 Le personnage a une marque de piqûre boursouflée sur l'avant-bras droit. *Le docteur lui a injecté une drogue qui lui permettra de résister à la douleur et d'assurer le spectacle plus longtemps. Il bénéficie désormais de l'avantage Dernier Souffle.*

3 Le personnage trouve une balle de pistolet 9mm dans sa poche.

4 Le personnage trouve dans sa poche une petite seringue remplie avec un liquide orange vif et inodore. *Il s'agit d'une dose de la substance élaborée par le docteur Samson (voir item 2 de cette liste).*

5 Le personnage trouve dans sa poche un bip. *Ce bip a une portée très courte mais permet d'ouvrir n'importe quelle porte verrouillée électriquement. Y compris celle qui retient les autres détenus. Dès qu'il a ouvert une porte, il devient inutilisable.*

6 Rien à signaler.

Tous les personnages remarquent également qu'ils ont un chiffre dessiné au feutre sur le poignet. Par défaut, il s'agit du résultat du jet de dé. Dans tous les cas, chacun porte un chiffre différent.

Profitez de l'aparté pour déterminer avec chaque joueur la raison de l'incarcération de son personnage, mais aussi pour déterminer si ses camarades sont au courant de celle-ci. Si ce n'est pas le cas et si le PJ préfère la garder secrète, le docteur s'en servira par la suite pour semer la zizanie au sein du groupe. Il utilise dans tous les cas ce levier pour rabaisser les personnages et les harceler.

Un animateur survolté

Tout au long du jeu, le docteur garde le micro pour commenter ce qui se passe, critiquer et encourager les personnages. Dans la peau d'un animateur télé, il est intarissable et va jusqu'à interroger les protagonistes sur leur vie, leur passé et sur ce qu'ils ont fait pour atterrir en prison. Il s'adresse aux autres prisonniers pour qui tout est diffusé en direct. Parfois, les personnages peuvent même entendre les vivats de la foule qui viennent récompenser une action d'éclat ou les cris qui sanctionnent certaines actions.

Pour le MJ, c'est donc un travail à plein temps et un moyen de maintenir la pression. Pas besoin de musique d'ambiance, les commentaires font le boulot. Sauf quand il est indiqué que le docteur reste silencieux. Et ce n'est jamais bon signe. Douglas Samson maintient à côté de lui un otage, Mark Fisher. Celui-ci, arrivé en même temps que les PJ, a déniché des informations sur le Club et a tenté d'en parler à des gardiens. Ceux-ci étaient dans la confidence, l'ont attrapé et confié au bon docteur.

Les règles du jeu

Chaque pièce contient une ampoule nue au plafond (la seule source de lumière), un haut-parleur et une caméra.

Toutes les portes du labyrinthe sont blindées et impossibles à forcer. Elles sont également contrôlées électriquement. Dès que les personnages franchissent une porte, celle-ci se referme derrière eux. Elle reste alors verrouillée électriquement.

Toutes les douze minutes, une porte s'ouvre.

Au bout de douze minutes, la porte Sud de la Pièce 1 s'ouvre. Les tortionnaires avancent donc sur les PJ toutes les douze minutes.

Douze minutes plus tard, la porte Sud de la Pièce 2 s'ouvre.

Douze minutes plus tard, la porte Sud de la Pièce 3 s'ouvre.

Douze minutes plus tard, la porte Sud de la Pièce 4 s'ouvre.

Douze minutes plus tard, la porte Sud de la Pièce 6 s'ouvre.

L'ensemble des détenus cherchant à éliminer les personnages est appelé « *tortionnaires* ».

Dès que l'une des portes s'ouvre, les personnages l'entendent. Immédiatement, Douglas Samson prononce les paroles fatidiques : « *Il reste douze minutes !* » Les vivats de la foule se font entendre. Douze minutes plus tard, la porte suivante s'ouvre à son tour, sauf si elle est déjà ouverte. Ne vous inquiétez pas, le docteur est là pour rappeler combien de temps il reste avant l'ouverture de la prochaine porte. Gardez un chrono bien visible pour montrer les douze minutes qui s'écoulent. Le jeu va se dérouler en temps réel, sauf les combats. Pour ces derniers, partez du principe que chaque tour de jeu dure 30 secondes.

Lorsque la porte Sud de la Pièce 6 s'ouvre, Douglas s'exclame « *Fin de partie, merci d'avoir joué avec nous* » avant de devenir silencieux pour de bon. Les hurlements de la foule font vibrer les murs.

De l'autre côté de la porte Sud de la pièce 1 se trouvent deux fois plus de tortionnaires que de personnages. Ils brandissent diverses armes de fortune : surin, pied de lit bricolé en massue, etc. C'est donc la mort assurée. Cette horde inflige automatiquement 3 Blessures par tour à chaque Victime.

Le haut-parleur peut être détruit mais les personnages se privent alors d'un indice. Le docteur se rattrape dès la salle suivante et peut punir les personnages si cela devient systématique. En déverrouillant prématurément une porte, par exemple.

La caméra peut également être détruite, mais le mécontentement de la foule se fait alors entendre. Et Douglas ne manquera pas de laisser le public décider d'une sanction appropriée.

Pièce 1

« Dépêchez-vous, ils vont venir vous chercher. »

« Allons, allons, ce n'est pas si difficile. »

Les deux portes sont fermées. Comme toutes les autres portes du labyrinthe, elles sont blindées et impossibles à forcer. Elles sont contrôlées électriquement. Il est possible de refermer une porte derrière soi. Elle reste alors verrouillée.

La porte Sud n'a pas de poignée ni de serrure. De l'autre côté, des bruits se font entendre. Des personnes semblent s'agiter, murmurer. Si les personnages s'adressent à eux, l'un des prisonniers de l'autre côté de la porte leur répond :

« Aidez-nous ! Ils nous ont enfermés sans nous dire pourquoi. Je pense qu'ils vont nous tuer, aidez-nous, je vous en supplie ! » →

Adapter à Cthulhu / Delta Green

Des crimes atroces mettent les personnages sur la piste de monstruosités cosmiques. Celles-ci ont pris la possession d'anciens détenus qu'il devient alors facile de localiser. Sur place, les enquêteurs devront faire preuve de tact et de discrétion afin de ne pas attirer l'attention.
Il y a toutefois fort à parier qu'ils se retrouveront en plein cœur du Jeu.
Ils découvriront alors que celui-ci prend place dans un réseau de pièces étranges aux parois couvertes de symboles anciens. Tout ceci n'est qu'un rituel mis en place par le docteur Samson afin de trouver des hôtes pour des entités d'un autre monde.
Il espère ainsi pouvoir, à terme, libérer un ancien dieu prêt à lui donner des pouvoirs incomparables.

Questions

Le docteur peut entendre ce que disent les personnages. S'ils lui posent des questions, il répond, mais ne dit pas toujours la vérité. Il indique volontiers qu'il y a déjà eu plusieurs groupes de candidats, car tout le monde veut rejoindre le Club. Il présente également celui-ci comme une organisation de haut standing prodiguant à ses membres de nombreux avantages pour s'assurer une vie des plus confortables en prison.

Adapter à Within

Ici, le fonctionnement du Jeu est quelque peu différent. Ceux qui y survivent sont aussitôt libérés, relâchant leur folie meurtrière sur les environs. Il va sans dire que les petites expérimentations du docteur Samson n'ont pas arrangé les choses.

Les personnages se retrouvent donc confrontés à une vague de crimes sordides dans les environs, avec tout un panel de *modus operandi* différents. Il est ainsi possible de relier cela à divers criminels supposés détenus à l'Arizona State Prison Complex, qui s'avère d'ailleurs être l'épicentre de ces phénomènes.

En enquêtant dans les environs, les personnages attireront l'attention de complices du docteur Samson qui se chargeront de les neutraliser pour les propulser directement au cœur du Jeu.

Les détenus jouent ainsi les victimes pendant quelques minutes pour le simple plaisir de faire perdre du temps aux PJ. Lorsqu'ils finissent par se lasser de cette mascarade, ils hurlent et menacent les PJ des pires ignominies. Ils font de même si ceux-ci ne cherchent même pas à les aider.

La porte Nord a bien une serrure et une poignée, mais elle est verrouillée. Il faudrait une clef. Reste à la trouver.

Elle est cousue dans la doublure de veste d'un des PJ. Si ceux-ci mettent trop de temps à la trouver, le docteur se moque d'eux. Il finit par leur proposer un indice puis annonce que son assistant va le leur lire. Il défait alors le bâillon de son otage, qui lit l'indice : *vêtements*.

Pièce 2

« Ha bah ça alors ! Mais où peut donc se trouver cette clef ? »

« Vous êtes sûrs d'avoir bien regardé partout ? »

« Dis-moi, Mark, ça te dirait d'aller me chercher un petit café ? »

Cette pièce est en tout point identique à la première, y compris la porte Nord avec sa poignée et sa serrure. Sauf que la clef découverte dans la première pièce n'ouvre pas cette porte. Un couteau, une lame de fortune, taillée dans un bout de métal et souillée par du sang, est posée au centre de la pièce. Il y a des tâches de sang au sol. Beaucoup de sang.

La clef qui ouvre la porte Sud se trouve sous la peau du détenu ayant une gêne dans le dos suite au jet de dé en aparté. Si un autre personnage l'examine, il découvre une petite zone enflée dans son dos. Elle a été recousue de façon très rudimentaire. On dirait qu'il y a quelque chose sous la peau. Manque de chance, c'est le moment que choisit l'anesthésie pour ne plus faire effet.

Avec le couteau, la procédure pour ouvrir et récupérer la clef sanguinolente réussit automatiquement. La victime subit une Blessure.

Si les personnages mettent trop de temps à trouver la clef ou s'ils en font la demande, le docteur laisse Mark leur lire un indice : *sous la peau*. L'assistant en profite alors pour essayer de dire autre chose, mais on l'entend se prendre un coup avant d'être bâillonné à nouveau. Douglas le réprimande :

« La prochaine fois que tu tentes un truc comme ça, je te vire. »

Pièce 3

« *Houla, je n'aimerais vraiment pas être à votre place.* »

« Allons, allons, ce ne sont pas des façons de traiter un ancien candidat. »

Dès que les personnages ouvrent la porte qui donne sur la pièce, ils entendent un petit rire étouffé. Un détenu se tient au milieu de celle-ci. Il chuchote, mais il est difficile de l'entendre. Pour l'instant, il n'a pas vu les personnages ou les ignore. Il tient dans ses mains un surin constitué d'un bout de ressort dont la pointe a été aiguisée. En s'approchant, il est possible de l'entendre lui parler :

« Oui mon petit, oui, ça va aller, ne t'inquiète pas. »

Au sol, parmi les nombreuses tâches de sang séché, à mi-chemin entre la porte et le tortionnaire, se trouve un pistolet 9mm. En l'examinant de plus près ou en essayant de tirer, il s'avère qu'il n'est pas chargé.

Il est toujours impossible d'infliger des dégâts à mains nues. Heureusement, les personnages disposent d'un couteau (trouvé en pièce 2) et l'un d'entre eux peut même utiliser le pistolet s'il a trouvé une balle dans sa poche (suite au jet de dé en aparté).

Les autres, faute de pouvoir blesser le tortionnaire, peuvent toujours chercher à le distraire. C'est l'occasion d'entendre au loin la foule de détenus en liesse.

Tout au long du combat, le tortionnaire arbore un sourire extatique révélant une dentition inégale. Il éclate de rire dès qu'il blesse ou est blessé. Il se bat jusqu'à la mort, rendant son dernier soupir dans un ultime éclat de rire.

Si aucun des personnages n'a récupéré la seringue lors de l'aparté en début de partie, glissez-la dans l'une des poches de Damian. Elle est suffisamment solide pour résister au combat.

Une fois de plus, la salle ne comprend que deux portes : celles qu'ils ont franchie et une autre, avec une serrure et une poignée.

Si les personnages mettent trop de temps à trouver la clef ou s'ils en font la demande, le docteur laisse son assistant leur lire un indice : *quelqu'un a mangé la clef*. Après avoir lu l'indice, Mark a juste le temps de dire : « *Il est derrière le...* » avant d'être interrompu par un coup de feu. Douglas reprend la parole.

« Je t'avais dit que je te virerai. »

Pour la première fois, il reste silencieux pendant quelques instants.

En effet, la clef se trouve dans l'estomac du tortionnaire. L'opération s'annonce peu ragoûtante et coûteuse en temps. Avec le couteau, comptez 3 bonnes minutes. Sans couteau, comptez 5 minutes.

Pièce 4

Cette pièce comporte trois portes : Nord (qui mène à la pièce 6), Sud (que les personnages viennent de franchir) et Est (qui mène à la pièce 5). Il n'y a rien d'autre (en-dehors de la caméra, du haut-parleur et de l'ampoule).

« *Félicitations, vous approchez de la sortie ! La porte Nord vous y conduira directement. La Porte Est vous permettra d'obtenir du matériel. Que choisissez-vous ?* »

Forcément, présenté comme ça, les personnages peuvent se douter qu'il y a un piège. Mais le temps presse. Si on lui demande son avis, le bon docteur fait savoir que les candidats optent généralement pour le matériel et qu'il ferait pareil à leur place. La seule contrainte est qu'ils doivent tous emprunter le même chemin.

Dès que le groupe a fait part à Douglas de son choix, la porte choisie s'ouvre.

Pièce 5

Cette pièce est plongée dans l'obscurité. Il y règne une forte odeur de sang. Dès que les personnages entrent, le docteur se tait. On n'entend plus que sa lourde respiration. Même l'éclairage en provenance de la Pièce 4 ne permet pas de voir distinctement l'intérieur de cette nouvelle pièce. Seulement d'apercevoir des tâches sombres au sol : du sang.

À tâtons, les personnages découvrent donc la pièce. Aucun son n'en provient, si ce n'est de faibles sanglots. Recroquevillé parmi les cadavres de ses camarades, un détenu se trouve au fond de la pièce. Il est cramponné à un couteau ensanglanté. Il y a autant de détenus morts que de PJ dans cette pièce. Sur le premier cadavre examiné, il est possible de dénicher un briquet pour éclairer la pièce. Celui-ci permet de voir à un ou deux mètres autour de son porteur mais pas de distinguer toute la pièce. Le survivant est tétanisé mais muet. Il veut avant tout qu'on ne le repère pas. Au moment où les PJ le voient ou le touchent pour la première fois, la voix de Douglas résonne à nouveau.

« Bonjour Dennis, je t'ai manqué ? »

Le docteur reprend alors le micro pour animer et commenter le jeu.

Le survivant se met aussitôt à paniquer et attaque le personnage le plus proche. Il est possible de lui faire →

Le tout pour le tout

Si les personnages décident de braver les tortionnaires pour sortir du labyrinthe par la porte Sud de la pièce 1, ils atterrissent directement dans la cour, au milieu des détenus qui assistent à la retransmission et les attendent avec impatience. Personne n'aime les tricheurs.

Les cadavres

Les corps ont été atrocement mutilés par des moyens divers. Chacun a un chiffre écrit sur le poignet, les mêmes que ceux portés par les PJ. Seul Dennis porte sur son poignet un chiffre différent, mais il refuse de le montrer.
L'un des cadavres tient encore dans sa main une lourde matraque. Il s'agit là du fameux matériel que les précédents candidats étaient venus chercher (en plus du briquet). Seul Dennis a survécu. Depuis, il vit dans la terreur mais ignore depuis combien de temps précisément. Il n'a même pas daigné récupérer le briquet ou la matraque, de peur de se déplacer. Il flotte autour de lui une odeur âcre d'urine et d'excréments.

entendre raison et d'en faire un allié en le rassurant et en proposant de s'allier avec lui. Il est également possible de le tuer. La Pièce 5 dispose de son propre accès vers des tortionnaires, mais les PJ le découvriront bien assez tôt.

Dennis

Vous êtes venus pour me tuer ?

PNJ 8

Dennis est un colosse à la peau mate. Son mental a été brisé. Il porte sur le corps de nombreuses cicatrices récentes, surtout des lacérations. Il a combattu pour sa vie et a vu mourir ses compagnons d'infortune. Plutôt que de le livrer aux tortionnaires, le docteur a préféré le garder ici, dans le noir. Pour Samson, il y a des destins pires que la mort, mais tellement plus divertissants à observer.

La pièce contient trois portes : Ouest (par où les personnages sont entrés), Nord (vers la sortie en pièce 6) et Sud.

La porte Nord est verrouillée grâce à un verrou à [nombre de PJ + 1] chiffres. La combinaison est constituée des chiffres portés par chaque PJ + celui de Dennis, classés dans l'ordre décroissant. Des molettes permettent de saisir les chiffres, un bouton de valider le code pour déverrouiller la porte. Chaque combinaison erronée ouvre la porte Sud, libérant un tortionnaire à chaque tentative infructueuse. Seule la bonne combinaison ouvre la porte Nord.

La porte Sud est verrouillée.

Douglas donne lui-même un indice : les chiffres dans l'ordre. Ce n'est là qu'une ruse sa part, la bonne combinaison étant l'inverse de ce qu'il indique.

Pièce 6

« *Félicitations, vous avez atteint la fin du jeu. Merci d'avoir joué avec nous !* »

Voici la dernière pièce. En dehors de la porte qui se referme derrière les personnages et d'une autre qui mène vers le chemin qu'ils n'ont pas pris depuis la Pièce 4, elle ne contient qu'un grand miroir occupant la majeure partie de l'un des murs.

Derrière les personnages, toutes les autres portes se déverrouillent, amenant les tortionnaires juste derrière l'une des portes menant à la Pièce 6.

« *Non, je plaisante. Pimentons un peu le jeu : il reste 3 minutes !* »

Au bout de trois minutes, si les personnages sont encore dans la Pièce 6, la porte s'ouvre pour laisser passer les tortionnaires, qui se jettent sur le groupe afin de le mettre en pièces.

La seule issue possible est de détruire le miroir pour se retrouver directement dans un grand espace entouré par des clôtures grillagées de cinq mètres de haut, surmontées par des barbelés. De l'autre côté des clôtures se trouve une foule de détenus hurlant et applaudissant. Suspendu loin au-dessus du miroir, un grand écran rediffuse pour tous le déroulement du jeu. Au milieu de cet espace se trouve un ultime tortionnaire. Dans une main, il tient un pied de lit dont l'extrémité est hérissée de bouts de verre et de métal. Dans l'autre, un aiguillon électrique.

« *Et voici le vainqueur de notre dernier Jeu, le redoutable Edward. Si vous le vainquez, vous gagnez. Le Club n'attend que vous.* »

La foule est en liesse, s'accroche au grillage pour le secouer, crie, applaudit et encourage les combattants. Le vacarme est assourdissant et le devient encore plus une fois que le vainqueur a été déterminé, qu'il s'agisse du groupe ou d'Eduardo.

Si les personnages l'emportent, ils rejoignent le Club. La vie en prison devient plus douce et ils ne manqueront plus de rien. Les autres détenus les traitent avec le respect qui leur est dû.

Damian

Des petits trous, toujours des petits trous

PNJ 10

Damian, derrière son grand sourire dément et ses yeux brillants de folie, se distingue par les innombrables cicatrices qui recouvrent ses avant-bras. Il semble avoir pris un malin plaisir à se percer la peau à de nombreuses reprises. Petit et maigre, il compense son manque de force physique par une résistance et une agilité hors du commun.

Les autres tortionnaires, sauf mention contraire, possèdent les mêmes caractéristiques.

Ils sont choisis sur la base du volontariat, qu'ils aient un compte à régler, un besoin à assouvir ou une dette à payer.



"E-duar-do ! E-duar-do !", scande la foule, ce qui n'augure rien de bon...

Eduardo

Coup de foudre assuré
PNJ 15
Lorsqu'un personnage est touché par l'aiguillon électrique, il perd son action pour le prochain tour.

Edward est un latino costaud couvert de tatouages de la tête aux pieds. Une tête de mort est dessinée sur le dessus de son crâne rasé. Le reste de sa peau est monopolisé par un mélange de symboles macabres et religieux. Torse nu, la mâchoire crispée, il est prêt à défendre son titre pour la troisième session consécutive. Un nouveau record !

Épilogue

Si au moins l'un des personnages a survécu au jeu, la conclusion met en scène les survivants un mois plus tard, au milieu des clôtures. En face d'eux, un grand miroir sans tain leur permet d'observer l'intérieur de la Pièce 6. Sur l'écran au-dessus, de nouveaux candidats se démènent pour survivre, écharpant tout ce qui se trouve sur leur passage.

Dans leurs mains, les PJ tiennent les armes récupérées lors du Jeu. Le sang sur celles-ci a séché et leur contact est rassurant.

Derrière eux, les prisonniers avides observent le spectacle.

Dans les haut-parleurs, la voix du docteur Douglas Samson résonne.

Bientôt, les candidats seront là.

Bientôt, il faudra défendre votre place dans le Club.

Laurent Devernay
***Illustrations** Christophe Hénin*

Autres adaptations

Dans le cadre de *Deadlands*, les détenus pourraient passer le reste de leur temps à extraire de la roche fantôme. Ainsi, un Manitou aurait été libéré par erreur et jouerait de son influence néfaste sur le directeur des lieux, donnant naissance au Jeu.
L'assimilation du Jeu avec un rituel impie pourrait servir de base afin de transposer ce scénario dans un univers médiéval-fantastique, offrant aux personnages un donjon où ils sont traqués à leur tour.

Orage, ô désespoir !

UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES OUBLIÉES — CASUS BELLI

Rabattue par les bourrasques d'un vent violent, une pluie glacée mord le visage en de violentes et humides embrassades. La fange fait trébucher les chevaux et les hommes. La glèbe se fait gourmande, dévorant les pieds dans de grands bruits de succion…

En quelques mots…

Au cœur d'un orage diluvien, les PJ vont trouver refuge auprès d'une bien pathétique famille de fermiers, lutter contre les éléments naturels et, finalement, affronter une antique et pernicieuse menace. La réussite de cette aventure repose essentiellement sur son ambiance. Au MJ d'entretenir un climat d'angoisse, d'enchaîner les scènes sans temps mort et de jouer avec les nerfs des joueurs…

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • Niveau 3-4
MJ • Vétéran (ambiance, improvisation)
Joueurs • Pro-actifs (jeunes s'abstenir)
ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Cela fait maintenant de longues heures que les PJ affrontent les éléments déchaînés au beau milieu de nulle part. Les vêtements sont à tordre, le froid colle aux os, la fatigue est palpable et le faux pas fréquent pour les montures comme pour les hommes [DEX difficulté 10] (sur un échec critique, il y a entorse, sa gravité étant laissée à votre discrétion). À l'Est, à la lueur d'un énième éclair, une ferme ramassée se devine cependant. Adossée à la forêt, la grossière bâtisse de pierre offre un abri inespéré. La cheminée fume, laissant présager un peu de chaleur sinon d'hospitalité.

La ferme Kloubek

Les bâtiments sont vieux, coiffés de plaques de chaume tressé, les murs légèrement de guingois. La demeure de la famille Kloubek jouxte une bergerie basse usée par les ans, dans l'ombre d'un bouleau vénérable. Un puits, une écurie et un vieux colombier complètent les lieux. Faute de place, nous vous laissons imaginer la composition et le contenu interne des bâtiments, ce qui ne sera pas trop dur, les occupants ne possédant vraiment pas grand-chose.

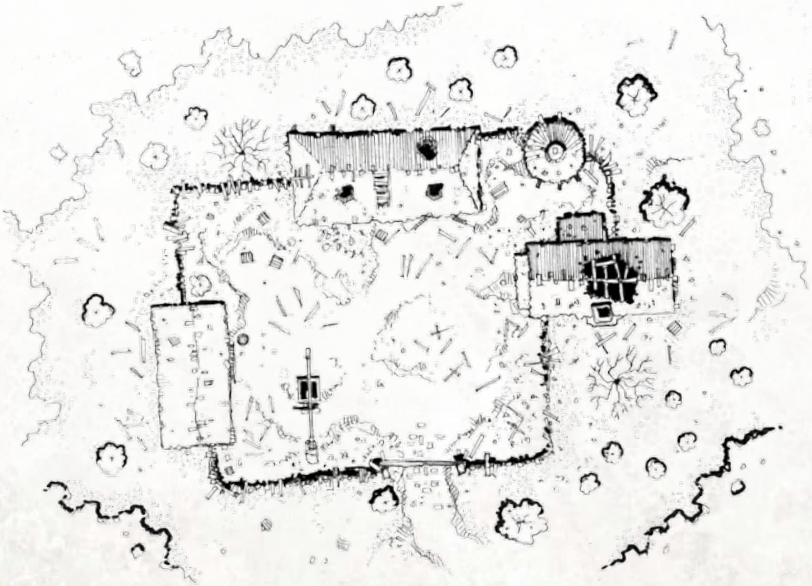
- Le père, **Gribaut Kloubek**, fut jadis un homme corpulent, arborant une barbe sombre et fournie. Il n'est plus qu'un spectre pâle aux joues creuses. Il cherche souvent ses mots et paraît affaibli. On pourrait le prendre pour une sorte de mort-vivant, et ce ne serait pas si loin de la vérité. En voulant réparer le toit de la bergerie, il a chuté sur les branches du bouleau. Depuis, il est très diminué, ses blessures cicatrisant mal. Sa chemise pourra donc s'auréoler de quelques tâches brunes propres à renforcer l'ambiance quand vous le jugerez utile.

- La mère, **Prittuse**, est une femme prématurément vieillie par le travail et la rigueur de la vie. Au début de l'aventure, elle reste pétrifiée dans un coin et regarde autour d'elle avec un mélange de retenue et de terreur. Dans sa jeunesse, elle a été violentée par des soldats en goguette, et elle mettra du temps à accorder la moindre confiance aux PJ. Son attitude ne va pas détendre l'atmosphère, et le moindre geste un peu brusque peut la faire hurler de terreur.

- **Ségovese** est le fils : un jeune adolescent de 14 ans, maigre et hirsute. Depuis que son père est malade, il fait tous les travaux de force. Il n'en peut plus et dort dès qu'il le peut, effondré sur une paillasse. On pourrait le croire mort. Il faudra le secouer pour qu'il se réveille. Il est très fier de son coq noir, qui a gagné un concours au village qui se trouve à une journée de marche. Un trophée de bois trône sur la cheminée. De là à ce que les PJ le confondent avec une idole satanique…

Quelques explications

Les Kloubek, comme leurs brebis, ont bien du mal à arracher plus qu'une



maigre subsistance à cette terre sauvage. Le sort semble s'acharner contre eux. Les récoltes sont mauvaises, la maladie a emporté la petite sœur l'année dernière et, depuis quelques semaines, c'est le père qui se remet mal de sa chute de ce maudit bouleau.

Tout cela n'est pas tout à fait un hasard. Leur terre, et plus généralement tous les alentours, a jadis été le théâtre de la sempiternelle lutte entre le Bien et le Mal. Ainsi, entre les racines de l'arbre tordu par les ans, repose un antique sorcier, de ceux qui sacrifiaient leurs enfants à la lune. Le bouleau est un arbre sacré et purificateur dans bien des religions. Pour les druides, c'est même *l'Axis Mundi* qui fait le lien entre les abysses et le ciel. En des temps troublés, il était de tradition d'ensevelir les êtres mauvais en les entravant solidement par des chaînes d'argent et de planter l'arbre salvateur à l'emplacement de la sépulture afin d'empêcher un éventuel « *retour* ». Ce qui fût fait pour le cas qui nous occupe.

Du sorcier, il ne reste rien d'autre que le haut de son squelette, dernier témoin d'une sombre époque depuis longtemps révolue. Le pourrissement de ses chairs l'a libéré de ses entraves et, peu à peu, son essence corruptrice a fini par pourrir les racines de l'arbre, fragilisant ainsi sa prison. Et, bien qu'il ne soit pas directement responsable du temps exécrable qui sévit actuellement sur la région, les événements vont précipiter son « *retour* ».

L'ancien nécromancien est désormais un *Ghyste Mortua*, une entité démoniaque évoluant entre les mondes. Pour prendre physiquement forme et gagner en puissance dans le monde des aventuriers, l'entité doit se nourrir de l'essence vitale d'innocents victimes de morts violentes. Ce qu'elle va commencer à provoquer au cours de l'aventure.

Affronter un *Ghyste* n'est pas une partie de plaisir : en effet, l'entité ne s'éradique pas en « *tuant* » un corps physique, qui n'est en définitive qu'un « *réceptacle* ». Le seul moyen de s'en débarrasser est de détruire ce qui le rattache au monde des aventuriers, généralement un objet. Ainsi, le →

SCÉNARIO jouable en **4-5 heures**

Des éléments

Présenter la tourmente comme un véritable ennemi est un ingrédient essentiel pour l'ambiance. Tout est là pour envenimer la situation. La nuit noire, la pluie fine continuelle et des vents violents amoindrissent grandement le champ de vision. Difficile aussi de se concentrer quand on est sans cesse gêné par les éléments. Vous pouvez soit augmenter tous les seuils de réussite (les règles prévoient un malus de 2 aux actions physiques, attaques comprises), soit faire lancer deux dés et prendre le pire, ce qui rend l'opposition plus palpable et fait ressentir l'aura malsaine du lieu.
La tempête peut aussi faire des dégâts. Le toit ne supportera pas longtemps la violence des bourrasques. Des « *tuiles* » de chaume tressé peuvent se décrocher dans la tourmente et frapper les personnages quand cela vous arrange. Il faut réussir un test de DEX ou subir 1d4 de DM.

...suite page suivante

Suite...

La boue ralentit toute course, amoindrit considérablement l'équilibre [tous les tests de DEX se font avec un malus de 5] et les enchaînements d'actions [-2 aux tests]. Quant à l'état quasi-liquide du sol, il empêche toute tentative de pistage ou de course-poursuite sérieuse.

Le froid est aussi un ingrédient délétère. Chaque fois que les aventuriers sortent sans précaution supplémentaire, ou s'ils conservent trop longtemps leurs vêtements trempés, vous pouvez leur faire faire un test de CON qui entraîne 1d4 DM s'il est raté. À chaque jet raté, donnez un jeton au joueur. Plus il a de jetons, plus il tarde à se réchauffer et à regagner ses points.

Par ailleurs, la fatigue et le stress sont des éléments particulièrement importants, d'autant que l'humidité et le vent renforcent le côté surnaturel et funeste. Tenez-en compte dans la gestion les personnages.

Enfin, une ambiance adéquate autour de la table permettra de renforcer l'immersion dans l'aventure : baissez les lumières et n'hésitez pas à priver les joueurs de leur petit confort habituel.

Ghyste se retrouve « *piégé* » dans son enveloppe charnelle du moment et devient alors « *vulnérable* ». De fait, un *Ghyste Mortua* en pleine possession de ses moyens est terriblement difficile à vaincre puisqu'il prend généralement soin de s'incarner dans la plus forte entité possible et de parfaitement dissimuler son « *Lien* ». Fort heureusement pour les aventuriers, ce ne sera pas le cas ici...

Toc Toc...

N'hésitez pas à en rajouter en introduction pour inquiéter les PJ à leur arrivée. La pluie forme un rideau trompeur. Difficile de distinguer les détails, seuls les éclairs révèlent la silhouette d'une hache et d'un billot ou d'une brouette renversée. Qui sait si les joueurs ne vont pas commencer à stresser, s'imaginer des traces de bataille ou trembler face à la paire de pupilles phosphorescentes qui les fixent soudainement dans l'embrasure de la porte de l'écurie. Mais ce n'est que Foulkan, le vieux chien des Kloubek.

Ces derniers se sont barricadés chez eux et se montreront fort circonspects, voire méfiants [CHA 12], avant d'ouvrir. Il est temps de se présenter et de faire connaissance avec la famille, puis de se changer, de se réchauffer un peu et prendre un bol de soupe clairette mais bouillante. L'ambiance générale que vous devez instaurer est un mélange de pauvreté, de résignation et de fatalisme inspirant de la compassion sinon de la pitié aux PJ, tout en donnant l'impression que « *quelque chose ne va pas* ». En fait, les Kloubek sont tout simplement au bout du rouleau. Et cela ne va pas s'arranger...

L'orage redouble. L'eau s'infiltre sous la porte, le vent malmène le toit. La maison résiste tout juste en craquant de toute part. Quelques tests de SAG difficulté 10 permettent de repérer et de colmater les fissures par lesquelles le vent s'infiltre, de FOR pour déplacer des meubles ou renforcer la porte. Plus généralement, tout ce qui passe par la tête des PJ permettant d'améliorer un tant soit peu la sécurité du refuge détend l'atmosphère (et permet de restituer quelques jetons au MJ). Quand soudain...

Au feu !!!

Un craquement terrible et le hurlement du vieux chien retentissent tandis que des éclairs zèbrent le ciel pendant que le tonnerre roule à n'en plus finir. Un éclair vient de frapper le bouleau, qui s'est abattu sur la bergerie qui commence à prendre feu. Le bâtiment est éventré, des brebis sont mortes, d'autres paniquent, prisonnières des décombres. Certaines encore tentent de fuir par une large brèche. Les choses à faire ne manquent pas pour éteindre le début d'incendie et rassembler puis calmer les bêtes (y compris le chien qui n'arrête pas d'aboyer furieusement sans raison apparente tout en refusant de bouger d'un iota).

Le feu débute avec un score de 4 et augmente de 1 à chaque tour. Puiser un seau d'eau demande un tour, le lancer sur le feu un autre. Lancer un seau d'eau demande un test de (DEX 5) pour réduire le feu de 1 point, (DEX 15) pour le réduire de 2 points. Le feu est éteint si son score est réduit à 0.

Calmer et rassembler les brebis demande 3 tests de (SAG 15) réussis. Si les PJ commencent par calmer le chien (CHA 15), la difficulté passe à 10 pour les brebis. Pour renforcer l'ambiance, vous pouvez aussi abaissez les seuils de 5 points, mais avec une contrepartie scénaristique. Par exemple, le PJ parvient a rattraper la brebis MAIS... il s'est isolé, il attrape froid, il dérape dans la boue et se blesse ou lâche sa torche (prochain jet avec malus lié à l'éclairage), il perd

un équipement ou l'abîme, etc. En cas d'échec, non seulement la brebis n'est pas rattrapée, mais il peut y avoir deux contreparties qu'il vous faudra déterminer. Ceci est valable de façon générale, y compris durant la suite de l'aventure. Et rien ne vous empêche de laisser ce choix aux joueurs.

Dans un tel chaos, les joueurs remarqueront-ils l'essentiel ? Il est plus probable qu'ils se dépêcheront de rentrer une fois le danger écarté et les bêtes à l'abri dans l'écurie. À moins qu'un PJ ne décide d'observer de plus près le bouleau, auquel cas, il y a de fortes chances (DEX 15) qu'il tombe dans la fosse boueuse qu'ont laissée les racines lorsque l'arbre s'est abattu. Le personnage en est alors quitte pour un bain de boue (excellent pour la peau !) et un test de (CON 12) pour ne pas attraper la grippe (Affaibli, doublez son nombre de jetons).

La tempête ayant déraciné le gardien de notre âme maligne, voilà donc celle-ci de retour ! Enfin, ce qu'il en reste. Difficile pour un PJ curieux de voir quoi que ce soit dans le trou, de nuit, avec l'eau qui ruisselle. Depuis longtemps consciente mais très faible, l'horreur a rampé hors de son trou et a profité de l'affolement général pour se réfugier au cœur de l'obscurité. Elle va peu à peu, au cours de la nuit, récupérer certains de ses pouvoirs...

Une nuit bien agitée...

Tout au long de cette longue nuit, et alors que la fatigue se fait de plus en plus sentir, un certain nombre d'événements vont mettre les nerfs de nos héros à rude épreuve. Voici une chronologie indicative de ce qu'il va se passer avec quelques explications. N'hésitez pas à intégrer tout ce qui vous passe par la tête...

Vers vingt-deux heures : La bergerie est mise à mal par la chute du bouleau. Le *Ghyste*, « *demi-sorcier* » au sens physique du terme, se glisse hors de sa sépulture-prison et rampe hors de vue. Il observe le groupe éteindre l'incendie et regrouper le cheptel. Seul le vieux chien perçoit sa présence. Si jamais les PJ se rapprochent trop de lui, en voulant récupérer une brebis par exemple, il utilise une version subtile de son pouvoir *Ténèbres* (rang 1 de la Voie de la sombre magie, Nécromancien) pour éteindre les torches (une bourrasque, très certainement, croiront les PJ) et part se cacher plus loin.

Vers Minuit trente : Rendus fous par la tempête et attirés par les bêlements affolés des brebis, une meute de loups, conduite par un leader énorme, essaye de se remplir la panse. Le chien continue à hurler à la mort et cherche par tous les moyens à s'enfuir si quelqu'un l'a attaché. Il devient de plus en plus agressif envers quiconque s'approchant. Après quelques tours de combat, les loups sont repoussés.

Vers Deux heures du matin : Le *Ghyste* possède désormais son pouvoir d'Œ*il Glauque*. À partir de maintenant, il peut espionner qui il veut en parasitant une victime. Par prudence, il se limite aux Kloubek (de façon relativement brève) et à Foulkan, subitement très calme et plutôt curieux des agissements des uns et des autres. La cible du sort est comme hébétée, sa pupille prend une teinte laiteuse, un rien opalescente. Il est difficile de s'en rendre compte, les personnages ayant toutes les raisons d'être hagards à cause de la fatigue (INT 20).

Vers Quatre heures : Toujours caché, le *Ghyste* commence à utiliser son pouvoir de *Corruption*. Il va commencer à semer la discorde dans la tête des fermiers, qui ne tardent pas à se disputer et à devenir verbalement agressifs avec les PJ si on les cherche. Gribaut commence à se plaindre de vivre dans une porcherie, Prittuse →

Les Kloubek

NC 0
FOR -1 DEX +0 CON +0
INT -1 SAG +0 CHA -1
DEF 10 PV 6 Init 12
Attaque +0 DM 1d4-1
Ségovese obtient +1 en attaque et aux DM
Possédés : Lorsqu'ils sont possédés, chacun d'eux augment sont Mod. de FOR de +2 (en attaque et aux DM), sa DEF de +2 et ses PV de 10 points.

Foulkan

Utiliser le profil des loups, mais avec seulement 5 PV.

Les loups

5-6 lors de la première attaque, beaucoup plus par la suite.
NC 1
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1*
INT -4**SAG** +2***CHA** -2
DEF 14 **PV** 9 **Init** 12
Morsure +2 **DM** 1d6+1
Voie de la meute rang 1
Odorat : L'odorat supérieur des loups leur permet d'obtenir la SAG en Carac. Supérieure.

lui rappelle que c'est lui qui les a traînés dans ce maudit coin de *Ghystes*. Elle ne sait pas ce qu'est un *Ghyste*, c'est juste une façon de parler. Arrangez-vous pour noyer cette information dans une bonne scène d'engueulade familiale. En fait, le *Ghyste* cherche à évaluer les connaissances des PJ à son sujet. Un « *docte* » (prêtre, druide, barde ou un chasseur de monstres) pourra tiquer sur ce nom sans trop savoir où il l'entendu. Effectuez dès lors régulièrement et secrètement des tests de [SAG] en cumulant les résultats positifs. Avec un score de 50, le personnage se souviendra de brides d'informations entendues durant sa formation (en gros, qu'il s'agit d'une redoutable âme maligne qui ne peut être vaincue que par la destruction de son « *lien* »).

La dispute va monter pendant presque une heure, Ségovese essayant de calmer ses parents, en vain. La situation se « *calme* » cependant subitement lorsque retentit un effroyable et effrayant hurlement d'agonie de loup, bientôt repris par la meute toute entière. La famille se recompose momentanément sous l'effet de la peur. Le *Ghyste*, après avoir subjugué le chef de meute, a découvert une petite grotte à environ une lieue de la maison. Désormais à l'abri des éléments, il a décidé de se confectionner un « *réceptacle* ». Après avoir fait exécuter le chef de meute par ses congénères, il entreprend de « *greffer* » son tronc sur le corps du prédateur. La meute, terrorisée, lui fait allégeance.

Vers les cinq heures, le sujet de la sœur morte et de la paternité de Ségovese (le viol…) sont abordés et les deux adultes en viennent aux mains… Voire pire.

Le jeune Ségovese disparaît subitement (test d'INT difficulté 15 pour le remarquer). On le retrouve en équilibre sur le puits, prêt à s'y jeter, non sans avoir pris soin de s'enrouler la corde autour du cou. L'en empêcher nécessite une diversion (CHA 15) pour permettre à un ou plusieurs personnages de le saisir (DEX 15) et l'empêcher de sauter (FOR 10). S'il réussit à sauter, freiner la corde avec les mains (FOR 15) permet de lui éviter de se rompre le cou au moment où elle se tend. S'il ne portait pas de gants, le bon samaritain perd 1 PV et « *gagne* » un malus de -2 à toutes ses actions effectuées avec les mains à cause des brûlures.

Si l'on parvient à le sauver, Ségovese est hagard puis s'effondre nerveusement. Prittuse, dès lors, refuse catégoriquement de quitter son chevet. Dans le cas contraire, le corps est rapatrié dans la maison, où il est lavé puis veillé par le couple. Quoi qu'il en soit, le *Ghyste* contrôle désormais complètement Ségovese ou Prittuse, bien incapables désormais d'opposer la moindre résistance [SAG] lors de ses tentatives de domination.

Dans la nuit, dès que c'est possible : Foulkan, même s'il peut être « *parasité* » **par le** *Ghyste,* ne peut être contrôlé par l'entité. En effet, l'animal est fidèle aux Kloubek au point de leur servir « *d'ange gardien* ». Faites en sorte que son attitude soit désagréable envers les PJ tout au long du scénario (fausse piste). Dès qu'il en à la possibilité, Foulkan va fouiller la fosse et trouver « *l'objet-lien* », un des fémurs du sorcier, qu'il va enterrer dans le colombier (ou jeter dans le puits si vous êtes retors). L'action n'est évidemment pas consciente, mais l'animal sera d'autant plus agressif si un PJ s'approche du lieu choisi.

Au matin…

Vers Six heures 30 : Après une nuit exténuante, la tempête se calme quelque peu, le ciel se découvre et les étoiles tardives sont enfin visibles.

Ghyste Mortua

Le *Ghyste* ne peut pas tuer de lui-même, sauf si sa « *vie* » ou son objet-lien sont directement en danger. C'est donc un manipulateur avant tout.

Sous sa forme « *vaporeuse* », il est nécessaire d'avoir un objet spécifiquement conçu (très haute magie) pour l'emprisonner.

L'objet-lien est un objet quelconque n'ayant aucun pouvoir (si ce n'est que le *Ghyste* est automatiquement alerté en cas de tentative de destruction) ou protection particuliers (mais il peut être intégré ou protégé dans un objet ou un lieu qui en ont). Détenir l'objet-lien est dangereux (le *Ghyste* veux le récupérer) mais aussi « *avantageux* » (on peut « *dealer* » avec l'entité… à court terme).

Le *Ghyste* (lors de sa libération)
NC 2, créature non-vivante
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +4 **SAG** +2* **CHA** -4
DEF 14 **PV** 9 **Init** 12
Griffes +2 **DM** 1d6+1 ou selon arme +1

…suite page suivante

Un test d'INT 15 permet de constater un phénomène inhabituel : la (ou les) lune(s) sont énormes et, surtout, rouge sang (une simple éclipse, mais bon, il faut ce qu'il faut…).

Peu après, le jour se lève, grisâtre. Il y a de grandes chances que les joueurs soient trop fatigués pour repartir. Et surtout, comment ? N'oublions pas que, en toute logique, les PJ ont vraisemblablement rassemblé les brebis dans l'écurie et que les loups ont attaqué cette dernière. Au fait, que sont devenus les chevaux ? Et quand bien même ces braves canassons seraient toujours présents, repartir maintenant serait dangereux à cause du sol glissant. Par ailleurs, la situation de Ségovese (toujours endormi ou mort) devrait aussi les inciter à rester sur place.

Dans le cas où ils souhaiteraient tout de même quitter les lieux, il ne faut pas très longtemps pour se rendre compte de la quantité plus qu'inhabituelle de loups vadrouillant dans le coin. Les chevaux sont extrêmement nerveux, il est sage de rebrousser chemin et de retourner chez les Kloubek…

Les conditions climatiques ayant changé, les joueurs peuvent enfin explorer les alentours de façon un peu plus soutenue, malgré le danger des loups. Après un repos bien mérité, évidemment…

La vision : Chacun sombre dans un sommeil plus ou moins salvateur. Où qu'il soit, ce satané Foulkan a lui aussi enfin cessé de hurler à la mort. Le personnage avec la valeur de Sagesse la plus élevée se réveille le premier, étrangement frais et dispos, mais taraudé par une envie pressante. Rien de tel que le froid et l'humidité pour activer une vessie… Jouez la scène normalement, le joueur ne doit se douter de rien. Il peut interagir à sa guise avec les autres PJ, mais ils sont encore terrassés par la fatigue. Le jour s'infiltre à travers la porte rafistolée. Lorsqu'il finit enfin par sortir, seul ou accompagné, peu importe, il constate immédiatement que les flaques dans la cour sont remplies d'un liquide rouge sombre… du sang ! Au même moment, ses yeux commencent à le brûler et à pleurer et, lorsqu'il essuie ses larmes, il s'aperçoit qu'il s'agit, là aussi, de sang. S'il veut parler, aucun son ne sort plus de sa gorge. Faites faire au joueur un test de CON pour la comédie et indiquez-lui que ses jambes se dérobent sous lui. Il s'écroule dans la boue, aveuglé et impuissant. Bientôt, il entend un grondement puissant, menaçant, tout proche. Quelques instants plus tard, c'est une haleine glaciale contre sa gorge. Quelque chose de lourd, de puissant, renifle son corps. Pourtant, au final, la créature ne plante pas ses crocs dans sa chair. Au contraire, elle se met à lécher le sang qui s'écoule de ses yeux.

Le personnage se réveille en sursaut sous les coups de langue de Foulkan. Peut importe si ce dernier était solidement attaché quelque part. Au contraire…

À partir de sept heures : Le *Ghyste* est désormais un « *centaure* » contre nature. Il peut à présent rôder, mais préfère se tenir à l'écart, utilisant son Œil Glauque pour suivre les actions des PJ tout en s'essayant à corrompre ceux qui n'ont pas décidé de dormir. Ses actions sont très brèves, suffisamment discrètes et passe-partout pour passer pour de la fatigue plutôt qu'une attaque délibérée. Ainsi, si quelque chose se passe mal, ce sera toujours la faute d'un coéquipier, par exemple, et cela de façon plausible. Pour le reste, amusez-vous aussi à distiller le doute via une distribution de petits papiers du type : « *X n'a vraiment pas de chance, Foulkan grogne systématiquement en sa présence…* », « *Tu remarques qu'Y utilise sa main gauche alors qu'il est droitier…* » ou « *Mais pourquoi Diable Z se met-il à brosser son cheval de cette manière* →

Suite…

Attaque magique +5
Réduction des DM : Tous les DM infligés au *Ghyste* sont réduits de 5 points, sauf au cas où l'attaquant utilise une arme en argent.
Demi-mort : N'étant que la moitié d'un squelette, le *Ghyste* n'obtient sous cette forme qu'une seule action par tour. Soit une action d'attaque (avec 1d12), soit une action de déplacement. En revanche, il peut toujours utiliser ses pouvoirs, même s'il s'agit d'action limitée.
Ténèbres : Rang 1, Voie de la sombre magie, Nécromancien.
Confusion : Rang 3, Voie de l'envoûteur, ensorceleur.
Œil glauque : Le *Ghyste* peut voir et entendre à travers les sens d'une créature qu'il connaît (dans le cas des Kloubek, il a eu plusieurs années pour faire connaissance). La cible a droit à un test de SAG difficulté 15, en cas de réussite, elle se sent observée. De plus, si elle rate ce test, le *Ghyste* peut désormais utiliser sur elle ses autres pouvoirs sans limitation de distance et de temps (Confusion puis, lorsqu'il gagne en puissance, Suggestion et Domination).
Immortel (Voie des créatures magique) : Le *Ghyste* ne peut pas être détruit tant que son lien d'attache n'est pas détruit. Lorsqu'il arrive à 0 PV, il se dissipe en un nuage vaporeux qui s'enfonce dans les entrailles de la terre.

alors qu'il sait pertinemment que l'animal déteste ça ? », etc.

Que ce soit en battant les alentours, à cause des hurlements des loups ou simplement en essayant de quitter la ferme, les aventuriers peuvent découvrir une quantité anormale de cadavres d'animaux divers et variés (y compris, et c'est le plus curieux, des louveteaux). Établir un périmètre de défense autour de la maison ne serait peut-être pas une mauvaise idée… [Quelques tests d'INT feront l'affaire].

Si l'on fouille la fosse du bouleau en écopant avec un vieux seau, on peut trouver tout un bas de corps (hormis un fémur, mais convenons que le contexte se prête assez mal à une campagne de fouilles anthropologiques en bonne et due forme). Aucune trace du torse ou de la tête, même dans l'enchevêtrement des racines. Une fouille plus attentive permet de trouver aussi quelques maillons d'une chaîne d'argent. Un cadavre enchaîné n'est jamais un très bon présage. Un test [SAG 18 ou 15 pour les doctes] permet de faire un rapprochement avec les anciennes pratiques. Accélérez le processus de déclenchement des « *souvenirs* » concernant le *Ghyste* dès que ces découvertes ont lieu.

Gérez le reste de la journée selon les agissements des PJ, le *Ghyste* se contentant « *d'observer* » et de « *sonder* » PJ et PNJ, tandis que son armée de loups grandit d'heure en heure. Quand à Gribaut, il fait un malaise, ce qui, compte tenu de son état physique et psychique, n'a rien d'étonnant.

Le *Ghyste* (Vers sept heures du matin) : « *centaure* » mi squelette-mi loup
NC 4
FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1*
INT +4 **SAG** +2* **CHA** -2
DEF 14 **PV** 29 **Init** 14
Griffes +4 **DM** 1d6+1
Attaque magique +8
En plus des capacités précédentes :
Réduction des DM : Tous les DM infligés au *Ghyste* sont réduits de 8 points, sauf au cas où l'attaquant utilise une arme en argent.

…suite page suivante



Lutte finale…

En soirée et dans la nuit (jouez à fond sur l'attente et les fausses alertes), le timide soleil se voile à nouveau et la tourmente recommence. Le *Ghyste* décide de passer à l'étape suivante visant à sacrifier un innocent aux puissances infernales. Pour cela, il va utiliser Ségovese ou Prittuse. L'un d'eux va devenir son « *bras* » : S'il est encore vivant, ce sera Ségovese qui cherchera à sacrifier sa mère. S'il est mort, ce sera Prittuse qui sacrifiera Gribaut.

Pour cela, il lui faut au préalable occuper les PJ et, surtout, les éloigner des Kloubek. À cette fin, il va déclencher une attaque de diversion de la meute toute entière pendant

qu'il se glissera dans la maison avec la complicité de ses futures victimes.

Dans le cas où ce ne serait pas possible, ces dernières chercheront à s'enfuir le plus discrètement possible et à le rejoindre dans la caverne. Bien que cette réaction de fuite panique puisse paraître compréhensible et naturelle de prime abord, un test [SAG 15] pourra mettre la puce à l'oreille des PJ. En laissant faire, il leur est dès lors possible de les suivre et de découvrir le repaire du monstre. Ce dernier, affairé à contrôler à la fois ses futures victimes et la meute tout en préparant sa cérémonie, n'est plus particulièrement attentif aux agissements des PJ. Il est donc surpris si ces derniers agissent correctement.

Reste le « *lien* »... Au pire, le prêtre (ou tout autre personnage susceptible de le savoir) se souvient de brides d'informations concernant le *Ghyste* juste avant l'attaque de diversion. Et il y a de fortes chances que les PJ se focalisent sur l'objet le plus évident qu'ils ont eu l'occasion de voir : le trophée de bois de Ségovese. Le détruire est évidemment un jeu d'enfant... et un coup d'épée dans l'eau. Reste aux PJ à interpréter la vision et à comprendre que Foulkan n'est peut-être pas là uniquement pour l'ambiance... Bref, il convient de fouiller l'endroit où il semble le plus agressif dès lors que l'on s'en approche. Autrement dit, le colombier ou le puits selon l'option que vous aurez choisi.

En résumé :

• Si l'affrontement a lieu dans la caverne sans destruction du Lien, le *Ghyste* combat jusqu'à la « *mort* », puis une volute de fumée nauséabonde s'échappe du cadavre. Les PJ auront donc l'impression d'avoir éradiqué une monstruosité... qui reviendra dans peu de temps, soyez-en sûr !

• Si le Lien est découvert, le *Ghyste* lance l'assaut de la ferme avec toute la meute et arrive ventre à terre pendant que les Kloubek cherchent à contrecarrer la destruction du fémur (4 tours avec une masse) en attaquant à leur tour les PJ (au moyen de fourches, bâtons, couteaux, tabourets et même de poêles). Il ne vous reste, dès lors, qu'à mettre en scène l'affrontement final dans un orage d'enfer.

Épilogue et élargissement

La tempête se dissipe peu à peu. Le soleil joue à travers les nuages et les PJ se retrouvent soudainement seuls, les loups ayant détalé. Le silence est assourdissant. Dans les deux cas de figure précédants, nos héros ont le sentiment d'avoir débarrassé le monde d'une redoutable engeance démoniaque. En conséquence, ne soyez pas trop avare dans les récompenses.

Nous vous laissons le soin de décider ce qu'il advient des survivants de la famille Kloubek, qui ne s'en sort pas vraiment indemne, tant physiquement que psychologiquement (vous pouvez même faire mourir Gribaut en chemin si vous aimez le pathos). La solution la plus évidente est de rapatrier ces pauvres gens au village, où ils seront pris en charge par des « *experts* » plus ou moins compétents. Quand à Foulkan, selon l'attitude des PJ, il peut soit rester avec les Kloubek, soit s'attacher à l'un d'entre eux et le suivre. Sans être un familier, l'animal sera fidèle en toutes circonstances...

Sébastien Torres et Philippe Rat
Technique *Laurent Kegron Bernasconi*
Illustration *Jeex*
(Un grand merci, c'était pas évident !)
Plan *The Forge Studios*

Suite...

Suggestion : Rang 4 de la Voie de la séduction, barde. Domination : Rang 5, Voie de l'envoûteur, ensorceleur. Le *Ghyste* n'a pas besoin de maintenir sa concentration pour dominer une créature. Cependant, au-delà de 4 créatures et selon leur degré d'INT, son attention devient de plus en plus nécessaire. Régénération : L'énergie impie du *Ghyste* lui permet de récupérer 2 PV par tour.
Le *Ghyste* (A l'affrontement final)
Si le *Ghyste* prend possession d'un corps humanoïde, il obtient les Caractéristiques suivantes.
NC 5
FOR +3 **DEX** +2 **CON** +1*
INT +4 **SAG** +2* **CHA** -2
DEF 14 **PV** 29 **Init** 14
Par arme +6 **DM** +4
Attaque magique +10
En plus des capacités précédentes :
Réduction des DM : Tous les DM infligés au *Ghyste* sont réduits de 10 points, sauf au cas où l'attaquant utilise une arme en argent.

CHRONIQUES GALACTIQUES

UN UNIVERS SPACE OPERA POUR CHRONIQUES OUBLIÉES



Qui n'a jamais tourné son regard vers le ciel nocturne et tenté d'imaginer ce qui se cache par-delà les limites de notre atmosphère terrestre, loin au-delà de notre système solaire, vers l'espace infini, l'ultime frontière ? *Chroniques Galactiques* vous invite à découvrir ou redécouvrir les joies de l'exploration de planètes lointaines, d'aventures intersidérales et de conflits à l'échelle galactique. Dans un futur lointain, l'humanité a quitté le carcan de l'éphémère planète bleue et a essaimé les étoiles, découvrant – qui sait ? – une intelligence extra-terrestre, ou le moyen de transformer la définition même de sa propre humanité…

Cette première des trois parties à venir des *Chroniques Galactiques* vise à vous donner les règles et outils de base pour créer vos propres aventures dans un univers de *Space Opera*. Le postulat de base sera un univers centré sur l'humanité, avec une technologie relativement « classique » pour tout amateur de SF. Dans un premier temps, le jeu se concentre sur des personnages humains. Nous explorerons dans les deux numéros suivants certains aspects emblématiques, mais optionnels, du genre afin de vous permettre d'adapter le jeu à votre propre univers.

Tout comme la *Fantasy*, le *Space Op'* est un genre très adapté à la découverte. Le jeu tentera donc de vous fournir autant d'aide que possible pour vos premières parties : les bases d'un univers simple sont décrites dans ce numéro, et plusieurs scénarios seront fournis prenant pour cadre cet univers. Les scénarios sont censés être joués les uns à la suite des autres, au cours d'une campagne de découverte. Toutefois, ils ont aussi été conçus pour être aisément adaptables à d'autres jeux ou univers.

Prenez place, nous partons pour l'Espace !

Boîte à outils

Chroniques Galactiques a volontairement été développé pour être également compatible avec toutes les autres incarnations de CO. Si votre univers le justifie, vous pouvez donc réutiliser les races, les traits et les différentes options des versions précédentes. Par exemple, en utilisant les orques et les elfes dans un univers de *Science Fantasy*. Si, malgré nos efforts, certaines règles entrent en conflit, privilégiez toujours la version la plus récente.

Playtests

Un grand merci à tous les bêta-testeurs qui nous ont fait part de leurs remarques suite à la diffusion de la bêta de ces règles !

Space-Opera

Dave Bowman :
« *Mon dieu ! C'est plein d'étoiles !* »

Sommaire

Création de perso	152
Système de jeu	159
Vaisseaux & Équipage	166
Les voies	174
Équipement	184
Univers	188
Mini-aventure	194
Scénario	198

Remerciements

Merci à Philippe, pour ses conseils, ses retours et tous les liens utiles qu'il a bien voulu partager.

Auteurs

Thomas Robert, Laurent « Kegron » Bernasconi

Illustrateurs

Grégoire Veauléger, Geoffroy Hassoun & Jems

Photos

NASA, ESA, Hubble, J. Trauger (Jet Propulsion Laboratory)

CRÉATION DE PERSONNAGE

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit créer son personnage (PJ) en collaboration avec le meneur de jeu (MJ). Vous trouverez une feuille de personnage à la fin de ces règles. Cette feuille est aussi disponible en téléchargement gratuit sur le site web de Black Book Éditions : **www.black-book-editions.fr**

1 • RACE

La race du personnage donne accès à une voie spécifique, et aux capacités correspondantes. Pour l'instant, les humains ordinaires forment la seule race disponible. D'autres variantes seront toutefois proposées dans les prochains numéros. En fonction de l'univers de jeu, le MJ peut également autoriser certaines des options proposées dans d'autres versions de *Chroniques Oubliées*. Les détails de la *Voie des humains* sont fournis avec l'ensemble des autres voies, à la fin des présentes règles.

Tous les personnages débutent gratuitement avec le rang 1 dans leur voie raciale. De nouvelles capacités dans cette voie transforment peu à peu le personnage en un « parangon » de sa race et un modèle à suivre pour ses congénères.

2 • CARACTÉRISTIQUES

Le personnage est défini par six caractéristiques, dont les scores s'échelonnent habituellement de 8 à 18. Pour un humain, les scores de 1 à 7 indiquent des caractéristiques très faibles, 8 à 11 moyennes, 12 à 15 très bonnes, 16 à 19 exceptionnelles, et 20 à 21 surhumaines. Les minima et maxima raciaux seront définis dans chaque voie raciale.

- La **Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire.
- La **Dextérité (DEX)** évalue l'agilité, les réflexes et l'adresse.
- La **Constitution (CON)** représente la santé et l'endurance.
- L'**Intelligence (INT)** représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement.
- La **Perception (PER)** représente l'acuité des cinq sens, ainsi que le sixième sens ou l'intuition.
- Le **Charisme (CHA)** traduit une forte personnalité, la force de persuasion, mais aussi la volonté.

Pour créer un personnage, lancez quatre dés à six faces et faites la somme des trois meilleurs résultats (si le total est inférieur à 8, inscrivez 8), à six reprises. Répartissez les scores obtenus dans les différentes caractéristiques et déduisez-en les modificateurs (Mod.). En jeu, on utilise rarement les valeurs, mais plutôt les Mod. qui leur sont associés. Les correspondances entre valeurs et Mod. se trouvent dans la table des modificateurs.

Table des Modificateurs

Valeur	1-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21
Mod.	-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+5

3 • TRAITS

Selon leur race, certains personnages obtiennent un ou plusieurs traits. Pour chaque trait, faites votre choix ou déterminez-en un au hasard. En plus de la liste ci-dessous, vous pouvez aussi utiliser les listes fournies dans *Chroniques Contemporaines*.

1. Arrogant : Le personnage obtient un bonus de +5 dans toutes ses interactions avec des personnages issus de l'aristocratie, des médias ou de la classe politique. Il est toutefois pénalisé d'un malus de -5 à tous ses tests de Persuasion.

2. Bavard : Le personnage obtient un bonus de +5 lors de toutes ses tentatives de Baratin. Lors d'un affrontement ou d'un test en opposition, si ses adversaires peuvent l'entendre et le comprendre, ils subissent un malus de -2 à toutes leurs actions et attaques. En contrepartie, le personnage bavard subit un malus de -2 à l'Init. et un malus de -5 à toute tentative de dissimuler un objet ou une information.

3. Calme : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en attaque à distance, ainsi que d'un bonus de +5 à ses tests de Persuasion et de Discrétion. Il est toutefois affecté par un malus de -2 à l'Init.

4. Curieux : Le personnage obtient un bonus de +5 lors de tous ses tests de Recherche d'informations ou de Culture générale. De plus, il obtient 2 points de capacité supplémentaires à la création. En contrepartie, il subit un malus de -5 pour toute tentative de Discrétion, et un malus de -1 à sa DEF.

5. Cynique : Le personnage subit un malus de -5 dans toutes ses interactions sociales avec des personnes issues de la « bonne société » : aristocratie, bourgeoisie, membres des forces de l'ordre ou du gouvernement. Il bénéficie toutefois d'un bonus de +5 à toutes ses tentatives d'Intimidation et lors d'interaction avec les milieux interlopes : bas-fonds, contrebandiers, crime organisé, industrie du sexe, etc. Enfin, une fois par combat, il peut relancer le résultat de ses DM, et conserver le résultat de son choix.

6. Déterminé : Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 pour toute tentative d'Intimidation ou de Séduction, ainsi qu'à ses tests pour résister à de telles tentatives. Il dispose aussi de 2 PV supplémentaires au niveau 1. Il est toutefois affecté par un malus de -1 à sa DEF.

7. Discret : S'il n'a pas déjà accès à la *Voie de la furtivité*, le personnage est considéré comme ayant accès aux deux premières capacités de cette voie. S'il a déjà accès à cette voie, tous les bonus obtenus sont doublés. Il doit tout de même choisir ces capacités et dépenser les points correspondants pour en profiter. En contrepartie, il est affecté par un malus de -5 à toute tentative de Séduction ou d'Intimidation.

8. Distrait : Le personnage est pénalisé d'un malus de -2 à sa valeur de PER, ainsi que d'un malus de -2 à l'Init. Toutefois, dans sa distraction, le personnage est particulièrement chanceux : il bénéficie d'un bonus de +2 à sa DEF, et dispose de 1 PC supplémentaires.

9. Enthousiaste : Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 lors de toutes ses tentatives de Persuasion et de Séduction. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 à l'Init. En contrepartie, il est affecté par un malus de -1 à sa DEF.

10. Honorable : Le personnage obtient un bonus de +5 lors de toutes ses interactions sociales avec des personnages honorables, ou avec des représentants de l'ordre ou des membres du crime organisé. Cependant, il obtient un malus de -5 lors de toutes ses interactions sociales avec des personnages issus des bas-fonds ou du monde politique. En outre, un tel personnage bénéficie d'un bonus de +2 pour toute action →

correspondant strictement à son code de l'honneur.

11. Impétueux : Le personnage ne peut être affecté par le stress ou la peur. Il bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque de son choix, d'un bonus de +2 à son Init., et d'un bonus de +5 pour résister à toute tentative de Persuasion. Cela dit, il est pénalisé par un malus de -2 à sa DEF.

12. Insolent : Le personnage est pénalisé d'un -5 lors de toutes ses interactions sociales avec une personne en position d'autorité. Toutefois, il bénéficie d'un bonus d'attaque, de DM, d'Init. et de DEF de +1 contre ces mêmes personnes.

13. Méthodique : Le personnage est pénalisé d'un malus de -5 à tous ses tests de Séduction et de Baratin. Toutefois, il double tous les bonus accordés lors d'un test en coopération auquel il participe et bénéficie de 1 PC supplémentaire.

14. Narcissique : Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à sa valeur de CHA. Toutefois, il est affecté d'un malus de -5 à toutes ses interactions sociales avec une personne qui a déjà été la cible d'une de ses tentatives de Baratin, d'Intimidation, de Persuasion ou de Séduction par le passé.

15. Opportuniste : Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 pour ses tests de Baratin, et d'un bonus de +2 à son Init. Il est toutefois affecté par un malus de -5 à tous ses tests de Persuasion.

16. Paresseux : Le personnage obtient un bonus de +5 pour toute action n'impliquant pas un effort physique et dont la conséquence peut être de gagner du temps (par exemple, lors d'une Recherche d'informations, une tentative de Piratage, ou lorsqu'il s'agit de persuader son supérieur hiérarchique de l'ignorer). Il est par contre affecté par une pénalité de -2 à son Init.

17. Prudent : Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à sa DEF s'il peut bénéficier d'un couvert quelconque. Lorsqu'il utilise ce bonus, il reçoit en contrepartie un malus de -2 à ses attaques et son Init.

18. Sage : Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à sa valeur d'INT et de +1 en DEF. Il est toutefois affecté par un malus de -1 à toutes ses attaques et de -2 à son Init.

19. Sociable : Le personnage obtient un bonus de +5 lors de toutes ses interactions sociales. Toutefois, convaincu que la violence n'est jamais la solution, il est affecté d'un malus de -1 à toutes ses attaques.

20. Taciturne : Le personnage est affecté par un malus de -5 à ses tentatives de Séduction et de Baratin. De plus, il ne peut contribuer ou bénéficier d'un test en coopération. Toutefois, lorsqu'il est seul et peut se concentrer sur une tâche, quelle qu'elle soit, il bénéficie d'un bonus de +5.

4 • PROFIL

Le « métier », l'occupation principale du personnage, s'appelle un profil. Choisissez celui du personnage parmi les trente profils présentés ci-dessous. Les profils sont répartis selon leur zone de prédilection: Centre, Bordure et Espace. Quel que soit l'univers choisi, les personnages du Centre (ou noyau) évoluent au milieu de régions populeuses et civilisées. Ceux de la Bordure dans un environnement plus sauvage, le plus souvent dangereux. Enfin, ceux de l'Espace sont baladés sans cesse, sans jamais se fixer réellement. Nous conseillons au MJ de commencer par demander au joueur de sélectionner une des trois zones. Ensuite vous pouvez laisser choisir le joueur ou simplement déterminer le profil avec un d10. Notez qu'il est tout à fait possible de

DES TRAITS À DOUBLE TRANCHANT

Chroniques Galactiques propose des traits de nature légèrement différente à *Chroniques Contemporaines*. S'ils fournissent un avantage plus substantiel, ils s'accompagnent dans le même temps d'une pénalité. Tous représentent des traits de caractère, plutôt qu'un simple avantage physique ou matériel. Et, si le caractère d'un personnage peut lui permettre de déplacer des montagnes, il est clairement difficile d'aller contre sa nature dans d'autres situations. Toutefois, la valeur et la nature des bonus et malus fait en sorte que les deux listes sont totalement compatibles.

trouver l'ensemble de ces profils dans toutes les régions, la répartition utilisée ici ne se veut aucunement catégorique : n'hésitez pas à l'adapter selon votre propre univers.

Chaque type de profil détermine certains avantages : dé de vie, bonus d'attaque à distance (ATD) ou au contact (ATC), de défense (DEF) ou d'initiative (Init.), points de chance (PC) ou points de capacité supplémentaires. Le profil détermine en outre les trois voies auxquelles le personnage a accès. Ces concepts sont tous expliqués plus loin. Tous les personnages débutent au niveau 1 de leur profil.

N'hésitez pas à changer le nom d'un profil pour l'adapter à votre univers de jeu, ou à en créer de nouveaux en vous inspirant de ceux déjà existants.

Exemple : Dans un univers sombre d'anticipation à la *Blade Runner,* le MJ a besoin d'un profil de Traqueur de réplicant. Il adapte donc le profil du Chasseur de primes, en remplaçant espace par corporation (sécurité).



Bordure

Dé de vie : d10.

1. Colon : bordure, corps à corps, planètes. PV +1/niv.

2. Commerçant : corporation (commerce), discours, investigation. DEF +1

3. Escroc : corporation (crime organisé), corps à corps, discours. ATC +2

4. Gamin : bas-fonds, corps à corps, furtivité. Init. +5

5. Garde du corps : armes personnelles, corporation (sécurité), furtivité. ATD +1, Init. +2

6. Hors-la-loi : armes personnelles, bas-fonds, corporation (crime organisé). ATC +1, ATD +1

7. Mineur : bordure, planètes, réparation. ATC +2

8. Missionnaire : discours, espace, médecine. DEF +1

9. Récupérateur : bordure, pilotage, réparation. ATD +2

10. Soldat : armes lourdes, armes personnelles, corporation (armée). ATC +1, ATD +1

Espace

Dé de vie : d8, +1 point de chance.

1. Chasseur de primes : armes personnelles, espace, investigation. ATD +2

2. Contrebandier : armes personnelles, espace, pilotage. ATD +1, Init. +2

3. Écologiste : bordure, investigation, planètes. PV +1/niv.

4. Explorateur : électronique, espace, pilotage. DEF +1

5. Mécanicien : espace, moteurs, réparation. ATC +2

6. Mercenaire : armes lourdes, armes personnelles, furtivité. ATD +1, ATC +1

7. Pilote : armes lourdes, espace, pilotage. Init. +5

8. Pirate : armes personnelles, bas-fonds, espace. ATC +2

9. Spécialiste en armement : armes lourdes, électronique, réparation. ATD +1, ATC +1

10. Technicien : électronique, espace, réparation. DEF +1

Centre

Dé de vie : d6, +2 points de capacité.

1. Aristocrate : corporation (aristocratie), corps à corps, discours.

2. Artiste : centre, corporation (médias), discours.

3. Assassin : bas-fonds, furtivité, pilotage.

4. Bureaucrate : centre, corporation (au choix), électronique.

5. Diplomate : corporation (politique), discours, espace.

6. Érudit : discours, investigation, planètes.

7. Ingénieur : corporation (ingénierie), électronique, moteurs.

8. Journaliste : corporation (médias), furtivité, investigation.

9. Médecin : centre, investigation, médecine.

10. Sportif : centre, corporation (médias), corps à corps.

5 • VOIES & CAPACITÉS

Chaque voie est composée de cinq capacités, qui s'échelonnent sur cinq rangs de puissance, de 1 (faible) à 5 (très puissant). À la création, en plus de leur voie raciale, les personnages doivent choisir **2 capacités de rang 1** parmi les voies auxquelles ils ont accès. Comme noté dans la description des profils, les personnages issus du *Centre* reçoivent 2 points de capacité supplémentaires, pour un total de 4. Ils peuvent donc choisir quatre capacités de rang 1 ou 2 (voir le paragraphe 14 *Progression & Niveau* pour plus de détails).

Important : Un personnage ne peut pas choisir une capacité s'il n'a pas déjà choisi toutes les capacités de rang inférieur dans la voie concernée. Autrement dit, il lui faut disposer des capacités de rang 1 et 2 d'une voie pour choisir la capacité de rang 3 dans cette voie. En outre, à la création, un personnage ne peut pas excéder le rang 1 de sa voie raciale.

Capacité limitée (L) : Certaines capacités sont très puissantes ou plus longues à utiliser, et leur usage est donc limité. Un personnage ne peut utiliser qu'une seule capacité limitée (L) par tour (voir *Le tour de combat*, p.162).

6 • DÉS DE VIE & POINTS DE VIE

Les points de vie (PV) représentent la capacité d'un personnage à être opérationnel malgré les chocs ou les coups durs, son aptitude à « encaisser » et à limiter l'impact des blessures qu'il subit. Au niveau 1, le nombre de PV d'un personnage est égal au résultat maximum du dé de vie (DV) de son profil, auquel on ajoute son Mod. de CON. Parfois, une capacité ou un trait peut venir modifier ce score. Chaque profil correspond à un type de DV selon l'origine du personnage.

PV de départ : [résultat maximum du DV + Mod. de CON + bonus de profil/traits]

7 • POINTS DE CHANCE

Les personnages ont parfois besoin d'un petit coup de pouce pour survivre, que l'on simule par l'utilisation des points de chance (PC). Chaque personnage débute avec un nombre de points de chance qui dépend de sa race, d'éventuels traits ou capacités, de son profil et de son Mod. de CHA. Chaque voie raciale indique un nombre de PC de base. Par exemple, les humains reçoivent tous 1 PC.

PC de départ : [PC de race + PC additionnels + Mod. de CHA]

8 • Initiative

L'initiative (Init.) d'un personnage représente sa vitesse de réaction et sert principalement à déterminer l'ordre d'action des différents protagonistes au cours d'un combat. Le score d'initiative est égal à la valeur de DEX du personnage, plus les éventuels modificateurs de profil ou de traits. Les armures futuristes sont conçues avec des fibres et des alliages qui affectent peu la rapidité du personnage. Ce score peut par la suite évoluer indépendamment du score de DEX du personnage, par le biais de certaines capacités.

Init. : [Valeur de DEX + bonus de profil/traits]

9 • DÉFENSE

La défense (DEF) d'un personnage représente sa capacité à esquiver et/ou à dévier les coups qui lui sont portés.

DEF : [10 + Mod. De DEX + bonus de profil, de traits, de capacités et d'armure (voir *Équipement*, p.184)]

10 • ATTAQUES

En situation de combat, il existe trois types d'attaques : l'attaque au contact (armes blanches ou contondantes, etc.), l'attaque à distance (armes à feu ou armes à énergie, etc.) et l'attaque psychique (pouvoirs psi). Ce dernier type d'attaque n'est pour l'instant pas disponible et sera abordé dans le prochain numéro.

Les scores d'attaque au contact et à distance sont déterminés par le profil et d'éventuels traits, auxquels s'ajoute un modificateur dépendant par défaut du type d'attaque :

ATC : [Score de base + Mod. de FOR + bonus de profil/traits]

ATD : [Score de base + Mod. de DEX + bonus de profil/traits]

Exemple : Luke est un pilote de niveau 1 avec le trait Impétueux et un score de DEX de 14/+2. Son score d'attaque à distance est donc de +3.

11 • DOMMAGES

Les dommages (DM) occasionnés par les attaques sont obtenus par un ou plusieurs jets de dés, en fonction de l'arme utilisée. Le Mod. de FOR s'ajoute aux DM de la plupart des armes de contact. Voir le chapitre *Équipement* p. 184 pour plus de détails sur les DM des armes.

12 • ÉQUIPEMENT

Chaque voie permet au personnage de bénéficier d'un équipement de départ. On considère qu'un personnage possède ou a accès à l'ensemble de l'équipement correspondant aux trois voies de son profil, en plus d'un peu d'argent de poche et de quoi mener une vie ordinaire, en fonction de son milieu et de sa région d'origine.

ET LA MAGIE ?

Chroniques Galactiques n'inclut pas de règle pour la magie. Cependant, si vous souhaitez inclure une notion de magie dans votre univers, n'hésitez pas à vous référer à *Chroniques Contemporaines*. Une précision toutefois : les scores d'attaque magique et d'attaque psychique doivent être gérés de manière distincte.

13 • TOUCHE FINALE

Avant de vous lancer à l'aventure, il vous reste encore à trouver un nom et à donner vie à votre personnage. Imaginez ses qualités, ses défauts, ses tics de langage ou ses petits travers en vous inspirant, par exemple, de personnes que vous connaissez, ou bien encore de personnages de romans ou de films. Il n'est pas nécessaire de brosser le personnage en détails, mais essayez d'avoir une idée générale de son apparence et son caractère, et une idée précise de quelques points de détails : une phrase habituelle, quelque chose qu'il ou elle apprécie ou déteste particulièrement, son vêtement préféré. Il sera bien temps, en cours d'aventure, d'étoffer le personnage avec de nouveaux détails.

Un autre aspect important est la raison qui a pu mener votre personnage à quitter sa routine pour se lancer dans l'aventure. N'hésitez pas à en discuter avec le MJ afin de lui proposer des idées et d'écouter ses suggestions. Discutez éventuellement aussi avec les autres joueurs, afin de déterminer si vos personnages se connaissaient avant leur première aventure et, si oui, la nature de leurs relations.

14 • PROGRESSION & NIVEAU

Le niveau d'un personnage mesure son expérience et l'étendue de ses aptitudes. La progression dépend du MJ et du type d'aventure qu'il souhaite proposer. Par défaut, les personnages passent au niveau supérieur à chaque fois qu'ils terminent un scénario, ce qui traduit des aventures héroïques. Le MJ peut décider d'une progression plus lente dans un univers qui se veut plus dur, ou choisir certains moments-clef de sa campagne où la progression est plus opportune.

Accéder au niveau supérieur

À chaque fois qu'il accède au niveau supérieur, un personnage reçoit les bénéfices suivants :

Scores d'attaque : À chaque niveau pair, le personnage reçoit 1 point à investir dans un score d'attaque au choix du joueur. Toutefois, aucun score de base d'attaque ne peut dépasser +6 (avant l'application des Mod. de caractéristiques et des autres bonus).

Points de vie : À chaque niveau pair jusqu'au niveau 10, le personnage gagne le résultat d'un DV correspondant à son profil. À chaque niveau impair (y compris au-delà du niveau 10), il gagne son Mod. de CON.

Capacités : Le personnage reçoit 2 points de capacité, qu'il doit immédiatement dépenser pour acquérir de nouveaux rangs dans les voies auxquelles il a accès. Les capacités de rang 1 et 2 coûtent 1 pt, les capacités de rang 3 et plus coûtent 2 pts.

Points de chance : Le personnage récupère l'ensemble de ses PC.

SYSTÈME DE JEU

Avertissement : L'essentiel des règles de *Chroniques Oubliées* est repris dans ce chapitre, mais seul le minimum nécessaire pour comprendre et jouer est présent. Pour des raisons de place, certains détails n'ont pas été développés. Référez-vous au premier numéro de *Casus Belli*, qui présentait les règles communes à tous les univers de CO. Si deux versions des règles entrent en contradiction, la plus récente a priorité.

LES ACTIONS

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, deux cas de figure peuvent se présenter. Si l'action n'a aucune chance de réussir ou d'échouer, ou que le MJ estime que la réussite de l'entreprise n'est qu'une question de temps, il peut décider arbitrairement du résultat et poursuivre la description de la scène. Si le résultat de l'action est incertain, par exemple parce que le temps est limité ou à cause du stress auquel est soumis le personnage, alors un test est nécessaire.

TEST ET COMPÉTENCES

Chroniques Oubliées ne propose pas de système de compétences à proprement parler, et tous les tests se basent avant tout sur les caractéristiques du personnage. Toutefois, les traits et les capacités font référence à un certain nombre de savoir-faire habituels, que ce soit dans le domaine social, technique ou intellectuel. De plus, par défaut, **chaque voie apporte un bonus égal à son rang pour tous les tests qui concernent une compétence en rapport avec la voie en question**. Cela est particulièrement vrai pour les connaissances associées à un domaine. C'est au joueur d'apporter une justification crédible au MJ pour prétendre à ces bonus.

Ces modificateurs reflètent certaines aptitudes (ou compétences) du personnage. Ils peuvent aussi transcrire une situation favorable ou défavorable. Lorsqu'une situation nécessitant un test se présente, n'oubliez pas de comptabiliser tous les bonus (ou malus) qui s'appliquent à la situation, avec une contrainte toutefois : si le personnage dispose de plusieurs bonus à un test provenant du même type de source (traits, voies, équipement, situation), ces bonus ne se cumulent pas. **Seul le bonus le plus élevé provenant de chaque source est comptabilisé**. De la même manière, si plusieurs malus provenant du même type de source affectent le personnage, seul le malus le plus handicapant est comptabilisé.

Exemple : Simon est un médecin calme qui a atteint le rang 4 dans la *Voie de la médecine*. Il essaie de convaincre le chirurgien d'un hôpital qu'il est l'un des nouveaux internes du service. De par son calme, il bénéficie d'un bonus de +5 en Persuasion. De plus, ses compétences médicales l'aident à soutenir la discussion. Le MJ accorde donc au joueur un bonus supplémentaire de +4, pour un total de +9.

MODIFICATEURS DE SITUATION

L'échec ou la réussite d'une action ne dépendent pas toujours des seules aptitudes du personnage. Parfois, ces dernières souffrent de conditions externes favorables ou défavorables. Lors d'un test, c'est le rôle du MJ de définir si le personnage est affecté par de tels →

EXEMPLES DE COMPÉTENCES

- **FOR** : Combinaisons, Évasion, Intimidation, Saut…
- **DEX** : Acrobatie, Chirurgie, Crochetage, Déguisement, Discrétion, Équilibre, Escalade…
- **CON** : Natation, Résistance…
- **INT** : Connaissances, Culture Générale, Démolition, Médecine, Piratage, Réparation…
- **PER** : Détection, Pistage, Recherche d'informations…
- **CHA** : Art, Baratin, Négociation, Persuasion, Séduction…



modificateurs de situation. En règle générale, un personnage devrait être affecté par l'un des modificateurs ci-contre.

Exemple : Simon tente toujours de convaincre le chirurgien. Son bonus de base était +9. Cependant, le MJ décide que le chirurgien est méfiant et qu'il a le temps de vérifier la paperasse administrative. Simon reçoit donc un malus de -2, pour un total de +7. Si le joueur avait stipulé qu'il attendait la fin du service du chirurgien en chef, ou une urgence, pour essayer de s'introduire dans l'hôpital, le MJ aurait alors pu opter pour un bonus de +2.

RÉSOLUTION D'UN TEST

Pour effectuer un test, le joueur lance un d20 et ajoute au résultat obtenu le Mod. de la caractéristique concernée, ainsi que tous les bonus ou malus qui s'appliquent à la situation, selon la situation ou les capacités du personnage. **Pour réussir l'action, le résultat final doit être supérieur ou égal au niveau de difficulté (ND) du test**, qui est déterminé par le MJ :

Réussir un test : d20 + Mod. de Carac. + autres modificateurs ≥ ND

MODIFICATEUR DES TESTS

Situation très défavorable	-5
Situation gênante	-2
Situation normale	0
Situation légèrement avantageuse	+2
Situation très avantageuse	+5

TABLE DES DIFFICULTÉS

Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Extrêmement difficile	25
Pratiquement impossible	30

Dans les scénarios, lorsque la difficulté d'un test est déjà déterminée, le ND sera indiqué entre parenthèses.

Test en opposition

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, tous les adversaires impliqués effectuent un test. **Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte**. Si l'un des participants est le seul à obtenir une réussite critique, il remporte le test en opposition, quels que soient les autres résultats.

Dans certaines situations, le MJ peut décider que l'opposition sera résolue par plusieurs tests consécutifs afin de fournir plus d'informations sur la situation qu'une simple réponse binaire échec/réussite. Dans ce cas, il détermine le nombre de tests à réussir pour que le personnage parvienne à ses fins, et/ou le nombre maximum d'échecs acceptable. Une réussite critique compte

comme deux réussites normales, et un échec critique provoque immédiatement l'échec de l'action, quel que soit le nombre d'échecs obtenus jusqu'alors.

Exemple : Gamora s'introduit discrètement dans le vaisseau ennemi. Elle souhaite éviter les patrouilles pour arriver à la salle des ordinateurs. Le MJ décide qu'elle a besoin de réussir trois tests de DEX (Discrétion) en opposition avec la PER des gardes et qu'elle ne peut se permettre qu'un seul échec.

Test en coopération

Dans certaines situations, un PJ peut en aider un autre pour réussir une action. Chaque participant effectue un test (ND 10) pour la même action. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 (+4 en cas de réussite critique).

Test étendu

Un test normal sert à résoudre une action en déterminant si elle est réussie ou non. Dans le cas de certaines actions, qui peuvent parfois durer plusieurs heures ou jours, l'objectif du test, dit test étendu, n'est plus de déterminer si l'action réussit ou non, mais plutôt combien de temps est nécessaire à cette réussite. Dans ce cas, le MJ détermine le nombre de réussites à atteindre et le temps nécessaire à chaque test. Une réussite critique compte comme deux réussites normales. Un échec critique diminue de 1 le nombre de réussites obtenues jusqu'ici.

Exemple : Han répare son vaisseau de transport, qui a subi d'importants dégâts lors de la dernière bataille. Le MJ décide que quatre réussites sont nécessaires et que chaque test dure deux heures. Les éclaireurs ont déterminé que l'assaut ennemi allait survenir dans une dizaine d'heures, ce qui ne laisse pas beaucoup de marge de manœuvre…

Réussite critique

Une réussite critique s'obtient grâce à un résultat de 20 « naturel » (sans modificateur) sur le d20, ou lorsque le résultat total obtenu (avec modificateurs) dépasse la difficulté d'au moins 10 points. Hors combat, une réussite critique permet au personnage d'obtenir un avantage supplémentaire (au choix du joueur avec l'accord du MJ) en plus de la réussite automatique de son action. Par exemple, le personnage réussit à se stabiliser en apesanteur près de l'écoutille après avoir « marché dans l'espace » entre deux vaisseaux (test de FOR), ou encore il repère les traces d'une intrusion précédente au moment de pirater un système (test d'INT).
En combat, les DM d'une réussite critique en attaque sont doublés (bonus inclus). S'il le souhaite, le joueur peut décider d'obtenir un avantage tactique au lieu de doubler les DM, par exemple désarmer, faire reculer, aveugler, faire chuter l'adversaire, etc. Cette option est soumise à l'approbation du MJ, et dépend souvent de la situation et de la nature de l'adversaire (figurant ou ennemi important).

Échec critique

À l'inverse, pour de nombreux tests, obtenir un résultat inférieur de 10 points ou plus à la difficulté du test se traduit par un échec critique. Le MJ a alors toute latitude pour improviser un effet supplémentaire désagréable. Rien ne l'oblige cependant à le faire, s'il estime que la situation ne s'y prête pas ou le moment mal choisi pour le bon déroulement du scénario.

Exemples de tests en opposition

- Bras de fer : FOR contre FOR
- Persuader : CHA contre CHA
- Course de fond : CON contre CON
- Sprint : DEX contre DEX
- Jeu : INT contre INT
- Ligoter un prisonnier : DEX contre FOR
- Baratin : CHA contre INT
- Passer inaperçu : DEX contre PER

LE COMBAT

LE TOUR DE COMBAT

Le tour de combat est une unité de temps de 10 secondes. Elle est très utile pour gérer et visualiser le déroulement des affrontements.

SURPRISE

Dans certaines situations, un personnage ou un groupe de personnages peuvent être surpris par leurs adversaires. Par exemple, dans le cas d'une embuscade, ou encore quand un groupe décide de déclencher l'affrontement sans avertissement préalable. Quand une telle situation se présente, les défenseurs doivent tous faire un test d'opposition entre leur PER et la DEX des assaillants, plus les bonus appropriés (par exemple de Discrétion). Le MJ peut en outre appliquer des modificateurs en fonction de la situation.

Chaque défenseur qui perd le test en opposition est *Surpris* à son premier tour de combat (voir *États préjudiciables*, en marge p. 164).

INITIATIVE

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre les combattants vont agir. Celui qui a le plus haut score d'initiative effectue son (ou ses) action(s) en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant des valeurs d'initiative. En cas d'égalité, donnez l'avantage aux PJ sur les PNJ. En cas d'égalité entre deux PJ, départagez-les avec leur valeur de PER.

INITIATIVE ALÉATOIRE

Si vous le préférez, vous pouvez opter pour une initiative aléatoire, de la même manière que dans *CO Cyberpunk* (présenté dans le *Casus Belli #15*). Nous vous invitons aussi à consulter l'article « *L'initiative dans tous ses états* » paru dans le *Casus Belli #12* pour des pistes alternatives afin de gérer l'initiative.

LES ACTIONS

On distingue quatre types d'actions :

- **L'action limitée (L) :** Utiliser une capacité limitée.
- **L'action de mouvement (M) :** Se déplacer de 20 m environ, se relever, ramasser une arme, dégainer une arme.
- **L'action d'attaque (A) :** Effectuer une attaque normale de son choix.
- **L'action gratuite :** Cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage, certaines capacités permettent de réaliser une attaque ou un déplacement comme une action gratuite.

À son tour de jeu, un personnage peut accomplir :

- 1 action limitée ;
- OU 1 action de mouvement et 1 action d'attaque ;
- OU 2 actions de mouvement.

Résolution des attaques

Quand un personnage tente d'attaquer un adversaire, il doit effectuer un test d'attaque en fonction de l'arme qu'il utilise. Le ND est égal à la défense (DEF) de l'adversaire. Si le résultat de l'attaque est supérieur ou égal à la DEF de la cible, cette dernière subit des dommages. Si le résultat est inférieur à la DEF, l'attaque échoue.

Résolution des DM

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) qu'elle inflige en lançant le dé de dommages de l'arme employée et en y ajoutant un éventuel modificateur de dommages (FOR au contact). Le résultat obtenu

est alors retranché au nombre de PV du personnage touché.

DM temporaires : Les attaques à mains nues infligent [1d4 + Mod. de FOR] DM temporaires. Le Mod. de FOR de la cible y est retranché. Les DM temporaires se récupèrent au rythme d'1 point par minute.

OPTIONS DES ARMES À ÉNERGIE

Une attaque simple permet de faire un test d'attaque à distance et d'infliger des DM normaux. Les armes à énergie nécessitent néanmoins quelques règles supplémentaires :

Tir visé (L) : Le personnage vise plus longuement sa cible, il peut ajouter son Mod. de PER en attaque ou aux DM, au choix. S'il est en appui sur un trépied et/ou en tir couché, il peut ajouter son Mod. de PER à la fois à l'attaque et aux DM. La portée des armes à énergie est une propriété intrinsèque de l'arme et n'est que peu affectée par les conditions de tir.

Tir à haute puissance (L) : Le personnage accumule le plus de puissance possible avant de tirer. Il ajoute alors un dé aux DM de l'arme. Le type de dé ajouté est le même que ceux utilisés par l'arme en question (par exemple, 1d6 pour une arme dont les DM de base sont 3d6). Cependant, l'arme surchauffe et est inutilisable au tour suivant. De plus, si un incident de tir survient, certains composants internes de l'arme sont endommagés et elle doit être réparée avant d'être à nouveau utilisable.

Portée : Les armes soniques et plasmiques ont une portée indiquée à la section *Équipement*, il est possible de tirer jusqu'au double de celle-ci en divisant les DM par 2, ou jusqu'au triple de la portée en divisant les DM par 3. Les armes laser ont une portée assez grande pour être considérée illimitée dans le cadre du jeu.

Dispersion : Certaines conditions climatiques (pluie, brouillard, neige) ont un effet de dispersion sur un rayon laser : les DM sont alors divisés par deux. Les armes plasmiques et soniques ne sont pas affectées.

Incident de tir : Lorsqu'un personnage obtient un résultat de 1 au dé d'attaque avec une arme à énergie, un incident de tir se produit. Relancez alors 1d20. Si le résultat est à nouveau 1, la batterie s'est vidée et doit être rechargée. L'arme est inutilisable jusqu'à ce qu'elle ait pu être branchée à un système de rechargement (tous les vaisseaux et toutes les unités d'habitation disposent d'un tel système). Sinon, l'arme avait simplement surchauffé et le système de refroidissement a empêché un tir trop rapproché. Le tireur pourra réessayer au prochain tour.

Régler une arme pour assommer

Les armes soniques sont toujours réglées pour assommer. Les armes laser peuvent être réglées à ce niveau de puissance moindre. Enfin, les armes plasmiques ne disposent jamais de ce mode de tir. Régler une arme pour assommer a les conséquences suivantes :

- Tous les DM infligés sont des DM temporaires ;
- Si l'arme inflige une blessure grave, la cible est immédiatement assommée, sans autre effet. Dans le cas contraire, la cible doit réussir un test de CON dont la difficulté est le nombre de DM infligés. En cas d'échec, elle est *Étourdie* pour un tour.
- La cible ne peut être tuée ou blessée gravement par le tir d'une arme assommante. Lorsque ses PV tombent à 0, elle est *Inconsciente*, et sa condition n'a pas besoin d'être stabilisée ;
- Un personnage assommé par une telle arme se réveille après 1d6 heures, en ayant récupéré l'en- →

DÉGÂTS SANS LIMITE

Contrairement à *Chroniques Contemporaines*, les jets de DM ne sont pas ici des jets sans limite. Les armes à énergie sont considérées comme beaucoup plus fiables en termes d'impact et de dégâts. Les armes à énergie ont donc des dégâts de base supérieurs. Si vous souhaitez faire cohabiter armes à feu et armes à énergie, nous vous conseillons de permettre les DM sans limite pour les premières.

semble des DM temporaires subis. Le personnage reste *Affaibli* (voir *États préjudiciables*) pendant 1d6 heures supplémentaires.

Grenades

Seuls les personnages disposant de la *Voie des armes lourdes* peuvent utiliser des grenades ou des charges explosives.

Lancer une grenade est une action limitée. Lorsqu'un personnage utilise une grenade, il vise une zone et non un individu. Jusqu'à 15 mètres de distance, le personnage doit réussir un test d'ATD (ND 10). Au-delà et jusqu'à 30 mètres, le ND passe à 15. En cas d'échec, la grenade explose loin de la zone ciblée et ne produit pas l'effet désiré. En cas d'échec critique, la grenade explose près du lanceur ou d'un allié (au choix du MJ). Il est possible de lancer une grenade en restant à couvert pour ne pas s'exposer au feu adverse, mais le ND est alors augmenté de +5. Les grenades ne permettent pas de doubler les DM en cas de réussite critique.

BLESSURES ET RÉCUPÉRATION

Blessure grave

Lorsqu'un personnage reçoit des **DM supérieurs ou égaux à son score de CON** en une seule attaque, on coche la case de blessure grave. Le personnage obtient aussi automatiquement une blessure grave s'il tombe à 0 PV. Un personnage victime d'une blessure grave est *Affaibli*. Il doit alors réussir un test de CON (ND 10) ou perdre connaissance pour 1d6 minutes sous l'effet de la douleur. Comme le personnage est *Affaibli*, ce test se fait avec un d12.

Inconscience et mort

Quand un personnage tombe à 0 PV, il s'écroule, *Inconscient*, et ne peut plus agir. S'il ne bénéficie pas de soins ou d'une aide médicale quelconque dans l'heure qui suit, il meurt. Un personnage ne peut pas descendre en dessous de 0 PV, mais pour des raisons de vraisemblance, le délai avant sa mort peut être plus court (s'il est pris dans un incendie, achevé par un ennemi, etc.).

Stabiliser un personnage *Inconscient* requiert un personnage ayant accès à la *Voie de la médecine*, un robot diagnostic, ou un test réussi d'INT (ND 10). Si le personnage bénéficie de soins, il reprend conscience au bout de 1d6 minutes avec 1 PV mais reste *Affaibli*.

Guérison des PV

Les personnages ne récupèrent pas naturellement leurs PV entre les combats. Après une nuit de repos (environ 8 heures), chaque personnage blessé récupère un nombre de PV dépendant de son profil et de son niveau. En cas d'assistance médicale et du matériel adéquat, le taux de récupération est doublé.

Récupération après une nuit de repos : [DV + niveau + Mod. de CON]

Guérison des blessures graves

Étant donné la nature des blessures infligées par les armes à énergie, il est impossible de récupérer d'une blessure grave sans intervention médicale. Avec une chirurgie classique, un test de DEX (Chirurgie) ND 15 est nécessaire, ainsi qu'1d6 jours de repos. Avec une cuve de régénération ou un matériel équivalent, la récupération est automatique et nécessite seulement 1d6 heures de repos.

POINTS DE CHANCE

Les points de chance (PC) permettent aux joueurs qui les utilisent avec clairvoyance d'obtenir un petit coup de pouce du destin. Plusieurs utilisations sont possibles.

ÉTATS PRÉJUDICIABLES

Un état préjudiciable est un ensemble de pénalités infligées à un personnage :

- **Affaibli :** Utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20. Pour revenir à la normale, le personnage doit récupérer l'ensemble de ses PV, ne plus avoir de blessure grave, et disposer d'une nuit de repos.
- **Aveuglé** : -5 en Init, en ATC et en DEF, -10 en ATD.
- **Étourdi :** Impossible d'utiliser d'action d'attaque ou d'action limitée, et -5 en DEF.
- **Immobilisé :** Pas d'action de mouvement, et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Inconscient :** Aucune action possible, Un personnage inconscient attaqué est touché automatiquement et subit un critique.
- **Ralenti :** Une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).
- **Renversé :** -5 en ATC, ATD et DEF, se relever nécessite une action de mouvement.
- **Surpris :** Pas d'action et -5 en DEF au premier tour de combat.



- Une fois par test, après avoir pris connaissance du résultat initial, un joueur peut dépenser un PC pour ajouter **+10 au résultat d'un test**. Le nouveau résultat est pris en compte, y compris pour déterminer si le test est un échec ou une réussite critique.
- Une fois par combat, un joueur peut dépenser un PC pour **annuler une blessure grave**. Le personnage subit tout de même les DM, mais la blessure n'était pas si grave, ou le coup a par miracle évité les organes vitaux. Si le personnage était tombé à 0 PV, il reste *Inconscient*, mais il n'a pas besoin de soins et ne sera pas *Affaibli* à son réveil.
- Une fois par combat, le personnage peut **annuler un incident de tir**.
- Pour la durée d'un combat spatial, un personnage peut dépenser un PC pour **occuper un poste** que ses capacités ne lui permettent pas d'occuper en temps normal. Voir le chapitre *Vaisseaux & Équipage* p. 166 pour plus de détails.

Par défaut, les personnages récupèrent leurs PC lors de leur progression de niveau. Toutefois, en fonction de l'ambiance qu'il souhaite installer, le MJ peut décider d'une récupération plus lente ou, au contraire, plus rapide. Il peut aussi décider d'offrir des PC pour récompenser une idée brillante, une interprétation solide, ou tout ce qui permet au groupe de s'amuser autour de la table tout en faisant avancer l'histoire.

VAISSEAUX & ÉQUIPAGES

Dans *Chroniques Galactiques*, les vaisseaux sont traités comme des personnages à part entière - ou presque - et les règles qui les concernent sont en grande partie similaires (voire identiques). La principale différence est que les personnages, s'ils disposent des capacités nécessaires, améliorent les caractéristiques de leur vaisseau. Les compétences de l'équipage auront donc parfois autant d'importance que la qualité intrinsèque du vaisseau.

Ces règles s'appliquent aux véhicules avec équipage dans le contexte d'un affrontement spatial (ou d'un affrontement atmosphérique entre engins spatiaux). L'équipage pourrait être constitué d'un seul individu (un chasseur monoplace) ou d'une multitude (un cuirassé stellaire), même si nous nous concentrerons ici sur le cas des vaisseaux à équipage réduit (chasseurs et vaisseaux de transport). Dans le cas des autres véhicules, et en particulier les véhicules terrestres et les poursuites, nous vous invitons à vous référer aux règles des véhicules contemporains dans *Casus Belli#9*.

Notez enfin que, si ces règles sont écrites en grande partie du point de vue de l'affrontement spatial de vaisseaux (à la *Star Wars, Star Trek*, etc.), elles sont totalement compatibles avec d'autres types de combat, comme par exemple des robots géants (à la *Robotech*). Vous trouverez une feuille de vaisseau à la fin de ces règles. Cette feuille est aussi disponible en téléchargement gratuit sur le site web de Black Book Éditions : **www.black-book-editions.fr**

DÉFINITION D'UN VAISSEAU

Caractéristiques

Chaque vaisseau dispose de certaines caractéristiques qui lui sont propres, pour lesquelles seuls les Mod. seront fournis dans ces règles. Même si la dénomination de la caractéristique est différente, nous avons choisi de conserver l'abréviation utilisée pour les personnages afin de rester cohérent au niveau des règles de combat.

- La **Puissance (FOR)** mesure la puissance de l'armement embarqué ainsi que les capacités énergétiques des moteurs.
- La **Manœuvrabilité (DEX)** évalue les performances en vol et la rapidité des manœuvres.
- La **Coque (CON)** représente la solidité du vaisseau et la protection des points névralgiques.
- L'**Ordinateur de visée (INT)** représente la capacité de traitement des ordinateurs de bord, notamment dans la définition de solutions de tir.
- Les **Senseurs (PER)** mesurent la capacité du vaisseau à repérer des objets en vol et à déployer d'éventuelles contre-mesures.
- Les **Communications (CHA)** représentent la capacité des systèmes de bord à fonctionner ensemble.

En plus de ces caractéristiques, d'autres informations définissent les capacités exactes du vaisseau.

- La **Taille** indique l'échelle du vaisseau, depuis 1 (pour les chasseurs stellaires) jusqu'à 5 (pour les planètes ou planétoïdes). Les objets de taille 0 ne sont pas considérés comme des vaisseaux et ne disposent pas d'une fiche spécifique.
- L'**Équipage** indique les nombres d'individus minimum et optimal afin de manœuvrer le vaisseau, ainsi que les postes de combat disponibles (et le nombre maximum d'individus pouvant opérer lesdits postes).
- Les **Écrans protecteurs (RD)** indiquent le potentiel de protection des champs de force du vaisseau.
- Le **Cargo** indique la quantité de marchandises qui peuvent être transportées en soute. Le nombre indiqué est une représentation abstraite et relative, n'ayant pas forcément à voir avec le volume ou le poids des marchandises.

Taille

On distingue plusieurs échelles lors des combats spatiaux. L'échelle détermine, entre autres, le dé de structure (DV) utilisé par un vaisseau. En outre, **un vaisseau d'une taille donnée ne peut affecter que les vaisseaux de sa propre échelle ou ceux d'une échelle inférieure ou supérieure d'un degré**. Par exemple, un transport léger peut endommager des chasseurs, un autre transport léger ou une frégate, mais n'aura aucun effet sur une grande station spatiale. Nous nous intéresserons principalement aux vaisseaux sur les deux premières échelles, mais ces règles restent compatibles avec des vaisseaux plus imposants.

- **Taille 0 (n/a) :** combinaisons spatiales, drones d'attaque, etc.
- **Taille 1 (d4) :** chasseurs stellaires, capsules de sauvetage, etc.
- **Taille 2 (d8) :** vaisseaux de petit gabarit (corvette), transports légers, astéroïdes de petite taille, etc.
- **Taille 3 (d10) :** vaisseaux de gros gabarit (frégates, croiseurs), transports lourds, astéroïdes de grande taille, stations spatiales standard, etc
- **Taille 4 (d12) :** vaisseaux amiraux (cuirassés), grandes stations spatiales, astéroïdes géants, etc.
- **Taille 5 (d20) :** planètes, stations spatiales géantes (étoile de la mort), etc.

Postes de combat

Selon le type de vaisseau, un certain nombre de postes de combat seront disponibles parmi les postes suivants. Même s'ils désignent une salle ou un endroit spécifique, leur apparence réelle dépend totalement de la configuration intérieure de chaque vaisseau. Par exemple, dans un transport léger (type *Faucon Millenium* ou *Serenity*), la salle des senseurs et le poste de pilotage seront pratiquement toujours au même endroit.

- **Le Poste de pilotage (PIL) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son Mod. de DEX à la manœuvrabilité du vaisseau et effectue tous les tests de DEX du vaisseau, ainsi que tous les tests qui ne sont pas couverts par un autre poste occupé.
- **Les Canons (CAN) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son Mod. de DEX à l'ordinateur de visée du vaisseau et effectue tous les tests d'INT et d'attaque du vaisseau.
- **La Salle des machines (MOT) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son Mod. d'INT à la puissance du vaisseau et effectue tous les tests de FOR et de dommages du vaisseau.
- **La Salle des senseurs (SEN) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son Mod. d'INT aux senseurs du vaisseau et effectue tous les tests de PER du vaisseau.
- **La Salle des ordinateurs (ORD) :** le personnage occupant ce poste peut ajouter son Mod. d'INT aux com- →



munications du vaisseau et effectue tous les tests de CHA du vaisseau.

Un personnage peut « occuper » un poste de combat si :

- il dispose d'une ou plusieurs capacités qui lui permettent d'occuper ce poste de combat (ou a dépensé un PC) ;
- le vaisseau contient le poste de combat en question ;
- le personnage n'occupe pas déjà un autre poste de combat (sauf si une capacité le lui permet).

Certains vaisseaux permettent à plusieurs personnages de collaborer à certains postes. Lorsque cela arrive, l'un des personnages est désigné comme le responsable du poste. Tous les autres personnages effectuent un test en coopération (voir p. 161) et, s'ils réussissent, ajoutent le bonus habituel au résultat final.

Niveau

Tout comme les personnages, les vaisseaux sont définis par un niveau de puissance qui traduit la qualité générale de leur fabrication et la présence d'éventuelles améliorations techniques. **Le niveau maximal d'un vaisseau est de 6**. Contrairement à un personnage, un vaisseau ne progresse pas au cours du temps. Seuls un excellent mécanicien ou un électronicien hors-pair peuvent accroître les capacités intrinsèques d'un tel engin.

Dés de Structure & Points de Structure

Un vaisseau dispose d'un certain nombre de points de structure (PV) qui reflètent son état général. Ce nombre va dépendre de la taille du vaisseau (qui détermine son DV), de sa qualité de fabrication (son niveau), ainsi que de la solidité de sa coque. Contrairement à un personnage, on ne détermine pas aléatoirement les PV d'un vaisseau. Un vaisseau neuf dispose toujours de son maximum de PV. Toutefois, un vaisseau ne récupère pas ses PV comme un être vivant : seul un bon mécano peut rendre à un vaisseau sa première jeunesse (voire, dans certaines situations, l'améliorer).

PV (état neuf) : [(Résultat maximum du DV + Mod. de CON) x niveau]

Initiative

L'Init. d'un vaisseau représente une combinaison des aptitudes du pilote et de la vitesse de manœuvres de l'engin.

Init. : [Valeur de DEX du pilote + Mod. de DEX du vaisseau]

Défense

La DEF des vaisseaux est de deux natures. L'une représente la capacité à esquiver les coups adverses, l'autre représente la solidité et la redondance des systèmes de bord, pour les navires les plus imposants. Pour un vaisseau donné, seul l'un des deux scores est utilisé. Calculez les deux valeurs, et ne conservez que le meilleur résultat.

DEF (rapidité) : [10 + Mod. de DEX du vaisseau + Mod. de PER du vaisseau]

DEF (solidité) : [10 + Mod. de CON du vaisseau + Mod. de PER du vaisseau]

Attaques

Les vaisseaux humains emploient deux principaux types d'armes : les armes à énergie, pour frapper directement la cible avec toute la puissance de feu disponible, ou les armes d'artillerie (ou balistiques), plus lentes mais qui ne sont pas affectées par les écrans protecteurs de la cible. Le score d'attaque à distance, utilisé dans les deux cas, dépend du niveau du vaisseau et des capacités de l'ordinateur de visée.

ATD : [Niveau + Mod. d'INT du vaisseau]

Dommages

Les DM occasionnés par les attaques sont obtenus par un ou plusieurs jets de dés, en fonction de l'arme utilisée. La puissance de feu du vaisseau s'ajoute aux DM des armes à énergie. Toutefois les écrans protecteurs peuvent protéger la cible de ces derniers.

DM (armes à énergie) : [Dégâts de l'arme + Mod. de FOR du vaisseau - RD de la cible]

DM (armes balistiques) : [Dégâts de l'arme]

Énergie disponible

Les moteurs d'un vaisseau fournissent le minimum d'énergie nécessaire à tous les systèmes pour fonctionner. En situation de combat, diriger une partie de l'énergie supplémentaire disponible vers certains systèmes peut parfois faire la différence. La quantité d'énergie disponible dépend du niveau du vaisseau et de la puissance de ses moteurs.

Les niveaux de vaisseau

Le niveau d'un vaisseau est une représentation abstraite de sa qualité et de ses performances. En règle générale, les vaisseaux militaires les plus récents seront considérés de niveau 5. Des vaisseaux militaires plus anciens de niveau 4. Des prototypes avancés, ou des vaisseaux d'une race alien plus avancée seront de niveau 6. Les vaisseaux civils standards sont généralement de niveau 3. Enfin, des vaisseaux de récupération ou des reliques volantes seront considérées de niveau 1 ou 2.

Énergie : [Niveau + Mod. de FOR du vaisseau]

Vaisseau sans pilote

Si aucun personnage compétent n'occupe le poste de pilotage, le vaisseau ne peut plus manœuvrer de manière efficace. Son Init. est alors de 0 et le vaisseau doit utiliser sa DEF (solidité), même si elle est plus faible. Il reste possible d'utiliser les canons ou les autres systèmes de bord, mais la durée de vie d'un tel vaisseau dans un affrontement spatial est considérablement raccourcie.

COMBATS SPATIAUX

Les actions

On distingue quatre types d'actions :

- **L'action limitée (L) :** Utiliser une capacité limitée d'un des postes du vaisseau.
- **La manœuvre (M) :** Utiliser l'une des manœuvres disponibles, qui visent généralement à prendre un avantage tactique. Une manœuvre n'est possible que si le poste de pilotage est occupé.
- **L'action d'attaque (A) :** Utiliser une arme du vaisseau. Chaque poste de canonnier occupé permet de réaliser une attaque.
- **La répartition de l'énergie (E) :** Changer l'allocation des réserves énergétiques du vaisseau pour accroître la performance de certains systèmes. Cette action n'est possible que si la salle des ordinateurs est occupée.

À son tour de jeu, un vaisseau peut effectuer :

- Une manœuvre (M), une ou plusieurs attaques (A), et une répartition de l'énergie (E) ;
- OU une action limitée (L).

Résolution des attaques

Quand un vaisseau tente d'attaquer un adversaire, celui-ci doit se trouver dans l'arc de tir d'une des armes disponibles (voir ci-dessous). Il doit ensuite effectuer un test d'ATD. Si le résultat de l'attaque est supérieur ou égal à la DEF de la cible, cette dernière subit des dommages. Si le résultat est inférieur à la DEF, l'attaque échoue.

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) qu'elle inflige en lançant le(s) dé(s) de dommages de l'arme. Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV du vaisseau touché, après réduction par d'éventuels écrans de la cible (voir *Répartition de l'énergie*, plus loin). **Si les écrans protègent contre une partie des DM, le vaisseau touché perd alors un point d'énergie disponible.**

Arcs de tir

Les armes embarquées sont de deux types. Les canons directionnels et les lance-missiles sont fixés sur la carlingue et pointent vers l'arc avant (AV) ou arrière (AR). Les tourelles et certaines armes embarquées (comme les contingents de drones des vaisseaux les plus imposants) sont capables de tirer dans toutes les directions (TO). La description des vaisseaux indique, pour chaque arme, les arcs affectés.

Armes et postes de combat : en règle générale, les canons fixes ne peuvent être manipulés que depuis le poste de pilotage, et chaque tourelle permet à un membre d'équipage d'occuper un poste de canonnier. Un pilote peut toutefois choisir de contrôler une tourelle depuis le poste de pilotage. Dans ce cas, elle est traitée comme un canon fixe (AV).

Actions et manœuvres standards

Certaines actions ou manœuvres sont disponibles sur tous les vaisseaux.

Désengagement (M) : Le pilote cherche à échapper à ses poursuivants sans pour

NOTE SUR LES COMBATS SPATIAUX

Les combats entre vaisseaux sont gérés à peu de choses près de la même manière que les combats entre individus. Toutefois, un combat spatial est beaucoup plus difficile à gérer qu'un affrontement sur la terre ferme. Il se déroule en effet à des vitesses très importantes, implique parfois un grand nombre d'adversaires, et a surtout lieu dans un environnement en trois dimensions, sans définition claire du haut et du bas. Nous vous invitons donc à éviter d'essayer de décrire en détails la situation à chaque tour de combat. Les règles proposées ci-après se veulent simples et relativement abstraites. En conséquence, lors de vos descriptions du combat, faites votre possible pour permettre aux joueurs de visualiser le déroulement général de l'affrontement (et leur position relative par rapport à leurs adversaires directs), mais sans chercher à être trop précis ou exhaustif, ce qui ralentirait l'action.

autant chercher à répliquer. Les pilotes impliqués effectuent un test en opposition de Pilotage. Le pilote parvient à s'éloigner de tous les adversaires ayant obtenu un résultat inférieur ou égal au sien. S'il parvient à s'éloigner trois fois de suite, on le considère alors hors de portée. Dans tous les cas, le vaisseau dispose d'un bonus de +2 à sa DEF pour le reste du tour.

Prendre l'avantage (M) : Le pilote cherche à mettre le vaisseau dans une position favorable pour attaquer l'adversaire. Généralement, il s'agit d'essayer de mettre une cible dans son arc avant, tout en n'étant pas dans le sien. Les deux pilotes font un test en opposition de Pilotage. Celui qui l'emporte prend l'avantage et peut faire usage de ses armes AV. En cas de réussite critique, toutes les attaques bénéficient d'un bonus de +2 pendant ce tour.

Stabiliser (M) : Le pilote cherche à éviter les manœuvres brusques pour aligner plus facilement une cible. Le Mod. de DEX du pilote est ajouté au(x) test(s) d'attaque pendant ce tour. Toutefois, tous les ennemis qui tirent sur le vaisseau bénéficient du même bonus.

Feu à volonté (L) : Les canonniers et le pilote arrosent la cible en utilisant tous les canons, sans attendre les solutions de tir de l'ordinateur de visée. Cette action n'est possible que si au moins un point d'énergie disponible a été affecté aux canons. Les DM infligés sont doublés mais, en contrepartie, le vaisseau est pénalisé d'un malus de -2 à l'ATD et à la DEF.

Répartition de l'énergie (E) : Un personnage qui occupe le poste ORD peut répartir tout ou partie de l'énergie disponible du vaisseau. Pour chaque point disponible, il est possible :

- de fournir un bonus de +1 à n'importe quel Mod. du vaisseau, sauf la coque. Ce type de répartition reste valide jusqu'à ce que l'équipage souhaite la modifier, ou que le point d'énergie soit perdu. Il n'est pas possible d'allouer plus de deux points au même Mod. par ce biais.
- de « charger » les écrans protecteurs. La RD dont bénéficie le vaisseau si ses écrans sont chargés est indiquée dans sa description. À moins d'une action préventive de l'équipage, aucun écran protecteur n'est chargé en début d'affrontement. De plus, il faut recharger les écrans à chaque tour (ceci traduit le fait que les champs de force sont directionnels, et que les tirs ne proviennent pas toujours du même endroit).

Si plus d'un point est ainsi alloué, répartir l'énergie requiert un test de Communications (CHA). Le ND est de 10 + le nombre de points répartis, dans le cas où tous les points proviennent de la réserve d'énergie disponible. Si au moins un de ces points avait déjà été affecté à un autre système, le ND est augmenté de +5.

Incident de tir (armes balistiques) : Lorsqu'un vaisseau obtient un résultat de 1 ou 2 au dé d'attaque d'une arme balistique, un incident de tir se produit. C'est au MJ de décider ce qu'il advient exactement : un missile explose avant d'avoir atteint la cible, l'écoutille de lancement ne s'est pas ouverte, ou le calcul de la solution de tir était incorrect. L'action du canonnier est perdue. Selon le cas, le MJ peut aussi demander qu'un autre membre d'équipage s'occupe de réparer le composant en panne avant qu'il puisse être réutilisé.

Incident de tir (armes à énergie) : Lorsqu'un vaisseau obtient un résultat de 1 au dé d'attaque avec une arme à énergie, un incident de tir se produit. Le vaisseau perd un point d'énergie disponible, même si aucun point n'était affecté aux canons. Si aucun point n'est actuellement dans la réserve, un autre point précédemment réparti doit être perdu. Si plus aucun point réparti n'est disponible, l'arme surchauffe, et ne peut plus être utilisée avant 1d6 tours.

Vaisseaux et tests

Ces règles font souvent mention de tests spécifiques aux vaisseaux, et notamment les tests de Pilotage. Ces tests suivent les mêmes règles que les tests des personnage, à ceci près que ce sont les bonus du vaisseau qui sont utilisés, et non ceux du personnage. Par exemple, un pilote utilise le bonus de DEX du vaisseau, mais peut tout à fait bénéficier d'un bonus égal à son rang dans la *Voie du pilotage*, lorsqu'il effectue un test de Pilotage.

EXEMPLES DE VAISSEAUX

Chasseur léger

Un chasseur monoplace rapide et maniable, destiné à contourner les lignes ennemies afin de frapper rapidement des objectifs mal défendus.

Taille	1	**DV**	d4
FOR	-1	**INT**	+3
DEX	+5	**PER**	+1
CON	-1	**CHA**	0
RD	0		

Équipage Pilote (PIL/CAN/SEN/ORD)
Armement AV Canon léger (1d6)
Cargo 0

Chasseur de supériorité spatiale

Un chasseur monoplace polyvalent, destiné à l'escorte et l'interception.

Taille	1	**DV**	d4
FOR	0	**INT**	+2
DEX	+3	**PER**	+1
CON	+1	**CHA**	0
RD	1		

Équipage Pilote (PIL/CAN/SEN/ORD)
Armement AV 2 canons légers (2d6)
Cargo 1

Chasseur-bombardier lourd

Un chasseur biplace, destiné à frapper les défenses ennemies avec la puissance de feu maximale.

Taille	2	**DV**	d6
FOR	+2	**INT**	+2
DEX	+1	**PER**	0
CON	+2	**CHA**	+1
RD	2		

Équipage Pilote (PIL/CAN/SEN/ORD) et canonnier (CAN/SEN)
Armement AV Canon moyen (2d6)
AV Missiles (1d8)
TO Batterie légère (3d6)
Cargo 1

Vaisseau d'exploration

Transport léger destiné à l'exploration, misant le plus souvent sur la discrétion et la solidité plutôt que sur la puissance de feu.

Taille	2	**DV**	d6
FOR	-1	**INT**	+1
DEX	+2	**PER**	+4
CON	+2	**CHA**	0
RD	1		

Équipage Pilote (PIL/CAN/SEN/ORD), copilote (PIL/SEN/ORD) et mécano (MOT)
Armement AV Canon léger (1d6)
Cargo 10

Transport Léger Multifonction

Transport léger adaptable à une grande variété de situations : transport de passagers ou de cargo, contrebande, etc.

Taille	2	**DV**	d6
FOR	+1	**INT**	+2
DEX	+1	**PER**	+2
CON	+1	**CHA**	+1
RD	2		

Équipage Pilote (PIL/CAN/SEN/ORD), copilote (PIL/SEN/ORD), canonnier (CAN) et mécano (MOT)
Armement AV Canon léger (1d6)
TO Batterie légère (3d6)
Cargo 30

Intercepteur des douanes

Vaisseau rapide et puissant, destiné au contrôle et à l'interception.

Taille	2	**DV**	d6
FOR	+2	**INT**	+2
DEX	+3	**PER**	0
CON	+2	**CHA**	0
RD	3		

Équipage Pilote (PIL/CAN/SEN), responsable des communications (ORD/SEN), 2 canonniers (CAN) et mécano (MOT)

Armement AV Grappin magnétique (2d8)
TO Batterie légère (3d6)
TO Batterie légère (3d6)

Cargo 20

Vaisseau d'attaque pirate

Transport léger adapté à la piraterie et à l'attaque de convois.

Taille	2	**DV**	d6
FOR	+2	**INT**	+1
DEX	+2	**PER**	0
CON	+1	**CHA**	+1
RD	2		

Équipage Pilote (PIL/CAN/SEN/ORD), canonnier (CAN) et mécano (MOT)

Armement AV Grappin magnétique (2d8) ; TO Batterie légère (3d6)

Cargo 40

Corvette militaire

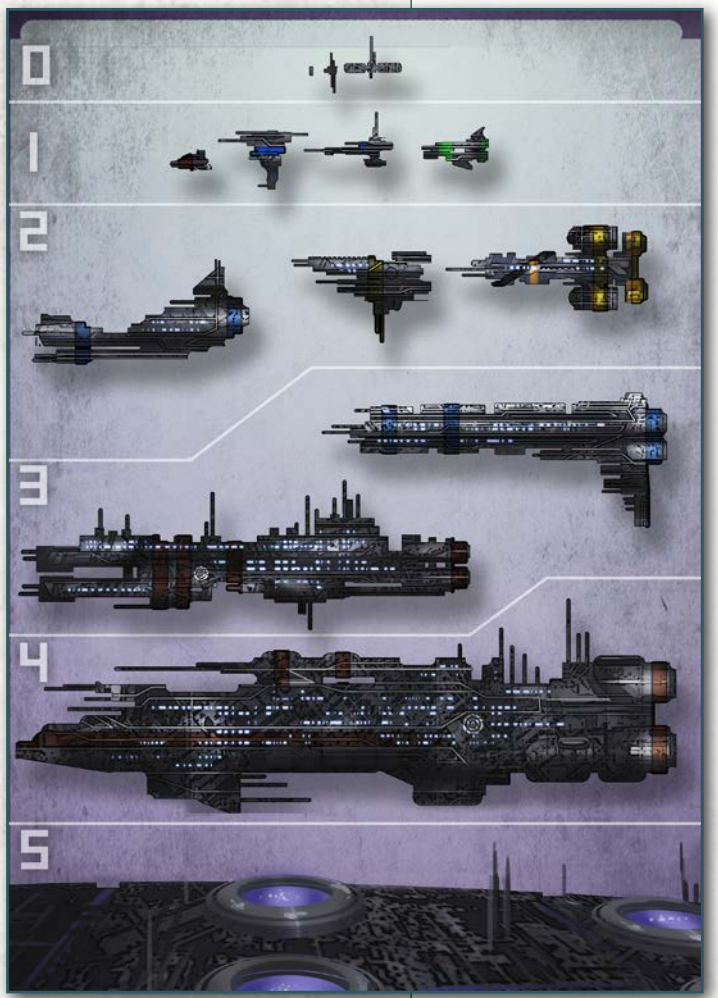
Vaisseau militaire faiblement blindé, relativement maniable et bien armé. Utilisé généralement ou comme force de transport et d'assaut.

Taille	3	**DV**	d8
FOR	+2	**INT**	+2
DEX	+2	**PER**	+2
CON	0	**CHA**	0
RD	3		

Équipage Pilote (PIL/CAN), responsable des communications (ORD/SEN), 2 canonniers (CAN) et mécano (MOT)

Armement AV Canon lourd (3d6)
TO Drones d'attaque (4d8)
TO Batterie moyenne (4d6)
TO Batterie moyenne (4d6)

Cargo 60



LES VOIES

VOIES RACIALES

Voie de l'humanité

Les humains se caractérisent par une forte capacité d'adaptation à tous les milieux et à toutes les situations, forgée par une histoire chaotique et violente. Cependant, leur espérance de vie limitée les rend souvent difficiles à appréhender pour des races qui vivent parfois plusieurs siècles, voire plusieurs millénaires. C'est pourquoi ils ont parfois une réputation négative de « jeunes loups », qui vivent sans réfléchir au lendemain et épuisent leurs ressources dans de vaines et temporaires conquêtes.

Carac. : Pas de modificateurs. Scores allant de 8 à 21.

Capacité raciale : Les personnages humains obtiennent un trait à la création. De plus, le personnage obtient 1 PC par rang dans cette voie.

Préjugés typiques sur les humains : Plusieurs races extra-terrestres considèrent les humains, au mieux, comme impossibles à comprendre et, au pire, comme indignes de confiance. L'humanité est une nouvelle venue dans l'échiquier galactique, et doit faire ses preuves.

1. Adaptable : Après avoir raté une action hors combat, le personnage obtient un bonus de +5 au test s'il a la possibilité de retenter la même action au tour suivant. L'action réalisée doit habituellement permettre au PJ plusieurs essais, cette capacité n'octroie en aucun cas du temps ou des essais supplémentaires.

2. Loup parmi les loups : Le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il affronte un adversaire humanoïde, qu'il s'agisse d'un combat normal ou d'un combat spatial contre un vaisseau piloté par un humanoïde. Ce bonus passe à +2 au rang 4.

3. Versatile : Le personnage obtient une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie.

4. Increvable : Une fois par tour, lorsqu'une attaque fait tomber le personnage à 0 PV, ce dernier peut effectuer un test d'attaque (du même type) opposé à celui de l'adversaire. En cas de réussite, le personnage esquive ou résiste à cette attaque et ne subit aucun DM. Lors d'un combat spatial, le personnage peut utiliser cette capacité s'il occupe le poste de pilote.

5. Polyvalent : Le personnage augmente de 2 points la valeur de sa caractéristique la plus faible, ainsi que la valeur d'une autre caractéristique de son choix.

VOIES DES PROFILS

Voie des armes lourdes

Équipement : Des explosifs et détonateurs en petite quantité, deux grenades.

1. Gros bras : Le personnage est capable d'utiliser les grenades et autres engins explosifs. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de Démolition. De plus, il peut occuper le poste de canonnier (CAN) à bord d'un vaisseau.

2. Anticipation : Le canonnier bénéficie d'un bonus d'ATD supplémentaire égal à son rang contre les vaisseaux dont l'initiative est inférieure ou égale à celle de son vaisseau.

FAIRE COHABITER LES VOIES

Vous le remarquerez sans doute, certaines voies de *Chroniques Galactiques* ont le même nom que des voies de *Chroniques Contemporaines*. Si vous le souhaitez, avec l'accord du MJ, vous pouvez utiliser les profils de *Chroniques Contemporaines* et les voies correspondantes dans le cadre d'un univers de *Space Opera*. Si une voie du même nom existe dans *Chroniques Galactiques*, utilisez cette version, sinon utilisez la version proposée dans la version contemporaine, et le tour est joué.

3. Tir de barrage (A) : Le canonnier utilise les armes de bord comme un moyen de défense, tout en essayant d'atteindre sa cible. Au prix d'un point d'énergie disponible, le vaisseau bénéficie d'un bonus de DEF égal au rang du personnage dans cette voie. Si le vaisseau ne dispose d'aucune énergie disponible, ou si le canonnier ne souhaite pas en utiliser, il peut choisir de sacrifier son attaque pour bénéficier du bonus de DEF.

4. Fleur de la Mort (L) : Au prix d'un point d'énergie, le canonnier tire sans distinction sur tous les adversaires à courte portée, quel que soit leur nombre. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour déterminer s'il atteint chaque adversaire.

5. Carnage : Le personnage lance désormais deux dés et conserve le meilleur résultat lors des tests d'attaque du vaisseau. De plus, le canonnier ajoute maintenant son Mod. de PER à tous les dégâts des armes de bord.

Voie des armes personnelles

Équipement : Une arme de prédilection (en accord avec le MJ) parmi les trois catégories principales d'armes : sonique, laser ou plasma. Si vous jouez dans un univers incluant les armes à feu, celles-ci sont considérées comme une quatrième catégorie.

1. Spécialiste : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM de toutes les armes de sa catégorie de prédilection.

2. Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.

3. Coup précis (A) : S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).

4. Coup rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.

5. Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise *Coup rapide*, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.

Voie des bas-fonds

Équipement : Une arme facilement dissimulable (couteau, poing américain, etc.), une bouteille d'alcool fort ou des narcotiques.

1. La chance des miséreux : Vues ses origines, c'est un miracle que le personnage n'ait pas déjà été victime de maladie, de violence ou d'un simple accident. Il obtient 1 PC supplémentaire par rang dans cette voie.

2. Coup vicieux (L) : Dans les bas-fonds, le combat est rarement honorable, et le personnage a appris à ignorer les règles traditionnelles. Une fois par adversaire et par combat, il peut asséner un coup vicieux. Si l'attaque est réussie, la DEF de la cible est alors pénalisée d'un malus de -1 par rang pour le reste du combat.

3. Sens de la confrérie : Une fois par aventure, le personnage peut faire appel à son réseau de contacts ou tout simplement à la solidarité de ceux qui, comme lui, ont grandi dans les rues. Cette solidarité peut lui permettre de se sortir d'un mauvais pas, de bénéficier d'un coup de pouce inattendu ou d'une information vitale, ou bien encore de récupérer de ses blessures sans l'intervention d'un médecin.

4. Coup incapacitant (A) : Lorsqu'on se bat pour sa vie, il faut souvent parer au plus pressé sans faire dans la dentelle. Le personnage cherche à neutraliser son adversaire le plus vite possible. Il effectue une attaque normale. Toutefois, la CON de sa cible est divisée →

par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.

5. Cour des miracles : Le personnage a acquis une certaine réputation dans le monde interlope et, lorsqu'il se trouve dans une zone populeuse, il peut à tout moment disparaître et échapper à ses poursuivants, et avec lui ses compagnons. Il peut obtenir en 1d6 heures des faux papiers et de fausses identités qui leur permettront d'échapper pour un temps aux contrôles des forces de l'ordre. Enfin, il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests d'interaction sociale avec ceux qui évoluent en marge de la société.

Voie de la bordure

Équipement : Des rations de survie, un analyseur d'eau et d'air, une tente et un sac de couchage.

1. Débrouillardise : Les personnages de la Bordure apprennent rapidement comment se débrouiller, même dans les situations les plus critiques. Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.

2. Sens de la communauté : Sur la Bordure, les habitants vivent souvent en petites communautés soudées. Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. De plus, une fois par partie, il peut « donner » un PC à l'un de ses compagnons. Le joueur doit justifier comment son personnage peut avoir aidé ce dernier ou contribué à l'action en cours. Le PC « donné » n'est pas enlevé de sa réserve : il s'agit d'un PC supplémentaire disponible uniquement pour cette action ou pour la durée d'un combat.

3. Planques : Le personnage dispose d'un réseau de contacts à travers la Bordure. Des gens de confiance qui peuvent le dépanner en cas de coup dur ou le protéger d'éventuels poursuivants. Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un de ces contacts. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, et peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose.

4. Coup puissant (L) : Le personnage abandonne toute prudence et mise sur sa force brute. Sa DEF est pénalisée d'un malus de -2, mais tous les DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.

5. Survivant : Seuls les plus durs survivent dans les recoins de la galaxie. Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être *Affaibli* et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou une maladie.

Voie du centre

Équipement : Des papiers officiels, un compte en banque avec l'équivalent d'un mois de salaire (1 000 crédits), une unité d'habitation minimale.

1. Individualisme : La surpopulation des planètes du Centre mène à une exaltation de l'individu, parfois au détriment de la communauté. Le personnage dispose d'un bonus de +5 à toute action qui peut lui permettre d'obtenir un gain personnel d'ordre financier ou social.

2. Se fondre dans la masse (L) : Dans un combat mettant aux prises plus de dix combattants, le personnage peut choisir de se dissimuler temporairement. Il effectue un test de DEX (Discrétion) ND 10. Si le test est réussi, aucun adversaire ne peut cibler le personnage pendant un tour. Au tour suivant, sa cible aura une pénalité de -5 en DEF.

3. Tirer la couverture à soi : Quand l'un de ses compagnons utilise un PC pour réussir une action, si le personnage est capable de s'attribuer tout ou partie du

mérite, alors il récupère le PC dépensé et l'ajoute à ses propres PC (sans toutefois pouvoir dépasser son total de départ).

4. Crédibilité : Une fois par scénario, en réussissant un test de CHA (Persuasion), le personnage peut échapper avec ses compagnons à un contrôle des forces de l'ordre ou à une arrestation. Le ND du test dépend de la nature de l'offense et de l'opposition, de 10 pour une offense mineure ou de légers soupçons sur une planète de la bordure, jusqu'à 25 pour une série de meurtres dans une grande cité du noyau.

5. Urbanité : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. De plus, lorsqu'il réalise une action dans un milieu densément peuplé (hors actions de combat), il peut lancer deux dés et conserver le meilleur résultat.

Voie des corporations

Lorsque le personnage acquiert cette voie, le joueur doit choisir un type de corporation. Plusieurs types sont suggérés dans les profils, mais le MJ peut adapter les corporations disponibles à son univers de jeu.

Équipement : Un costume ou un uniforme en rapport avec la corporation, un objet symbolique, l'équivalent d'un mois de salaire (1 000 crédits), une unité d'habitation moyenne.

1. Corporatisme : Le personnage connaît les codes et les règles officielles ou tacites du milieu dans lequel il évolue. Il sait reconnaître les membres de sa corporation et interagir avec eux. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +2 par rang à toutes les interactions sociales avec des membres de sa corporation.

2. Appel à un ami : Le personnage connaît de nombreuses personnes capables de lui rendre service dans son milieu. Une fois par jour, il peut demander de l'aide à une relation : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de [rang + Mod. de CHA]. Le ND dépend de l'importance du service requis : 10 pour une information routinière qui ne demande aucun effort et n'implique aucun risque, et jusqu'à 25 si le contact met sa propre vie en danger.

3. 50/50 : Le personnage a accès à de nombreuses ressources dans le domaine qui est le sien. Il peut diviser le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, contrebande, etc.) par son rang. Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.

4. Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina. Par exemple, un mercenaire contacte une bande de sa connaissance qui traînait justement dans les parages, ou un pirate utilise le repaire d'un ancien ennemi pour se planquer.

5. Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation, et son influence est reconnue au-delà de son milieu. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests dépendant du CHA et conserve le meilleur résultat.

Voie du corps à corps

Équipement : Une arme blanche ou archaïque, en accord avec le MJ.

1. Arts martiaux : Lorsqu'il combat à mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (et non des DM temporaires). Le dé passe à 1d6 au rang 3 et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf s'il est *Surpris*).

2. Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un →

adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.

3. Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne un bonus de +1 en ATC lorsqu'il utilise cette arme et peut ajouter son dé d'*Arts martiaux* aux dégâts de l'arme. De plus, lorsqu'il utilise une arme légère (couteau, rapière) ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir d'utiliser son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque.

4. Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.

5. Maître d'arme : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

Voie du discours

Équipement : Un costume ou une robe sur mesure de grande qualité, un accessoire vestimentaire remarquable (chapeau, lunettes, canne, etc.). Attention, les standards de qualité ne sont pas les mêmes entre le centre et la bordure !

1. Beau parleur : Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.

2. Provocateur (L) : Le personnage maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la cible, il peut forcer celle-ci à sortir de ses gonds, voire à l'attaquer (au choix du joueur) pendant un tour. Une victime ainsi provoquée agit sans aucune considération pour son intérêt personnel et ses objectifs. Si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque et -2 en DEF à son premier tour. Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.

3. Caméléon : Le personnage sait se faire passer pour un autre ou pour un membre d'une corporation dont il n'est pas issu. Il reçoit les mêmes bonus que la capacité *Corporatisme*, en utilisant son rang dans la voie du discours.

4. Manipulateur (L) : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de CHA, le personnage peut influer sur l'état émotionnel superficiel (calme/stressé, joyeux/triste, motivé/déprimé, méfiant/confiant, terrifié/apaisé, etc.). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures. En cas de réussite, la cible est considérée sous influence du personnage, et elle aura tendance à accepter ses suggestions pendant 1d6 heures.

5. Orateur : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut en outre utiliser sa capacité de *Manipulateur* contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.

Voie de l'électronique

Équipement : Un ordinateur, une radio portative (émetteurs/récepteurs), un drone de surveillance miniature.

1. Électronicien : Le personnage connaît le fonctionnement de la plupart des systèmes informatiques et électroniques. Il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou utiliser ce type de systèmes. À bord d'un vaisseau, il peut occuper la salle des senseurs (SEN) ou la salle des ordinateurs (ORD).

2. Détection & Recherche (L) : Le personnage est capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des

informations détaillées sur un vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau]. La difficulté dépend de la quantité de détails souhaités et des protections éventuelles, depuis 10 pour une planète primitive ou récemment colonisée, ou bien un vaisseau de petite taille jusqu'à 25 pour une planète du centre aux infrastructures très développées ou le navire amiral d'une flotte.

3. Hacker : Le personnage est désormais capable de pénétrer un système ennemi pour le pirater. Il peut effectuer un test d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur un ordinateur, ou perturber un système électronique courant. La difficulté dépend du système visé, depuis 10 pour un système civil basique jusqu'à 25 pour un système à la pointe de la technologie.

4. Guerre électronique (A) : Le personnage a appris à utiliser ses compétences pour affecter les systèmes électroniques d'un vaisseau adverse. Une fois par combat, il peut utiliser sa capacité *Hacker* contre les senseurs d'un vaisseau adverse, en réussissant un test en opposition de Senseurs. En cas de réussite, il peut pénaliser n'importe quelle caractéristique du vaisseau adverse (sauf Coque) d'un malus de -2 pour le reste du combat. De plus, si la configuration du vaisseau le permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un vaisseau en même temps.

5. Langage machine : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action en rapport avec un ordinateur, une machine ou un robot (qu'il se trouve à bord d'un vaisseau ou non), il lance deux dés et conserve le meilleur résultat.

Voie de l'espace

Équipement : Une matraque ou un taser sonique, un masque respirateur, une combinaison intravéhiculaire.

1. Claustrophile : Le personnage est à l'aise dans un espace confiné, et ne souffre pas de claustrophobie. Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale (voir le chapitre *Équipement*), les pénalités subies sont limitées : aucune pénalité pour une combinaison intravéhiculaire, et seulement -2 pour une combinaison extravéhiculaire. De plus, il est capable de dénicher un couvert même dans les endroits les plus improbables : à bord d'un vaisseau ou dans un espace réduit, au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.



2. Multiculturalisme : Le personnage a l'habitude d'évoluer au milieu d'individus d'origines et de statuts extrêmement variés. Lors d'une première rencontre, il bénéficie d'un bonus de +5 à sa première tentative d'interaction sociale, Le personnage est en outre capable de reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, ainsi que leurs forces et faiblesses (leurs caractéristiques de base).

3. Coup neutralisant (L) : Le personnage vise une partie vulnérable de son adversaire et cherche à l'étourdir. Cette capacité n'est utilisable que si son arme est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.

4. Né dans un vaisseau : Le personnage est familier de la plupart des postes de combat d'un vaisseau →

spatial et peut donc occuper l'ensemble de ces postes. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.

5. Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité *Né dans un vaisseau*, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.

Voie de la furtivité

Équipement : Vêtements caméléon, couvre-chef discret, un masque à empreinte faciale.

1. Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 par rang à son test de DEX.

2. Sens affûtés : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang à tous les tests de PER destinés à évaluer la perception de son environnement (vue, ouïe, vigilance, etc.).

3. Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos, par surprise ou en bénéficiant d'une supériorité numérique, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (notez que ces DM supplémentaires ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à 2d6 au rang 5.

4. Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut préparer une embuscade si l'environnement le lui permet. Tant qu'ils ne bougent pas, le personnage et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme *Surpris* au premier tour du combat.

5. Ombre : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, le personnage est capable de se mouvoir et de disparaître dans les ombres en un clin d'œil. Même s'il est observé et visible, le personnage peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateur(s).

Voie de l'investigation

Équipement : Des bases de données sur divers sujets, un ordinateur personnel avec des logiciels de cryptologie.

1. Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang pour les tests de Recherche d'informations. De plus, il bénéficie d'un statut officiel qui lui permet d'accéder à certaines données protégées. Si les informations qu'il recherche peuvent être rapprochées de l'activité normale de son profil (par exemple, dossier criminel pour un chasseur de primes), en plus des informations « standards » que tout un chacun peut dénicher, le personnage a accès à des informations confidentielles.

2. Détection & Recherche (L) : Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau]. Le ND dépend de la quantité de détails souhaités et des protections éventuelles, depuis 10 pour une planète primitive ou récemment colonisée, ou bien un vaisseau de petite taille, jusqu'à 25 pour une planète du centre aux infrastructures très développées ou le navire amiral d'une flotte.

3. Trouver le point faible (L) : Dans la plupart des situations, qu'il s'agisse d'un combat ou d'une joute verbale, le personnage est capable de trouver un point faible dans la défense de son adversaire et d'évaluer la meilleure manière de l'utiliser. Pour cela, il doit passer un tour complet à évaluer sa cible. Il dispose ensuite d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques.

4. Mémoire eidétique : Le personnage a une mémoire parfaite de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendue. Cette mémoire exceptionnelle permet aussi au personnage d'obtenir un bonus de +5 sur tous les tests de Culture générale.

5. Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.

Voie des moteurs

Équipement : Un bleu de travail, une trousse à outils.

1. Mécano : Le personnage connaît le fonctionnement de la plupart des dispositifs impliqués dans le fonctionnement des moteurs, quel que soit le type de véhicule ou de vaisseau. Il peut occuper la salle des machines (MOT). De plus, il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou entretenir un moteur.

2. Optimisation quantique : Quand il occupe la salle des moteurs, le personnage optimise les ressources énergétiques du vaisseau, qui gagne autant de points d'énergie disponible que le rang du personnage dans cette voie.

3. Pleine puissance (L) : Au début d'un tour de combat spatial, si le vaisseau dispose d'au moins un point d'énergie disponible, le personnage peut décider de provoquer un pic temporaire de puissance. Au prix d'un point d'énergie, le vaisseau reçoit pour la durée du combat un bonus égal au rang du personnage, qui s'applique soit à la puissance (cela n'affecte pas l'énergie disponible), soit à la manœuvrabilité.

4. Systèmes de secours (L) : Une fois par combat, le personnage peut faire le nécessaire pour recharger les batteries du vaisseau. Cela requiert un test de [rang + Mod. de FOR du vaisseau] avec un ND de 20. S'il est réussi, le vaisseau regagne la moitié des points d'énergie perdus depuis le début du combat. Une réussite critique permet de récupérer l'ensemble des points perdus.

5. As de l'ingénierie : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, il a maintenant une connaissance intime du fonctionnement des moteurs. Lorsqu'il occupe la salle des moteurs, il ajoute deux fois son Mod. D'INT à la Puissance du vaisseau.

Voie de la médecine

Équipement : Une trousse de premiers soins, un robot de diagnostic.

1. Secouriste : Le personnage peut stabiliser en quelques minutes un personnage à 0 PV. Celui-ci récupère alors 1d6 PV.

2. Médecin : Le personnage sait diagnostiquer les maladies et les traumatismes. Il reçoit un bonus de +2 par rang à tous les tests de Médecine, de Biologie ou d'Anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat de son test de récupération.

3. Chirurgien : Le personnage sait opérer et réparer les organes avec du matériel approprié. Il est aussi formé à la chirurgie traumatique de terrain. En passant une heure au chevet d'un blessé, il peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX (Chirurgie) ND 15. Seule une blessure grave peut être soignée de la sorte.

4. Frappe chirurgicale : Le personnage connaît les points vitaux de la plupart des créatures vivantes. Il est capable d'utiliser cette connaissance à son avantage. Désormais, il obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.

5. Expert : Le personnage est une pointure dans le domaine de la chirurgie, il obtient un bonus de +5 →

à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de Médecine ou de Chirurgie et garde le meilleur résultat.

Voie du pilotage

Équipement : Un objet fétiche (paire de gants, accessoire, figurines de dinosaures, etc.), une combinaison intravéhiculaire.

1. Pilote émérite : Le personnage peut occuper le poste de pilotage (PIL) à bord d'un vaisseau. De plus, s'il en est capable grâce à une autre voie, il peut choisir d'occuper l'un des postes suivants en même temps que le poste de PIL : CAN, SEN ou ORD. Le vaisseau bénéficie alors du bonus correspondant au lieu du bonus du poste de pilotage, mais n'est pas considéré comme un vaisseau sans pilote. Le pilote peut effectuer une action d'attaque s'il occupe un poste de CAN.

2. Manœuvre d'évitement (M) : Le personnage effectue des manœuvres défensives, privilégiant la défense et l'esquive. Le vaisseau dispose d'un bonus à la DEF égal au rang du pilote. Toutefois, il subit du même coup un malus de -2 à l'ATD.

3. Polychrone : Lorsqu'il occupe un autre poste en plus du poste de pilotage (voir *Pilote émérite*), le pilote fait bénéficier son vaisseau des deux bonus : celui du poste de pilotage et celui du poste additionnel.

4. Ivan le Fou (L) : Le pilote effectue une manœuvre inattendue qui prend de court ses adversaires. Ceux-ci ne peuvent l'attaquer pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de Pilotage contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1d6 tours, ou le mettre hors de portée (voir règles sur les combats spatiaux).

5. As des as : Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il effectue une action de manœuvre ou une action limitée ayant trait à son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.

Voie des planètes

Équipement : Détecteur d'eau, analyseur de minerai, atlas galactique.

1. Explorateur : Le personnage a l'habitude d'évoluer dans des milieux aux conditions très différentes. Il ne subit aucun malus par rapport à ce qui a trait aux modifications de gravité, de climat, de température ou de pression. Il bénéficie en outre d'un bonus égal à son rang à tous ses tests ayant trait à la survie en milieu hostile, la détection des dangers ou la résistance à l'environnement (température, poisons, faim, etc.), ainsi qu'à toutes ses interactions sociales avec des extra-terrestres.

2. Confrérie : Les explorateurs et les colons appartiennent à une confrérie de gens qui se serrent les coudes lorsque l'un des leurs est en danger. Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à une relation : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de [rang + Mod. de CHA]. La difficulté dépend de l'importance du service requis : 10 pour une information routinière qui ne demande aucun effort et n'implique aucun risque, jusqu'à 25 si le contact met sa propre vie en danger.

3. Planétologue : Le personnage a une connaissance intime des systèmes planétaires et de leur mode de fonctionnement. En réussissant un test de [rang + Mod. d'INT] de ND 15, il peut déterminer avec exactitude des données de survie primordiale, telles que dénicher de l'eau douce ou une terre plus fertile, les points les plus favorables à l'installation d'une population autochtone, les abris et prédateurs potentiels, etc. Ces

informations lui confèrent un bonus égal à son rang pour toutes ses actions hors combat pendant la période où il se trouve sur la planète.

4. Ingénierie planétaire : Les connaissances du personnage lui permettent d'utiliser les planètes et autres corps stellaires en situation de combat. Une fois par séance, il peut utiliser le « terrain » pour dissimuler son vaisseau, échapper à des poursuivants ou automatiquement prendre l'avantage sur un vaisseau adverse. C'est une action gratuite qui peut être utilisée à tout moment, même si le personnage n'occupe aucun poste à bord.

5. Savoir encyclopédique : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action de Connaissance, de Recherche d'information ou de Culture générale, il lance deux dés et garde le meilleur résultat.

Voie de la réparation

Équipement : Une trousse à outils, un ordinateur avec des logiciels de mécanique.

1. Bidouilleur : Le personnage connaît le fonctionnement de nombreux dispositifs mécaniques, des vaisseaux entre autres. Il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou comprendre ce type de mécanismes. En outre, si le personnage dispose de quelques heures et des outils et pièces détachées nécessaires, il peut entreprendre de réparer un vaisseau. Il effectue alors un test d'INT (Réparation) ND 15. S'il est réussi, le vaisseau récupère l'équivalent d'un dé de vie, sans toutefois pouvoir dépasser son maximum à l'état neuf. 1d6 heures par taille du vaisseau sont nécessaires.

2. Approvisionnement : S'il dispose de quelques heures sur une planète ou à bord d'une station d'un niveau technologique suffisant, le personnage peut se procurer des pièces détachées pour l'ensemble des systèmes d'un vaisseau civil. Il peut effectuer un *Approvisionnement* une fois par planète, et récupère à chaque fois de quoi effectuer 1d4 réparations. La quantité maximale de pièces détachées qui peuvent être stockées à bord est égale au double de la taille du vaisseau (2 pour un chasseur, 4 pour un transport léger, etc.).

3. Systèmes avancés : En plus des mécanismes, le personnage est versé dans le fonctionnement des systèmes électroniques et informatiques. Il applique dorénavant son bonus de *Bidouilleur* aux tests concernés. De plus, il est capable de réparer des systèmes d'armement, qu'il s'agisse d'armes personnelles ou d'armes lourdes.

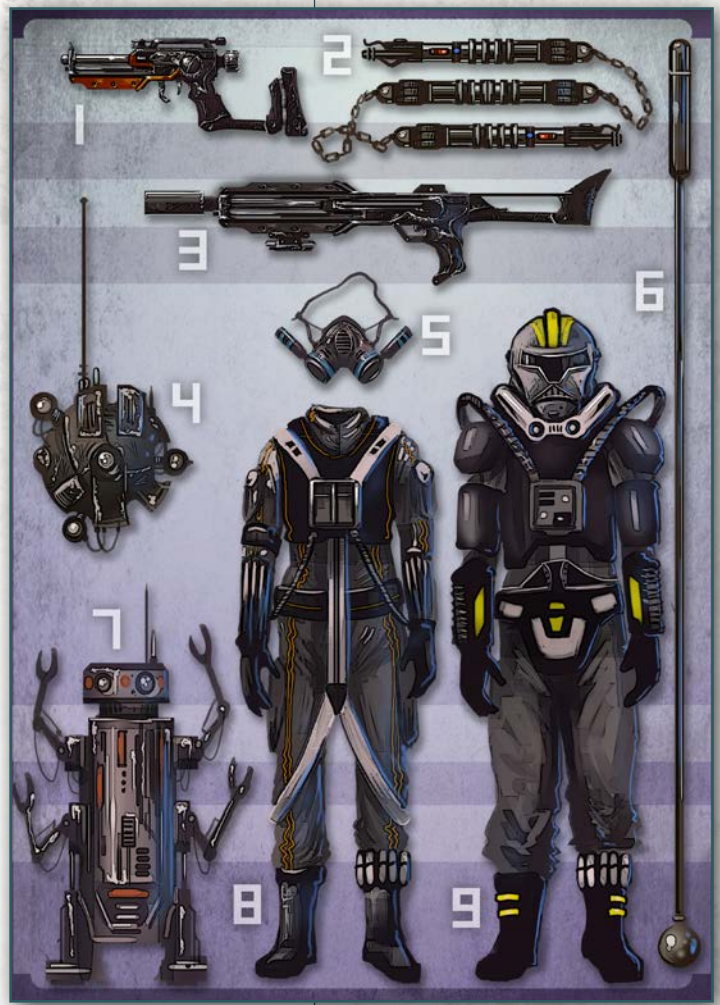
4. Système D : Le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, il peut réparer un vaisseau, un système ou un mécanisme même s'il ne possède a priori pas les outils ou les pièces de rechange adéquates.

5. Mieux que le neuf : Le personnage ne se contente plus de réparer les systèmes et véhicules. Il est maintenant capable d'améliorer tout ce qu'il touche. Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, il peut faire bénéficier un objet d'une amélioration légère. Ce peut être +1 en attaque ou aux DM pour une arme, +1 en DEF ou en RD pour une armure, +1 à tous les tests effectués lorsque le vaisseau concerné est utilisé, etc. Le bonus est valable pendant un mois, ensuite l'objet se dégrade et nécessite une nouvelle intervention du mécano.

ÉQUIPEMENT

LES PRIX

Si, dans le centre, les prix et activités commerciales sont extrêmement régulées, et que les banques et le crédit sont encore rois, c'est moins vrai sur la bordure, où le troc est parfois en vigueur.



De plus, la valeur exacte d'une denrée peut considérablement varier d'une planète à l'autre et selon les événements. Les commerçants itinérants et les contrebandiers amassent parfois de véritables fortunes en amenant simplement la bonne denrée au bon endroit, au bon moment.

À travers les territoires humains, le revenu moyen est d'environ 1 000 Crédits par mois. Les listes d'équipements qui suivent sont déterminées à partir de ce revenu moyen pour vous donner une idée (approximative) de la valeur relative de certains biens. **Les biens pour lesquels le prix est accompagné d'un * ne sont pas disponibles en vente libre et ne devraient pas pouvoir être acquis par des moyens traditionnels.**

ARMES À ÉNERGIE

Dans un avenir lointain, l'humanité a abandonné les armes à feu pour de nouveaux types d'armements, plus fiables, plus précis et plus élégants. Avec la découverte de sources d'énergie illimitées et peu coûteuses, tous les armements personnels ou presque sont maintenant des armes à énergie. Seuls quelques aristocrates lunatiques ou certains criminels utilisent encore des armes archaïques telles que les armes blanches.

Trois principaux types d'armes à énergie ont émergé, tant pour les armes de contact que pour les armes à distance :

- Les **armes soniques**, qui concentrent l'énergie en un faisceau qui peut facilement étourdir ou paralyser un système nerveux ;

- Les **armes laser,** qui concentrent l'énergie en un rayonnement électromagnétique de forte puissance qui peut endommager les tissus organiques ;
- Les **armes à plasma** (ou plasmiques), qui agissent au niveau moléculaire et peuvent percer n'importe quel matériau. À noter que ces armes sont interdites dans l'espace, vu le danger qu'elles représentent.

Ces trois types d'armes partagent certaines caractéristiques. Ainsi, elles n'utilisent plus de munitions, hormis des batteries de très grande capacité, rechargées à larges intervalles. Elles sont silencieuses, légères et simples d'utilisation. N'occasionnant pas de recul, elles peuvent être utilisées par tout un chacun, même avec un entraînement minimal. Elles n'imposent donc plus un minimum de FOR. Toutefois, elles ont tendance à surchauffer et aucune arme à énergie ne permet de tir automatique ou en rafale, trop dommageables pour les systèmes de refroidissement.

Si les armes de petit calibre sont souvent en vente libre, les armes plus imposantes sont réservées aux militaires et aux forces de l'ordre. À la création, aucun personnage ne devrait donc disposer d'une arme dont l'achat est restreint, à moins de disposer de la *Voie des armes personnelles*. De plus, par défaut, les armes sont réglées pour assommer et, sur certaines planètes, le port d'une arme réglée pour tuer est illégal et passible, au mieux, d'une forte amende.

GRENADES

Les armes à énergie présentent un défaut majeur : elles ne permettent pas les tirs indirects (artillerie ou grenades). Même dans un futur lointain, certaines armes continuent donc d'utiliser des charges explosives. Les plus simple d'entre elles sont naturellement les grenades. Toutefois, ces armes sont restreintes, et seul un petit nombre d'individus savent les utiliser.

Armes blanches	TYPE	DM	Portée	Prix
Matraque sonique	S	2d6	-	100
Bâton à impulsion (L)(A)	S	2d6	10	500*
Sabre laser	L	2d10	-	5 000*
Armes à énergie				
Taser sonique	S	1d8	10	250
Pistolet laser	L	2d6	-	500
Pistolet plasmique	P	2d8	20	1 500*
Fusil sonique (2)	S	3d6	20	500*
Fusil laser (2)	L	3d6	-	1 500*
Fusil plasmique (2)	P	3d8	40	5 000*
Fusil de précision laser (2)	L	4d6	-	6 000*
Fusil plasmique lourd (2)(L)	P	4d8	30	10 000*
Grenades				
Grenade (A)		4d6	5	150*
Grenade sonique (A)	S	4d6	5	50*
Grenade plasmique (A)	P	4d8	3	1 000*

(2) Arme à 2 mains
(A) Arme à aire d'effet (la portée indique le rayon d'effet)
(L) Arme nécessitant une action limitée pour tirer

FAIRE COHABITER PLUSIEURS TYPES D'ARMES

Selon l'univers dans lequel évoluent vos personnages, il est possible que les armes à feu et les armes à énergie cohabitent. Il est aussi possible que certains personnages particuliers emploient encore des armes blanches. Dans ce cas, utilisez simplement les règles et caractéristiques des armes fournies dans *Chroniques Contemporaines* et *CO Fantasy* en parallèle à celles-ci. Toutefois, n'oubliez pas une réalité : faire un trou dans la coque d'un vaisseau dans le vide spatial n'est **jamais** une bonne idée.

ARMES DE VAISSEAUX

Les armes de vaisseaux sont de différentes tailles, correspondant à la taille minimale d'un vaisseau qui peut les utiliser. Ces armements sont toujours d'accès restreint. Selon l'univers de jeu, le MJ peut décider qu'il est illégal pour un vaisseau civil d'embarquer de tels armements, ou que leur usage est plus « courant » et accepté.

ARMURES

Lors des sorties dans l'espace, la plupart des races ont l'obligation de porter une combinaison spatiale, qui protège contre le vide, les températures extrêmes, les radiations et les particules les plus petites (micrométéorites). Toutefois, ces combinaisons ne sont pas prévues pour le combat et un coup au but provoquera généralement la perforation de la combinaison ce qui, dans le vide, entraîne une perte de connaissance en une quinzaine de secondes et la mort au bout d'environ une minute. Ces combinaisons sont de deux types. Les combinaisons intravéhiculaires sont conçues pour les sorties à bord d'un véhicule assurant généralement une partie de la protection (véhicule d'exploration, mécha, chasseur stellaire, etc.). Les combinaisons extravéhiculaires sont conçues pour des sorties en totale autonomie hors d'un véhicule. Dans le vide, les deux types de combinaison posent des problèmes de mobilité : toutes les actions du personnage subissent donc une pénalité, de -2 pour les combinaisons intravéhiculaires, et de -5 pour les combinaisons extravéhiculaires. Cette pénalité s'applique à toutes leurs actions, ainsi qu'à leur Init.

Les armures et champs de force sont toujours des objets d'accès restreint. De plus, sauf pour les militaires et les forces de l'ordre, ces objets ne sont souvent accessibles que sur les planètes du centre. Sur la bordure, il est extrêmement rare de rencontrer quelqu'un disposant d'une telle protection. Il est possible de combiner une armure et un champ de force (souvent, en fixant le champ de force au niveau de la ceinture ou du bras). Les armures amènent principalement une réduction des DM (RD), tandis que les champs de force augmentent considérablement la DEF du bénéficiaire contre un type de rayon. Ces derniers sont toutefois totalement inutiles contre les armes soniques ou les armes archaïques : armes blanches, armes à feu, etc.

Arme	TAILLE	DM	Prix
Canon fixe léger	1	1d6	3 000*
Canon fixe moyen	2	2d6	5 000*
Canon fixe lourd	3	3d6	10 000*
Batterie légère	2	3d6	15 000*
Batterie moyenne	3	4d6	25 000*
Batterie lourde	4	5d6	50 000*
Canon orbital	5	7d6	-*
Missiles	1	1d8	1 500* (ch.)
Ogives nucléaires	2	2d8	5 000* (ch.)
Drones d'attaque	3	4d8	-*
Grappin magnétique	2	2d8	10 000

Armure	TYPE	RD	DEF	Pénalité	Prix
Combinaison intravéhiculaire		2	-	-2	1 000
Combinaison extravéhiculaire		5	-2	-5	5 000
Armure partielle (2)		5	+1	-	3 000*
Armure de combat (2)		10	+2	-	10 000*
Champ de force laser	L	-	+4	-	3 000*
Champ de force plasmique	P	-	+4	-	5 000*
Champ de force multifonction (1)	L/P	-	+4	-	10 000*

(1) Ne peut être réglé que sur un mode à la fois
(2) N'offre aucune réduction des DM contre les armes plasmiques

ÉQUIPEMENT DIVERS ET SERVICES

Là encore, gardez en mémoire que certains de ces biens ne sont tout simplement pas disponibles dans certains recoins de la galaxie.

Produit/Service	Prix (Centre)	Prix (Bordure)
Trousse de secours / à outils	50	100
Filtre respiratoire	100	250
Ordinateur personnel	150	500
Traducteur universel	250	1 000
Drone de surveillance	500	1 000
Robot de diagnostic	1 500*	5 000*
Vêtements courants	20	20
Vêtements à la mode	200	400
Costume complet	1 000	2 000
Robe/Costume de luxe	2 000	5 000
Vêtements sur mesure	x3	x2
Unité d'habitation minimale	400/mois	n/a
Unité d'habitation moyenne	600/mois	n/a
Unité d'habitation supérieure	1 500/mois	n/a
Maison particulière	5 000/mois	600/mois
Chambre d'hôtel (miteux)	50/nuit	10/nuit
Chambre d'hôtel (business)	150/nuit	50/nuit
Chambre d'hôtel (supérieur)	500/nuit	200/nuit
Chambre d'hôtel (suite / luxe)	2 500/nuit	n/a
Repas de cantine/fast-food	10	5
Repas au restaurant	40	75
Repas dans un grand restaurant	400	n/a

UNIVERS : LE BRAS D'ORION

BIENVENUE !

L'objectif ici n'est pas de vous noyer dans des détails, mais de vous fournir une base d'univers qui servira de cadre aux scénarios et aux futurs développements de *Chroniques Galactiques*, et qui puisse vous servir le cas échéant de base pour vos propres campagnes, en proposant assez de thèmes différents : univers militaires, aventure, mystères, contact avec les E.T, etc. L'univers se veut volontairement classique et une exploration de notre propre galaxie, la Voie Lactée (qui est, paradoxalement, l'une des galaxies que nous pouvons le moins observer). La chronologie est vague à dessein, et seules les grandes lignes en sont tracées ici. À vous de remplir les blancs et d'ajouter vos propres idées.

LES PREMIÈRES ÉTAPES DE LA COLONISATION

La colonisation débute naturellement par le Système Sol. Grâce à la découverte de la fusion nucléaire et de nouveaux alliages résistant aux radiations solaires, l'humanité se projette enfin dans l'espace. La Lune et Mars sont les premières colonies fixes, mais plusieurs stations sont bâties en orbite autour d'autres planètes ou au sein de la ceinture d'astéroïdes. La Terre est surpeuplée, et ses ressources quasiment épuisées. Les colons s'embarquent donc en grand nombre pour la vie spatiale : la Chine, l'Inde et les États-Unis s'approprient la plus grande part de Mars, pendant que l'Europe se concentre sur le développement de la colonie lunaire et de bases dans la ceinture d'astéroïdes.

Les colonies sont avant tout des colonies minières, et les colons sont exploités afin de rapporter autant de ressources que possible vers la planète bleue. Malgré de grandes différences ethniques, culturelles, religieuses ou politiques, un fort ressentiment naît à l'égard des pouvoirs politiques et économiques de la Terre. Les grèves et les révoltes se multiplient, forçant la présence d'un grand nombre de troupes terriennes afin de maintenir l'ordre. En quelques générations à peine, une identité se forge parmi les colons, identité à laquelle adhèrent très vite les nouveaux arrivants. L'étincelle se produit sur Mars, pendant une énième révolte minière. La répression est violente et cause l'embrasement de toutes les autres colonies. La première Guerre Martienne vient de débuter...

LES GUERRES MARTIENNES

L'affrontement est un bain de sang. Malgré un désavantage technologique et structurel, les rebelles compensent leurs faiblesses par une volonté de fer et des techniques de guérilla qui prennent les Terriens au dépourvu. Son approvisionnement en matières premières tari, la Terre se voit contrainte de négocier. La séparation de Mars est actée et la planète rouge prend possession de pra-



tiquement toutes les colonies situées au-delà de son orbite. Seules Mercure, Vénus, la Lune et la ceinture d'astéroïdes restent dans le giron du pouvoir terrien. Ces colonies se sentent abandonnées et en conçoivent un fort ressentiment à l'égard de Mars. Dans les conflits suivants, les colons de la Lune ou des astéroïdes seront souvent les anti-martiens les plus fanatiques.

Suite à ce premier conflit, la Terre est tombée sous la coupe d'une dictature militaire, pendant que Mars expérimente un pouvoir totalement →

décentralisé, sorte de socialisme mêlé de démocratie participative. Les deux puissances se lancent dans une course à l'armement sans merci, et sont prêtes pour le conflit suivant en quelques générations à peine. Cette fois, c'est l'espace qui est le théâtre des plus gros affrontements : d'imposantes flottes s'opposent pour le contrôle de la ceinture d'astéroïdes et des satellites de Jupiter, grands pourvoyeurs de matières premières. Là encore, la flotte terrienne a tout d'abord le dessus, mais de violents conflits sociaux éclatent sur Terre, menaçant les fondations même du pouvoir militaire. Les troupes martiennes, exsangues, en profitent pour contre-attaquer et détruire une grande partie de la flotte adverse. L'armistice est signé et Mars obtient le contrôle de la ceinture d'astéroïdes.

LA DÉCOUVERTE DES SINGULARITÉS

Pendant que le pouvoir terrien, désormais déplacé sur la Lune, se débat avec d'importants troubles internes, des scientifiques martiens font une découverte qui propulse l'humanité dans une nouvelle ère. Non loin de l'orbite de Saturne est découverte la première Singularité. Indétectable par des moyens conventionnels, la Singularité semble confirmer de nombreuses théories, et notamment celle des trous de ver (wormholes). Il s'agit tout simplement d'un moyen rapide et sûr de naviguer entre systèmes solaires, via un « espace parallèle ». Après plusieurs échecs, le premier moteur à singularité est créé, permettant de traverser sans danger. Une nouvelle ère d'exploration commence.

Alors que Mars envoie ses scientifiques, ses explorateurs et ses ingénieurs à l'assaut de nouveaux systèmes, la Terre profite de cette nouvelle colonisation pour se débarrasser de ses parias, des criminels et des fauteurs de trouble, ainsi que de tous les individus avec des comportements « déviants ». Cette bande hétéroclite colonise bientôt plusieurs systèmes et découvre que les singularités s'enchaînent de manière régulière d'un système à l'autre : d'un côté, vers les nébuleuses d'Orion et de Gum, de l'autre vers le nuage moléculaire W51.

Plusieurs planètes sont terraformées, puis colonisées. Pendant que Mars et la Terre/Lune sont prises dans une série de conflits internes, les nouvelles colonies se développent à vitesse grand V, tant au niveau social et économique que technologique et scientifique. Bientôt, certaines planètes hors du système Sol ont une influence et une puissance comparables à la planète rouge et la planète bleue, qui stagnent dans un immuable conflit larvé.

L'UNION DES PLANÈTES FÉDÉRÉES

Si la dictature militaire en poste sur la Lune et la Terre a accru son emprise sur sa population, elle ne se fait aucun doute sur ses chances en cas de nouveau conflit avec Mars. Sa stratégie est donc uniquement défensive : son économie est exsangue, sa technologie dépassée, et sa propagande montre des signes de faiblesse. Pourtant, nul ne sait réellement ce qui provoque la troisième Guerre Martienne. Certains parlent de l'attaque d'une flotte terrienne sur l'un des satellites de Jupiter, d'autres d'attentats des services secrets martiens visant le centre du gouvernement sur la Lune. Beaucoup pensent que ce dernier conflit était inévitable. Ce qui est connu de tous, par contre, est sa conclusion : après des années d'affrontement, les forces martiennes prennent le contrôle de la Lune et, de là, lancent un bombardement nucléaire de la Terre.

La plupart des colonies ont conservé leur neutralité pendant ce troisième conflit, mais la vitrification de la planète bleue est une ligne qu'il ne fallait pas franchir. Les gouverneurs des différentes colonies se réunissent et déclarent l'instauration de l'Union des Planètes Fédérées. Les forces de l'UPF convergent vers la singularité de Saturne et, alors que l'état-major martien célèbre encore sa victoire, la plus grande flotte spatiale jamais réunie déclare un embargo total de la planète rouge. Mars reçoit un ultimatum : toutes les forces martiennes doivent déposer les armes et la planète rouge doit accepter d'être démilitarisée et privée de son statut, mise sous tutelle de l'UPF. Plusieurs amiraux refusent l'ultimatum et cherchent à briser l'embargo. Leurs flottes sont anéanties sans aucune pitié. Le gouvernement martien comprend alors enfin l'évidence : Mars et la Terre sont devenues des puissances satellites d'une humanité qui occupe désormais plus d'une centaine de systèmes solaires, avec des bases ou des stations d'exploration dans plusieurs centaines d'autres systèmes. L'issue est inévitable : le système Sol est mis sous tutelle de l'UPF. Mars, la Terre (ce qu'il en reste) et la Lune reçoivent l'interdiction formelle de former des flottes de combat ou des armées.

ET MAINTENANT ?

Sol est un système périphérique, sur le bras d'Orion, qu'a en partie colonisé l'humanité. Rigel, Deneb, Betelgeuse, Polaris ou Antares sont les nouveaux centres de la civilisation humaine, qui s'étend sur plus de 3 000 années lumières. L'UPF est une union hétéroclite, une fédération relativement lâche, qui assure tant bien que mal la sécurité et la prospérité de la population. Son principal atout est son contrôle sans faille de la flotte de guerre humaine, qui lui est férocement loyale suite aux événements de la troisième Guerre Martienne. Mais, si les actes et édits des gouvernements centraux restent aisément contrôlables, les gouverneurs ou barons locaux des systèmes plus reculés n'hésitent pas à user de moyens moins démocratiques et moins consensuels pour asseoir leur pouvoir, et achètent parfois le silence des représentants de l'UPF.

De plus, l'humanité est à nouveau dans sa transition vers une nouvelle ère : en explorant W51, au croisement des Bras d'Orion et du Sagittaire, elle à découvert une mégastructure construite par une intelligence extra-terrestre : la station Oméga. C'est le temps du premier contact...

Dans *Casus Belli #18*, la deuxième partie des *Chroniques Galactiques* abordera le premier contact et ses conséquences, tout en présentant les principaux systèmes proches de Sol, dans la bulle locale. La troisième et dernière partie, dans *Casus Belli #19*, décrira des systèmes plus éloignés de Sol, et vous proposera des pistes pour exploiter cet univers dans une campagne de grande envergure.

VAISSEAU

Modèle ..... **Niveau** ..... **Taille** ..... **Cargo** .....

CARAC.		Mod.	Mod. de poste*	Total
FOR	Puissance		MOT-INT*	
DEX	Manœuvre		PIL-DEX*	
CON	Coque		N/A	
INT	Ordi. de visée		N/A	
PER	Senseurs		SEN-INT*	
CHA	Communications		ORD-INT*	

COMBAT					Total		Total
INIT	Initiative	Mod. de DEX	valeur de DEX*		RD	Écrans protecteurs	

STRUCTURE

DV	Dé de structure	Points de structure restants :
PV	Points de structure	
Avaries :		DM temporaires :

ATTAQUE & DÉFENSES				Total
ATT Attaque	NIV	INT	Divers	
DEF-R Rapidité	10 +	DEX	Divers	
DEF-S Solidité	10 +	CON	Divers	

ÉNERGIE DISPONIBLE			TOTAL
Max Énergie max.	Niv	Mod. de FOR	
Énergie restante :			

ARMES	Attaque	Arc de tir	DM	Cannonier ?	Notes
	1d20 +			+ 1 att/tour	
	1d20 +			+ 1 att/tour	
	1d20 +			+ 1 att/tour	
	1d20 +			+ 1 att/tour	

NOTES, BIDOUILLAGES ET ÉQUIPEMENT SUPPLÉMENTAIRE

Équipement	Objets de valeur

Tous droits réservés à *Casus Belli* et Black Book Éditions, 2015. Impression autorisée pour usage personnel uniquement.

CHRONIQUES GALACTIQUES

PERSONNAGE

Profil	Trait	Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
PER Perception			
CHA Charisme			

Mod. de traits et d'origine

Points de Chance

COMBAT				Total
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque À DISTANCE	DEX	NIV		
Attaques PSYCHIQUES	CHA / PER	NIV		
INITIATIVE	Valeur DEX			

VITALITÉ	
DV Dé de Vie	
PV Points de vie	

Points de vie restants :

DM temporaires :

DÉFENSES				Total
DEF Physique	10 +	DEX		
DEP Psychique	10 +	CHA		

ARME	Attaque	DM	Spécial
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R			
1			
2			
3			

Équipement	Objets de valeur

Tous droits réservés à *Casus Belli* et Black Book Éditions, 2015. Impression autorisée pour usage personnel uniquement.

UN AMI DANS LE BESOIN

Le format 90 minutes n'est pas la propriété exclusive de CO Fantasy. *Pour accompagner la sortie des* Chroniques Galactiques, *si vous hésitez encore avant de vous lancer dans la campagne, voici une petite mission qui vous occupera le temps d'une soirée ou de la pause entre midi et deux.*

UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES GALACTIQUES — CASUS BELLI

EN QUELQUES MOTS...

Un ami des PJ fait appel à eux et leur donne rendez-vous sur une station orbitale. La mission ? L'aider à récupérer un ordinateur caché dans le vaisseau de transport de son oncle. Le véhicule est aux mains des hommes véreux du capitaine de la station, qui s'en servent pour dissimuler végétaux et créatures de contrebande E.T.

FICHE TECHNIQUE

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

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

AVERTISSEMENT

Cette mini-aventure pourra paraître difficile pour des débutants si les PJ ne sont pas prudents. Pris individuellement, les adversaires ne sont pas dangereux, mais ils sont plus nombreux que les PJ. Ces derniers devraient toutefois avoir l'avantage de la surprise.

Pour une raison ou une autre, vous avez une dette envers Joan Burton, un de vos vieux amis. Joan vient d'hériter du vaisseau de transport de son oncle et, aujourd'hui, il a besoin de vous et vous a donné rendez-vous sur la station Theritas sur l'orbite de Mars.

« *Bienvenue sur la station UJ7 « Theritas ». Vous êtes au point de Lagrange Mars-Soleil L4. Nous vous rappelons que la station n'offre aucune garantie de sécurité et que vous devez apporter suffisamment de nourriture, d'eau et d'oxygène pour la durée de votre séjour.* »

La station est une structure en grappe composée de poutres d'arrimage permettant d'accueillir de nombreuses frégates. Sorte de station de triage, Theritas est également un des points de transfert entre le système intérieur et le système extérieur.

Vous retrouvez Joan dans une chambre de l'hôtel du spatioport. Plutôt séduisant, il porte une combinaison bleue. Il sourit lorsque vous entrez :

« *Merci d'être là. Comme vous le savez, j'ai hérité de mon oncle un vaisseau de transport, mais, avec ce magnifique astronef, il m'a également légué de nombreuses dettes. Toutefois, je crois savoir qu'il possédait un compte dissimulé auquel j'ai besoin d'accéder si je veux pouvoir payer les diverses taxes. Je pense que les informations se trouvent dans son ordinateur et que ce dernier est à bord. Mais voilà mon problème. Kyle Islayre, le capitaine de la station, a saisi le vaisseau jusqu'à ce que quelqu'un paie les quatre mois de gardiennage. J'ai tenté d'aller récupérer l'ordinateur mais, lorsque je suis arrivé, Mark, l'homme en charge de mon vaisseau, n'a pas voulu me laisser aborder, prétextant que je devais d'abord régler mon dû. J'ai porté plainte auprès des autorités de la station Theritas, mais cela risque de prendre plus d'un mois et il sera trop tard pour mes divers paiements.*

Le capitaine et ses hommes trafiquent quelque chose avec ce transporteur, j'en suis presque sûr. J'ai besoin de savoir de quoi il en retourne, mais ses hommes ne sont pas du genre faciles, ni tendres. C'est pourquoi j'ai besoin de vous. Si vous pouvez trouver ce qu'il trafique et me permettre de remettre la main sur cet ordinateur, je saurai vous remercier comme il se doit. »

Kyle Islayre, le capitaine du spatioport, est atteint d'une dépression chronique occupant son esprit jour et nuit. Cette obsession a fait plonger le spatioport aux mains de contrebandiers et autres malfrats. Les employés d'Islayre doivent s'occuper du spatioport sans dévoiler son état de santé au public. Par conséquent, ils sont forcés de passer sur certaines choses et n'ont pas le temps de traiter certaines plaintes, comme celle concernant le cargo de Joan. Toute tentative se heurte à une bureaucratie désœuvrée. Il faut agir !

LE METAL SKIMMER

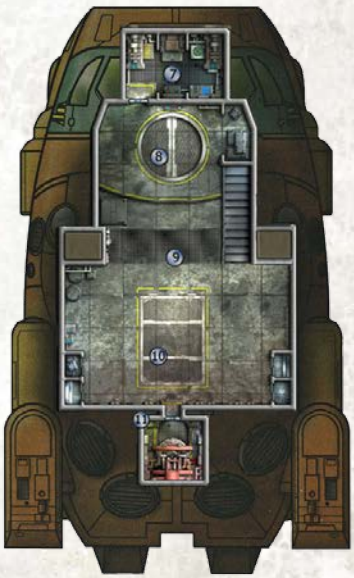
Le vaisseau de Joan est parqué à l'extérieur sur le ponton N°5, emplacement N°12. Un couloir pressurisé court jusqu'à la porte du sas (en 5, salle de droite). Mark est ses comparses ont récemment fait l'acquisition de nombreux spécimens de végétaux E.T. qui ont transité depuis les nébuleuses d'Orion par la « singularité » de Saturne, bien que l'importation d'espèces organiques E.T. dans le système Solaire soit totalement interdite. Leur pièce maîtresse est une sorte d'énorme arachnide que Mark a achetée pour un riche collectionneur de Mars. Les contrebandiers ont chargé leur cargaison sur le Metal Skimmer, pensant que ce serait une bonne planque en attendant de la transférer sur un autre vaisseau en partance pour Mars quelques jours plus tard.

Mark et ses hommes. Il y a huit contrebandiers à bord du transporteur : sept hommes plus Mark. Ils ont ordre de ne laisser personne monter à bord et craignent les réactions de Mark. La diplomatie n'est pas une bonne option, mais l'intimidation (tests de CHA en opposition) peut fonctionner. Quoi qu'il en soit, ils appellent immédiatement Mark dès qu'un PJ tente de monter à bord ou sort une arme. →

MINI-AVENTURE
jouable en
90 minutes



Pont inférieur



Pont supérieur

1 case = 1,5 mètre

Hommes de main (7) NC 1

FOR +1 **DEX** +0, **CON** +
INT +0 **PER** -1 **CHA** -1

Init 10 **DEF** 10 **PV** 8

ATC +2 **ATD** +1
Couteau +2 (DM 1d4)
Pistolet laser +1 (DM 2d6)

Voie de l'humanité rang 1

Possessions couteau, pistolet laser, 50 crédits.

Mark NC 2

Mark est un individu chauve et désagréable avec une blessure irrégulière sur le visage.

Hors-la-loi taciturne

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +2
INT +0 **PER** -1 **CHA** +1

Init 15 **DEF** 12 **PV** 19

ATC +4 **ATD** +5
Couteau +4 (DM 1d4)
Pistolet laser +5 (DM 2d6)

Voie des armes personnelles rang 1
Voie des bas-fonds rang 3
Voie de la corporation (crime organisé) rang 1

Possessions couteau, pistolet laser, 750 crédits.

1. Cabine de pilotage : un homme de main s'y trouve.

2. Mess : deux hommes surveillent ici.

3. Quartiers d'équipage : deux hommes se reposent ici.

4. Salle d'eau

5. Sas (2)

6. Réserve : contient des réserves de nourritures diverses.

7. Ingénierie : Mark se trouve ici avec un de ses hommes.

8. Écoutille

9. Cale : On y trouve une vingtaine de caisses de végétaux exotiques d'origine E.T. Une cage en acier de 2 mètres de côté, entreposée dans le coin près de l'escalier, contient l'arachnide. Un homme garde en permanence la cale.

10. Rampe de chargement

11. Salle des moteurs

Les malfaiteurs lancent l'alerte au début de leur tour, puis utilisent leurs pistolets laser. À chaque round, les individus situés à l'intérieur peuvent faire un test de PER ND 15 pour entendre le combat. Les deux se trouvant dans le mess (en 2) rejoignent le combat dans la cale en un round, alors que Mark et un de ses comparses mettent un round de plus pour y arriver.

Dès qu'un malfaiteur est blessé, il panique et tente de fuir. S'ils ne peuvent s'échapper, ils se rendent. Mark n'est pas si peureux et combat jusqu'à ce que ses points de vie passent en dessous de 5, après quoi il fuit ou se rend.

Dès que la bataille tourne en leur défaveur, Mark hurle l'ordre de faire sauter la cargaison.

L'ARACHNIDE

Lorsque l'ordre de détruire la cargaison est donné, un des malfaiteurs situé dans la cale du Metal Skimmer lance deux grenades. Deux fortes explosions se font entendre et ébranlent le vaisseau. Heureusement pour les PJ, les explosions n'endommagent pas trop le véhicule, mais pulvérisent la plupart des végétaux E.T. Quelques instants plus tard, le cri de douleur et d'effroi d'un homme provient des profondeurs du cargo, suivi d'une sorte d'étrange hululement. La grenade n'a pas tué la créature, mais a détruit sa cage. Le

Arachnide NC 2

Cette créature ressemble au croisement d'un crustacé et d'une araignée géante. Son corps est muni d'une épaisse carapace chitineuse et de six pattes. Sa tête est pourvue de deux énormes mandibules semblable également à des pattes. Elle mesure environ 2 mètres.

FOR +4 **DEX** +1 **CON** +6
INT -4 **PER** +2 **CHA** -4

Init 15 **DEF** 15 **PV** 22

Mandibules +6 DM 1d6+4 +1d4 acide

Jet d'acide : Une fois par combat, l'arachnide peut cracher un jet d'acide à une distance de 10 mètres. Il inflige 3d6 DM et la cible peut faire un test de DEX difficulté 12 pour ne subir que la moitié des DM.

S'il est réduit à 5 PV ou moins, il tente de fuir ou de se cacher.

L'arachnide peut s'avérer létale pour un groupe de débutants, aussi les PJ seront peut-être amenés à fuir. La créature n'étant pas très futée, il est possible de l'attirer successivement dans différentes directions. Cela peut, par exemple, permettre d'utiliser le sas gauche ou l'écoutille pour l'expulser du vaisseau.

monstre, excité, s'est jeté en un instant sur son gardien, le tuant de sa puissante morsure. L'arachnide est affamée et, si elle voit quelque chose entrer, elle fixe sa proie et attaque.

S'ils sont interrogés, les malfaiteurs savent que Mark doit leur donner 200 crédits pour aider à charger la cargaison du Metal Skimmer sur un autre vaisseau. Quoi qu'il advienne, le capitaine du vaisseau en question aura eu vent des complications et ne sera pas au rendez-vous.

L'ORDINATEUR

Une fouille des cabines permet de trouver l'ordinateur que recherche Joan ainsi que 1000 crédits correspondant au paiement de Joan pour le gardiennage de son vaisseau.

Les informations concernant le compte secret de l'oncle de Joan sont dissimulées dans un dossier caché de l'ordinateur, qui peut être trouvé sur un test de PER ND 20. Malheureusement, aucun mot de passe d'accès au compte n'est indiqué. En prenant son temps pour éplucher les dossiers de l'ordinateur, il est possible de trouver un curieux fichier nommé « Mémento du trajet » contenant une liste des planètes du système : Départ : Saturne - Neptune - Mercure - Venus - Uranus. Rester sur Uranus.

Il s'agit en réalité de la séquence des nombres du code d'accès au compte bancaire. Chaque planète représente un chiffre à partir du soleil. (1 pour Mercure, 2 pour Venus, etc.). Cela donne le code 681277. Si les PJ ne le comprennent pas, Joan le trouvera en quelques minutes. Les autres documents sont des photos de régions de mondes inconnus, d'étranges animaux (E.T.) et des reconnaissances de dettes envers l'oncle de Joan. L'oncle de Joan avait-il traversé la singularité et découvert un monde au-delà de votre système ?

Texte & plan *Pierre Balandier*

MARS : LE BRAS D'ORION 1

UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES GALACTIQUES CASUS BELLI

Ce scénario est conçu comme une introduction à Chroniques Galactiques *et à la campagne qui sera développée en parallèle dans les* Casus Belli #17, #18 *et* #19. *Depuis les bas-fonds martiens jusqu'aux colonies minières de la ceinture d'astéroïdes, les PJ devront faire preuve d'une bonne dose de sang-froid et de culot pour doubler leur employeur et s'offrir un ticket pour l'espace.*

EN QUELQUES MOTS…
Les PJ sont coincés sur Mars, entre corporations minières omnipotentes et criminalité galopante. Associés à un petit caïd local de la pègre, ils ont enfin l'opportunité de s'extraire de l'ornière. Encore faut-il saisir l'occasion et vivre avec les conséquences. Parfois, deux vrais ennemis valent mieux qu'un faux ami.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Linéaire
PJ • Niveau 1 ou 2
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★
AMBIANCE ★☆☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ☆☆☆

Mars a été la deuxième colonie humaine après la Lune. Longtemps restée l'enfant prodigue, c'est par elle que le pire est arrivé, la destruction quasi-totale de la planète bleue. Mise au ban de l'humanité, sous étroite surveillance de la part de l'UPF, la planète est presque devenue un sujet tabou. Pourtant, plusieurs milliards d'humains y vivent encore et tentent, tant bien que mal, de s'y faire une vie. Parmi eux, les PJ.

UN PEU DE CONTEXTE : MARS LA GRISE

Écologie

Les efforts de terraformation ont porté leurs fruits, et Mars n'a plus grand-chose à voir avec la planète rouge qu'elle fut autrefois. Un immense océan occupe la plus large part de l'hémisphère Nord. L'atmosphère a été densifiée, avec assez de dioxyde de carbone pour créer un effet de serre permettant de réchauffer le climat, et assez d'azote pour autoriser une vie végétale. La pression atmosphérique et la gravité restent plus basses que sur Terre, mais dans des limites acceptables, compensées en partie par les générateurs de pression et de gravité qui équipent l'ensemble des abris.

Les formes de vie végétales et animales les plus courantes ont été réintroduites et, si la plupart des expériences ont été des échecs, certaines espèces ont réussi à s'adapter aux conditions. Sans être le foisonnement de vie qu'était autrefois la Terre, Mars propose donc une écologie variée, depuis les larges steppes de la plaine d'Hellas jusqu'aux forêts d'Elysium, en passant par les mangroves du golfe de Chryse. L'inclinaison de la planète, similaire à la Terre, entraîne un cycle de saisons et des climats variables. Toutefois, en règle générale, Mars reste plus froide et la saison hivernale y est particulièrement rude.

Politique & Économie

Mars fut conçue au départ comme une colonie minière, et elle conserve une grande part de cet héritage. Après la mise sous tutelle, la plupart des instances gouvernementales ont été dissoutes ou réorganisées, pour être remplacées par des délégations de l'UPF. Vue la position de la planète, Mars est rapidement devenue une voie de garage pour les fonctionnaires fédéraux. La corruption y est rampante et le pouvoir est en réalité détenu par les quatre plus grosses corporations minières : Red River, Jinchuan Group, Yunnan Group et Tata. →



La station en orbite sur Mars : le point de départ d'une grande aventure.

Le développement de la planète a été orienté autour de transports en commun ultra-rapides et d'une unique cité regroupant l'ensemble de la population martienne. Grâce à la pression atmosphérique inférieure, des trains supersoniques à électroaimants quadrillent la planète et permettent d'en faire le tour en une dizaine d'heures tout au plus. Lorsqu'ils n'ont pas pris leur quart sur un site d'extraction ou dans une serre hydroponique, la plupart des habitants vivent donc à Olympe, la mégalopole tentaculaire qui s'étend au pied du plus grand volcan du système solaire : Olympus Mons, haut de plus de 21 km.

Olympe

La cité s'étend comme une mer de béton, de plastique et de verre, sur plusieurs centaines de kilomètres et dans toutes les directions. En dehors des enclaves corporatistes et de quelques rares quartiers où les communautés se sont organisées (comme Chinatown et Little India), c'est une ville triste et sale. La criminalité est omniprésente et tourne principalement autour du trafic de narcotiques et de l'industrie du sexe, dont les mineurs sont friands. Pour ne rien arranger, l'atmosphère de la ville est étouffante : les émanations des industries lourdes et des raffineries se mêlent au dioxyde de soufre que dégage le volcan et aux particules de sable rouge flottant dans l'air, avant de se répandre dans les rues à chaque averse, comme des torrents de sang noirâtre.

Au centre d'Olympe, le volcan est à la fois une menace permanente et un point de repère universel. Ses pentes ne sont pas habitées et sont encore vierges de végétation. Il est entouré d'une falaise formant un escarpement continu, haut de 2 à 6 km, qui protège la cité contre les écoulements de lave. Une ligne de métro à grande vitesse fait le tour de cet escarpement et constitue la frontière « intérieure » d'Olympe. Le volcan lui-même est le domaine réservé de l'UPF. Dans la caldeira se trouve en effet l'une des merveilles de Mars : l'ascenseur spatial. Cet immense câble en nanotubes permet de rejoindre facilement la station Harmonia, station relais et dock spatial, par où transite la plus grande part du trafic passager, sous contrôle fédéral.

New Glasgow

Perdu dans les méandres d'Olympe, New Glasgow est un quartier comme un autre. La communauté, fondée par quelques rares colons Écossais aux premiers temps de la colonisation, fut rapidement absorbée lorsque Olympe commença à croître de manière exponentielle. Le quartier s'organisait alors autour d'une des plus grosses aciéries de la planète, qui participa notamment à la construction des installations de l'ascenseur spatial. Rachetée il y a quarante ans par Jinchuan, l'aciérie fut déplacée en périphérie, laissant le quartier sombrer dans la misère et le dénuement.

Aujourd'hui, New Glasgow a perdu son lustre d'antan, et les seules industries qui fonctionnent sont les bars à danseuses, les salons de massage et les pubs qui inondent l'artère principale de leurs néons. Les mineurs des quartiers résidentiels avoisinants viennent y dépenser leur maigre solde et oublier leur vie de misère dans l'alcool de mauvaise qualité. Mais certains ont su profiter de la situation. C'est le cas de Clyde MacDonald, le chef de la pègre locale. Prostitution, trafic de drogues, racket... La bande de Clyde trempe dans toutes les combines de New Glasgow. En échange de quoi les hommes de main du clan MacDonald assurent un certain ordre et se débarrassent des éléments les plus perturbateurs. Le quartier est trop petit pour avoir attiré l'attention des triades ou des diverses mafias d'Olympe, et Clyde ne s'en porte pas plus mal.

HORS-LA-LOI DÉTERMINÉ

NC 3

FOR +2 **DEX** +0 **CON** +2
INT +1 **PER** +0 **CHA** +3

DEF 9 **PV** 40 **Init.** 1

Couteau +7 (DM 1d4+2)
Pistolet plasmique +5 (DM 2d8)

Voie de l'humanité rang 2
Voie des bas-fonds rang 5
Voie des corporations rang 2

HOMME DE MAIN DE MACDONALD

NC 1

FOR +2 **DEX** +0 **CON** +1
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 10 **PV** 12 **Init.** 9

Couteau +3 (DM 1d4+2)
Pistolet laser +0 (DM 2d6)

Voie de l'humanité rang 1

IMPLIQUER LES PJ

Les personnages peuvent provenir d'origines diverses, même si une origine dans le système Sol est fortement conseillée. Ils sont tous d'une manière ou d'une autre coincés sur Mars et ont atterri dans New Glasgow, où ils dépensent les rares crédits qu'il leur reste. Ils disposent des informations de base sur le quartier et savent tout à fait qui est Clyde MacDonald. Certains peuvent avoir travaillé pour lui, mais aucun PJ ne devrait faire partie de sa bande à proprement parler. Tout au plus, certains ont pu avoir affaire à lui par le passé et/ou le connaissent de réputation.

Les PJ n'ont pas à se connaître entre eux non plus : si leurs compétences sont utiles, Clyde fera nécessairement appel à eux. Parmi les compétences indispensables à son projet figurent un pilote (ou tout autre personnage ayant accès à la *Voie du pilotage*), un mécanicien (*Voie des moteurs*) et un canonnier (*Voie des armes lourdes*).

Si certains joueurs optent pour des profils de la haute société (aristocrate, bureaucrate, diplomate, etc.), aménagez leur historique afin qu'ils soient par exemple en disgrâce ou qu'ils aient une raison d'être en relation avec un personnage comme MacDonald : dette de jeu, dépendance, sollicitation d'une prostituée ou chantage sont autant de raisons qui peuvent mener quelqu'un de la haute à traîner dans les bas-fonds et à accepter une proposition comme celle qui va suivre.

ACTE I – LE RAID

Depuis la fin de la dernière Guerre Martienne, Mars est sous embargo : la livraison et la production de vaisseaux armés sur la planète sont strictement interdites. Cela n'empêche pas certains caïds locaux ou représentants des grandes corporations de passer outre et de se procurer certains vaisseaux privés en graissant les bonnes pattes. Un appareil de ce genre est justement en passe d'être livré, et MacDonald a appris par hasard son existence et décidé qu'il allait faire le nécessaire afin de se le procurer. Outre le prestige qu'il espère en retirer, cela lui permettrait de monter des opérations de contrebande sans passer par des intermédiaires. Toutefois, deux problèmes se posent : tout d'abord, ses hommes ne disposent pas des compétences adéquates pour piloter un vaisseau. De plus, si les choses tournent mal, il préfère qu'on ne puisse pas forcément remonter jusqu'à lui. D'autant qu'il ne sait pas exactement à qui le vaisseau est destiné. C'est pourquoi il fait appel aux PJ.

Son plan est simple : les PJ doivent s'introduire sur la station Harmonia en se faisant passer pour des cols bleus. Ensuite, ils auront quelques heures pour trouver le hangar dans lequel le vaisseau est dissimulé, puis s'en emparer. Ils devront alors l'amener à une station minière dans la ceinture d'astéroïde, où un vieil « ami » de MacDonald fera le nécessaire pour « déguiser » le vaisseau et le faire disparaître. Les PJ n'auront alors plus qu'à amener le vaisseau à une autre station-relais, où MacDonald en prendra possession.



CLYDE MACDONALD

Le « fils préféré de New Glasgow » est un pur produit du quartier, bercé par les récits de son père, ancien ouvrier de l'aciérie, lui racontant comment les « chintoks » les ont mis à la rue et ont plongé le quartier dans la misère. Très vite, il fait partie d'un des gangs qui terrorisent le quartier, et notamment les habitants d'origine asiatique. Après quelques années de crimes et de luttes, Clyde parvient à prendre la tête d'un groupe plus violent et mieux organisé que les autres. Il chasse alors la concurrence et fait main basse sur le quartier. Depuis, Clyde se présente comme un homme d'affaires, en costume trois pièces et Borsalino en feutre noir. Mais aucun vêtement ne peut masquer son fort accent, son nez maintes fois cassé et ses colères rageuses et violentes. Il a la réputation d'être un homme de parole, mais rancunier.

Scène 1 – Les nuits de Glasgow

[Franz Ferdinand – *Outsiders*]

MacDonald passe par des intermédiaires pour proposer aux PJ une entrevue privée. 500 crédits (pour le groupe) sont promis aux intéressés pour leur seule présence, ce qui devrait les conforter sur le sérieux de leur interlocuteur. Le rendez-vous, tardif, se situe dans un des salons privés du St-Andrews, un pub de New Glasgow qui appartient à MacDonald. Lorsqu'ils arrivent, la soirée est bien avancée et le bar est plein. Toutefois, le personnel les dirige prestement vers le salon privé. On leur sert de la bière ou du scotch de qualité, pendant que leur hôte se fait attendre. Les PJ peuvent éventuellement profiter de la scène pour faire connaissance.

Ce n'est qu'après une bonne heure que MacDonald se présente, accompagné de ses deux gardes du corps. Il fait remettre les 500 crédits au groupe et s'excuse de son retard. Il explique alors aux PJ qu'il a besoin d'individus comme eux pour une mission délicate. Il ne cache pas l'illégalité de la chose et le risque pour les PJ de s'aliéner les représentants locaux de l'UPF. Il s'attend à une résistance modérée, mais rien d'insurmontable. Il propose une à chacun une récompense de 5 000 crédits si la mission est menée à bien. Il refuse de donner plus de détails avant que les PJ acceptent. Si plusieurs d'entre eux (et notamment le pilote ou le mécanicien du groupe) font mine de refuser sa proposition, MacDonald n'hésite pas à augmenter le tarif. Un test de PER (Psychologie - ND 15) permet de s'apercevoir que l'homme est pressé par le temps et ne semble pas disposer d'alternative. Toutefois, les PJ connaissent assez le personnage, au moins de réputation, pour savoir qu'il n'est pas forcément souhaitable de refuser son offre. Les PJ peuvent tenter de bluffer pour négocier. Faites faire un test de CHA (Marchandage). Avec un résultat de 15, MacDonald accepte de monter jusqu'à 6 000 crédits par personne. Par tranche de 5 points au-dessus de 15, il ajoute 1 000 crédits supplémentaires.

Une fois le prix fixé, le caïd explique les détails de l'opération. Il fournit à chaque PJ des faux papiers et une fausse identification, qui sont ceux de cols bleus travaillant dans la station Harmonia, ainsi que des tenues réglementaires de techniciens en poste sur Harmonia. Ils doivent se présenter le lendemain matin à l'ascenseur spatial et infiltrer la station. En temps normal, les équipes alternent des quarts de deux semaines à bord de la station et trois jours de repos en surface, afin de limiter les problèmes liés à l'apesanteur et au mal de l'espace. Ils disposent d'un numéro de bordereau : une fois dans la station, ils devront trouver dans quel hangar la marchandise liée à ce bordereau a été livrée. Ne leur restera alors plus qu'à se rendre dans le hangar et à dérober la marchandise. Le bordereau indique une cargaison de drones miniers en provenance de Rigel. Toutefois, MacDonald sait que ce bordereau est un faux. La véritable cargaison est un vaisseau de transport. C'est ce vaisseau qu'ils devront dérober et mener à la station Explorer IV, dans la ceinture d'astéroïdes, où les attendra un certain Archie.

Les PJ auront certainement des questions.

- **Est-ce qu'ils peuvent amener des armes à bord d'Harmonia ?** Les armes sont interdites à bord de l'ascenseur spatial et des infrastructures de l'UPF. Ils ne peuvent donc emporter aucune arme avec eux. Toutefois, MacDonald peut faire en sorte que quelques armes légères (correspondant à l'équipement de départ des PJ) soient disponibles dans un casier

NÉGOCiATiON

Lors de la négociation avec MacDonald, n'annoncez pas directement le maximum possible. En fonction du résultat éventuel du test de CHA, vous connaissez la limite que s'autorise le caïd. Interprétez la séance de négociation en fonction de cela. Reste à voir si les joueurs oseront pousser leur chance au maximum ou se contenteront d'une somme inférieure...
Une chose est sûre, toutefois : si les PJ se montrent durs en affaire, MacDonald aura tendance à se méfier un peu plus d'eux par la suite et à être sur ses gardes dans ses interactions avec eux (notamment à la fin du deuxième acte). S'ils sont particulièrement retors, peut-être pourrait-il même être accompagné par quelques hommes supplémentaires. Au contraire, si les PJ ne négocient pas et acceptent rapidement la proposition, MacDonald pourrait avoir un sentiment trompeur d'assurance qui le mènera sans doute à commettre quelques erreurs.

à leur arrivée. Si les PJ ne posent pas cette question, il attire leur attention sur ce fait afin qu'ils ne soient pas pris au dépourvu.

- **Qu'est-il arrivé aux cols bleus dont ils ont les papiers ?** MacDonald reste évasif sur la question. Les papiers sont en effet des vrais et leurs titulaires ont été neutralisés pour quelques heures. Cela devrait suffire à passer la plupart des contrôles, et seule une recherche un peu poussée mettrait à mal leur couverture.
- **Comment est-ce que MacDonald sait que le bordereau est faux ?** Il dispose d'une source à bord de la station, qui a réceptionné la marchandise. Il refuse de révéler son identité. Malheureusement, la marchandise a ensuite été déplacée. Elle est toujours à bord de la station, mais la source ne sait pas dans quel hangar.
- **À qui est la marchandise ?** MacDonald prétend que ce n'est pas une information pertinente et affirme que les PJ ne risquent rien à ce niveau : personne sur Mars ne se plaindrait aux autorités de s'être fait voler un vaisseau armé. En vérité, il n'en a aucune idée mais il ne l'admettra jamais.
- **Est-ce que la marchandise sera protégée ?** Sa source lui a parlé de trois ou quatre gardes armés. Il s'agit de mercenaires, et non d'agents de l'UPF.
- **De combien de temps est-ce qu'ils disposent ?** A priori, ils disposent d'au maximum 18 heures avant que la marchandise ne soit livrée, ce qui laisse environ 8 heures aux PJ une fois à bord de la station, s'ils prennent le premier ascenseur matinal pour Harmonia.
- **Comment reconnaître Archie ?** MacDonald le présente comme un vieux gâteux mais qui n'a pas son pareil pour bidouiller en mécanique et en électronique. Il leur décrit un homme maigre d'une soixantaine d'années, aux cheveux blancs hirsutes, mal rasé et mal fagoté. Dans la mesure où il est le propriétaire de la station Explorer IV, le trouver ne devrait pas poser de problème.
- **Et la suite du plan ?** C'est Archie qui se chargera de transmettre la suite des instructions aux personnages, lorsqu'ils seront arrivés sur sa station. Si les PJ se montrent méfiants à ce niveau, MacDonald admet simplement qu'il préfère ne pas révéler le lieu de la livraison avant d'être certain que la mission est un succès.

Une fois que les PJ n'ont plus de questions ou lorsque la soirée s'éternise, MacDonald leur souhaite bonne chance et leur donne rendez-vous après la mission. Il quitte le bar, avec des instructions pour que le groupe puisse utiliser le salon à sa guise. Les boissons sont offertes par la maison. Ils doivent se présenter à l'ascenseur spatial aux premières heures le lendemain…

Scène 2 – L'ascension de l'Olympe

[Julie London – *Fly me to the moon*]

Dans cette scène, il s'agit, pour les PJ, de ne pas attirer l'attention. Votre rôle de MJ est de leur mettre la pression afin de les pousser à faire quelques faux pas. Les personnages ont toutefois cette chance : les fonctionnaires de l'UPF sont enfermés dans leur routine et n'accordent pas une attention très soutenue à leur travail. Pénétrer dans Harmonia ne devrait donc pas poser de problème majeur, à moins que les PJ soient extrêmement malchanceux ou maladroits. De plus, en dernière nécessité, les PJ pourront toujours proposer quelques centaines de crédits à un fonctionnaire pour qu'il ferme les yeux. →

EN MUSIQUE

Pour chaque scène, vous trouverez un titre musical qui colle particulièrement à l'ambiance. À vous de décider de la manière de l'utiliser (ou pas).

AGENT FÉDÉRAL

NC 1

FOR +1 **DEX** +0 **CON** +0
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0
DEF 10 **PV** 10 **Init**. 10

Matraque sonique +2 (DM 2d6+1)
Pistolet laser +0 (DM 2d6)

Voie de l'humanité rang 1

La montée vers Harmonia se déroule en quatre temps. À chaque étape, les PJ auront l'occasion de se fondre dans la masse ou d'attirer l'attention. À chaque fois que cela se produit, notez-le. Leur accueil sur Harmonia dépendra du nombre d'erreurs qu'ils auront commises.

Direct pour Olympus Mons. Afin de se rendre à l'ascenseur spatial, il faut emprunter un métro aérien qui relie Olympe à la caldeira du volcan, où se situe la base de l'UPF. Tous les passagers sont scannés lors de l'embarquement afin de détecter des armes et des explosifs. Le trajet dure environ trente minutes. Des agents fédéraux profitent de cet intervalle pour contrôler les papiers des passagers et poser quelques questions. Faites faire à chacun un test de CHA (Bluff) opposé à la PER des gardes, alors que ceux-ci posent quelques questions de routine. Ils notent en particulier ceux qui essaient « d'en faire trop ». Selon votre style de jeu, n'hésitez pas à jouer la scène et à interpréter les jets de dés en conséquence.

Le hall d'attente. Le hall d'attente de l'ascenseur spatial est en fait un centre commercial, avec quelques boutiques, des fast-foods et plusieurs cafés. Ce n'est pas évident au premier abord, mais il existe un découpage très strict entre les établissements que fréquentent les cols bleus et ceux fréquentés par les agents de l'UPF et les quelques cadres corporatistes en mission sur Harmonia. Un personnage disposant d'au moins un rang dans la *Voie des corporations* le remarque immédiatement. Les autres doivent réussir un test de PER (Observation – ND 15). Si les PJ se présentent à l'un des établissements pour cols blancs, par inadvertance ou par provocation, ils sont alors immédiatement remarqués par des agents ou signalés par les employés.

L'ascenseur spatial. Le trajet de l'ascenseur dure environ une heure et est relativement impressionnant. Suspendus à un câble de plusieurs milliers de kilomètres de long et de moins d'un mètre de diamètre, les passagers voyagent à une vitesse vertigineuse et ont l'impression d'être expulsés à la verticale d'un canon. Lors du lancement, chaque PJ qui ne dispose pas de la *Voie de l'espace* doit réussir un test de CON (ND 10) pour ne pas être pris de nausée. Si cela arrive et que les autres PJ n'inventent pas rapidement une excuse (test de CHA / Bluff – ND 10), le malheureux se fait remarquer.

À l'arrivée, une panne légère empêche les portes de s'ouvrir. Un groupe de techniciens est dépêché sur place. Toutefois, la réparation requiert une intervention de routine à l'intérieur de la nacelle, et les techniciens demandent l'aide d'éventuels cols bleus à l'intérieur. Les PJ sont les plus proches de la scène. N'importe quel personnage ayant accès à la *Voie de la réparation* ou la *Voie de l'électronique* peut pratiquer l'opération sans aucun problème. Encore faut-il que les PJ remarquent que les autres passagers de la nacelle s'attendent à ce que ce soit eux qui interviennent. Si ce n'est pas le cas, ou s'ils refusent d'intervenir, ils se font alors clairement remarquer.

Les contrôles de sécurité et l'arrivée sur Harmonia. Quelques contrôles de sécurité supplémentaires attendent les PJ à leur arrivée sur la station. La nature de l'accueil dépend largement des événements survenus pendant l'ascension.

Un PJ qui n'a à aucun moment éveillé l'attention est dirigé vers un garde blasé qui regarde à peine ses papiers avant de le laisser passer.

Un PJ qui a éveillé l'attention une ou deux fois est orienté vers un garde qui pose quelques questions supplémentaires. Un test de CHA (Bluff) suffit alors à passer sans encombre. Le ND

est de 10 pour avoir attiré l'attention une seule fois, 15 sinon.

Un PJ qui a éveillé l'attention plus de deux fois ou qui a échoué à son test de CHA est accompagné dans une petite salle annexe, où il est fouillé et interrogé par des agents fédéraux. À moins que les personnages ainsi interrogés ne tentent quoi que ce soit de particulièrement répréhensible, ils perdent simplement deux heures en salle d'interrogatoire et finissent par être libérés.

Une fois les contrôles de sécurité passés, les PJ sont redirigés vers un fonctionnaire qui leur indique la localisation de leurs quartiers personnels temporaires et qui leur annonce qu'ils sont attendus une heure plus tard pour effectuer leur premier quart.

Scène 3 – Harmonie en sol spatial

[Yoko Kanno / Cowboy Bebop OST – *Don't bother none*]

Une fois arrivés sur la station, reste encore pour les personnages à mener la mission à bien. Cela devrait se faire en trois phases principales : récupérer l'équipement nécessaire et des armes, dénicher la localisation exacte du hangar, puis y pénétrer et se débarrasser des gardes avant de fuir avec le vaisseau. Cependant, un problème s'ajoute à tout ceci : personne n'est supposé flâner sur Harmonia et, à de rares exceptions près, les techniciens passent leur temps libre dans leurs quartiers, à la cafétéria ou dans une des salles de détente, autant d'endroits qui se trouvent loin des hangars et des zones de débarquement. Si les PJ investiguent trop ouvertement sans se soucier de leur couverture, n'hésitez pas à les faire arrêter à nouveau pour un interrogatoire par un agent fédéral, ce qui leur fera perdre deux heures de plus.

Métro. Boulot. Boulot. À leur arrivée, les PJ ont reçu les informations minimales concernant leurs quartiers et leur affectation. À partir de là, ils disposent de plusieurs moyens pour maintenir leur couverture tout en faisant avancer leur mission. Tout d'abord, ils peuvent se présenter le plus naturellement du monde à un contremaître (une heure après leur arrivée) qui se fera un plaisir de leur assigner plusieurs tâches. Selon les tâches, ils peuvent donc tout à fait en profiter pour faire un détour et se renseigner sur la localisation du hangar qui correspond au bordereau, ou aller chercher leur équipement. Tout au plus risquent-ils un blâme et quelques remontrances, mais personne ne devrait avertir la sécurité. Bien entendu, un PJ disposant de la *Voie de la réparation* ou de la *Voie de l'électronique* a bien moins de mal à se faire passer pour un technicien. Mais n'importe qui peut donner le change avec des tests appropriés de CHA et/ou d'INT. Cependant, réaliser ces tâches et donner le change représente 1d4 heures de perdues.

Une autre possibilité est de se faire porter pâle. Le mal de l'espace peut toucher n'importe qui et il n'est pas rare d'en souffrir à l'arrivée sur la station. Les symptômes incluent des nausées, des migraines et des vomissements, et un traitement approprié permet de les neutraliser en quelques heures. N'importe quel PJ ayant accès à la *Voie de la médecine* est au courant de cela et en mesure de simuler les symptômes. À partir de là, un ou plusieurs PJ peuvent se présenter malades à leur contremaître ou à l'infirmerie, et recevoir les quelques pilules nécessaires et l'ordre de se retirer dans leurs quartiers pendant le traitement. Cela leur fait perdre environ une heure, mais les PJ peuvent désormais évoluer relativement librement sans attirer les foudres de la sécurité.

HARMONIA

Harmonia est une station spatiale qui, si elle fut autrefois à la pointe de la technologie, n'est aujourd'hui qu'un musée désuet des technologies spatiales les plus archaïques. Le bloc central de la station, un énorme cylindre, est relié d'un côté à l'ascenseur spatial et donne de l'autre côté sur les docks principaux de l'UPF. C'est aussi dans ce cylindre que se trouvent les zones de commandement et de sécurité de la station, ainsi que les zones de transit et les quelques hôtels, sans oublier un grand salon d'observation d'où la vue sur la planète est saisissante.
Autour de ce cylindre, trois anneaux de 500 m de diamètre environ sont en rotation permanente et assurent une gravité artificielle à peu près équivalente à celle de Mars. Quatre coursives relient chaque anneau au cylindre central, donnant à la station une forme de roue. Pour passer du bloc central aux anneaux, il faut emprunter l'un des douze ascenseurs prévus à cet effet, qui font sans cesse l'aller-retour. L'anneau inférieur est occupé par des salles des machines, les quartiers des techniciens, ainsi que les salles de détente et la cafétéria. L'anneau supérieur est occupé par des bureaux, les quartiers des cols blancs et des salles de réunion, ainsi que des bars et des restaurants réservés aux cadres. L'anneau central est un ensemble de hangars, de zones de débarquement et de stockage.

Si les PJ ne se présentent pas du tout à leur affectation ou attirent l'attention, la sécurité est généralement prévenue dans l'heure qui suit. À partir de là, quelques patrouilles supplémentaires sont présentes et les contrôles de sécurité sont renforcés, notamment aux ascenseurs. La station est entièrement surveillée par caméras, et la sécurité finit par retrouver le(s) coupable(s). Selon le timing de cette découverte, il se pourrait que le(s) PJ perdent encore du temps en interrogatoire (et sans doute des crédits en pots de vin), ou qu'une patrouille d'agents fédéraux interviennent au hangar lors du dénouement de la scène.

Livraison à domicile. Lors de la discussion avec Clyde, les PJ ont obtenu la localisation d'un « point de livraison » où ils peuvent trouver de l'équipement et des armes. Ce point de livraison est un casier verrouillé électroniquement situé dans l'une des zones de stockage de l'anneau central. Un test d'INT (Orientation – ND 15) permet de trouver rapidement l'endroit (si le test est un échec, décomptez une heure). Un autre problème se pose : lorsque les PJ arrivent sur place, plusieurs containers sont en cours de déchargement et de nombreux cols bleus vont et viennent. Les PJ peuvent patienter jusqu'à la fin du déchargement (cela prend une heure environ) ou tenter de discrètement récupérer le matériel via un test de DEX (Discrétion – ND 15).

Trouver la cible. Le numéro de bordereau identifie la marchandise de manière unique, ainsi que le hangar de débarquement. Cependant, la marchandise a été déplacée depuis. Dans chaque hangar, il est possible de connaître la liste des marchandises présentes à l'intérieur et leur localisation grâce à une console située à l'entrée. L'autre possibilité est de se rendre aux bureaux de contrôle, dans le bloc

GARDE DE SÉCURITÉ

NC 1

FOR +0 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 12 **PV** 11 **Init.** 12

Pistolet laser +2 (DM 2d6)

Voie de l'humanité rang 1

GÉRER LE TEMPS

Les PJ disposent d'environ 8 heures pour dénicher le hangar dans lequel se trouve la marchandise. Harmonia est vaste, et les PJ ne sont pas totalement libres de leurs mouvements. Ils peuvent en outre perdre du temps avec des fonctionnaires peu coopératifs. Tenez bien compte de ce qu'ils font et du temps éventuellement perdu. Soit H l'heure d'arrivée des PJ sur la station, voici les événements qui s'enchaînent du côté du hangar :

H+2 : Les gardes autour du vaisseau sont relevés. Si les PJ arrivent à ce moment, ils peuvent croiser l'un ou l'autre des groupes, ou bien encore avoir à faire à deux fois plus de gardes que prévus.

H+6 : Deux des gardes vont faire une patrouille dans les coursives de la station afin de préparer l'arrivée du propriétaire du vaisseau. Seuls deux gardes restent en poste dans le hangar.

H+7 : Les deux gardes reviennent.

H+8 : Le propriétaire du vaisseau (voir Acte II) se présente avec deux de ses gardes du corps, ainsi qu'un pilote et un mécanicien. Ils commencent l'inspection du vaisseau. Si les PJ interviennent à ce moment-là, ils ont affaire à une opposition bien plus conséquente.

H+10 : Le propriétaire et un de ses gardes du corps sortent du hangar pour préparer le décollage du vaisseau.

H+11 : Tous montent à bord et le vaisseau décolle de la station pour se rendre sur Mars.

central de la station, afin d'obtenir le numéro de hangar où la marchandise a été déplacée. Dans le premier cas, les PJ passent 1d4 heures à arpenter les couloirs de l'anneau central et à accéder aux différentes consoles tout en essayant de se montrer discrets. Dans le deuxième, il faut simplement une heure pour gravir la file d'attente dans l'un des bureaux de contrôle et obtenir l'information d'un fonctionnaire.

L'assaut. Les personnages disposent de la localisation du hangar, ainsi que de quelques armes. Vient maintenant le temps d'agir. Là encore, selon les précautions qu'ils prennent, n'hésitez pas à les pénaliser de quelques heures supplémentaires. D'autre part, selon la méthode d'approche, n'hésitez pas non plus à récompenser les joueurs en leur permettant de mener la mission à bien sans user nécessairement de violence. Par exemple, ils pourraient tout à fait se voir assigner des tâches qui requièrent une intervention à l'extérieur de la station, et utiliser les combinaisons ainsi obtenues pour pénétrer dans le hangar depuis un sas de secours extérieur. Ou utiliser leur couverture pour justifier une intervention quelconque dans le hangar. Les gardes sont méfiants et bien entraînés, mais cela reste pour eux un contrat de routine et ils ne vont pas forcément risquer leur peau. Si les choses tournent au vinaigre et que l'un d'entre eux au moins est blessé grièvement, ils n'hésitent pas à prendre la fuite et donner l'alerte.

Le vaisseau se nomme Wave of Orion. Une fois à bord, que les gardes soient neutralisés ou non et que l'alarme ait été donnée ou non, il ne reste plus aux PJ qu'à entamer les procédures de décollage. Ouvrir les portes du hangar requiert un test d'INT (Systèmes – ND 10). Aucun plan de vol n'a été transmis à la tour, et ils reçoivent donc de nombreux avertissements dès qu'ils quittent la station. Toutefois, un test de DEX (Pilotage – ND 15) suffit à quitter la station assez vite pour ne pas laisser le temps à l'UPF de réagir. S'ils tardent à déguerpir (surtout après une éventuelle alarme), le vaisseau est intercepté par deux chasseurs de l'UPF (utilisez deux chasseurs de supériorité spatiale de niveau 3).

ACTE II – LA FUITE

Malheureusement pour MacDonald et pour les PJ, le Wave of Orion, un prototype à la pointe de la technologie, n'était pas destiné à un petit caïd, mais à Charlie Chow, un cadre supérieur de Yunnan. La compagnie ne peut se permettre de rendre l'affaire publique, ce qui la mettrait en porte-à-faux avec l'UPF, mais elle ne compte pas laisser passer un vol de la sorte. Des chasseurs de primes sont donc envoyés sur la piste des PJ quelques heures à peine après leur départ d'Harmonia.

Scène 1 – Objets dans l'espace

[The Blues Brothers – *She caught the katy*]

N'importe quel PJ disposant de la Voie des armes lourdes, de la Voie du pilotage ou de la Voie des moteurs détermine rapidement que le vaisseau qu'ils viennent de dérober est un modèle avancé, certainement destiné à quelqu'un de puissant ou de fortuné. Ils ont peu de doutes sur le fait qu'ils vont être pourchassés d'une manière ou d'une autre et qu'il leur faut agir rapidement.

Depuis Harmonia, il faut 30 à 40 minutes de vol pour atteindre le point de rendez-vous, la station Explorer IV. Si, au cours de cet intervalle, un personnage disposant de la Voie del'électronique ou de la Voie de la réparation investigue le vaisseau et réussit un test d'INT (ND 20), il détecte la présence d'un traceur sur le transpondeur du vaisseau. Le traceur est pas- →

CHARLIE CHOW

Monsieur Chow est l'étoile montante du groupe Yunnan. À 38 ans, il est promis à un grand avenir au sein de la corporation, et plusieurs le considèrent comme un potentiel successeur à l'actuel Directeur Général. En plus de son charme naturel et de ses talents d'entrepreneur, quelques mauvaises langues affirment que ses connexions au sein des Triades d'Olympe ont grandement aidé son avancement. C'est pour célébrer sa position et prendre l'ascendant sur certains de ses rivaux qu'il a utilisé une grande partie de sa fortune personnelle et emprunté beaucoup d'argent aux Triades afin de se procurer le Wave of Orion. Si le vaisseau venait à disparaître, nul doute que ses « amis » lui feraient payer cher sa bévue.

BUREAUCRATE OPPORTUNISTE

NC 6

FOR +0 **DEX** +1 **CON** +0
INT +3 **PER** +2 **CHA** +3

DEF 15 (champ de force)
PV 20 **Init.** 15

Pistolet laser +7 (DM 2d6)

Voie de l'humanité rang 2 Voie du centre rang 4 Voie des corporations rang 5

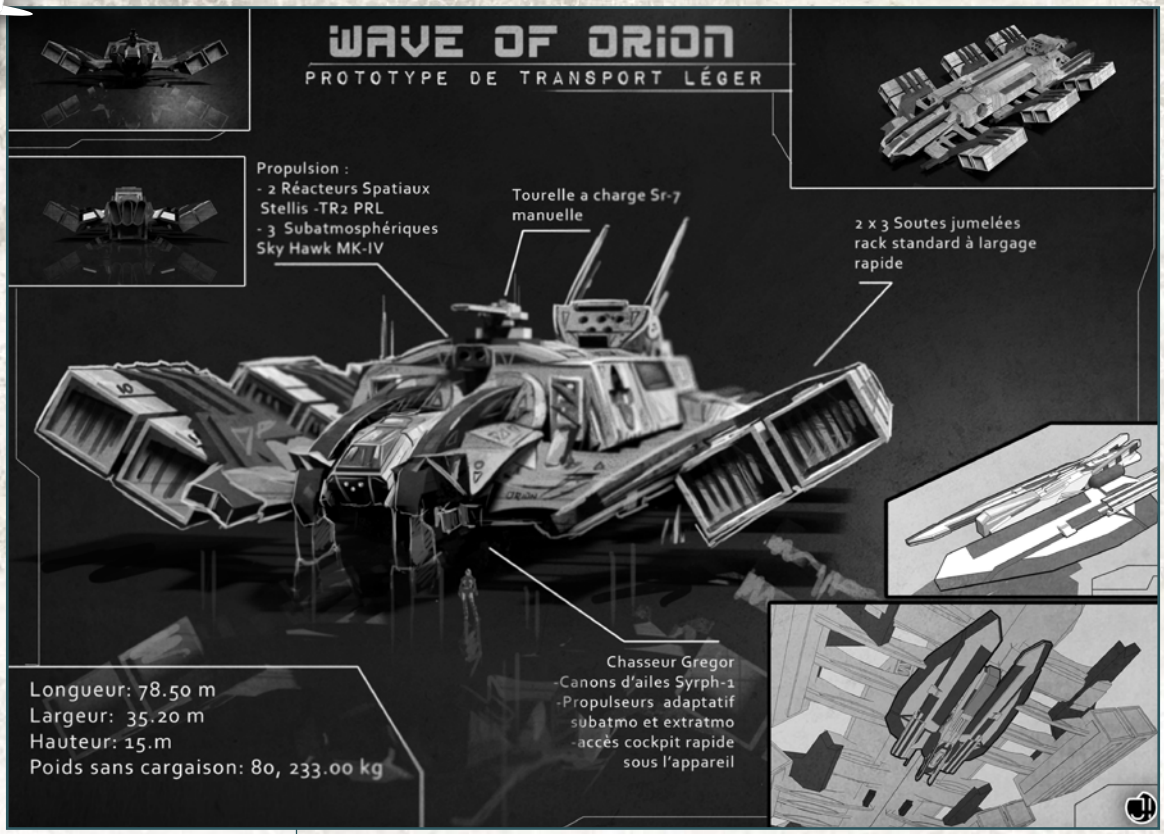
GARDE DU CORPS DE CHOW

NC 1

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 12 **PV** 13 **Init.** 14

Pistolet laser +3 (DM 2d6)



MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

Les actions des PJ sur Harmonia ne passent bien sûr pas inaperçues. Toutefois, les rares cadres de l'UPF qui s'intéressent à cette affaire sont bien plus intéressés par le fait de savoir d'où vient le Wave of Orion que par l'idée de le traquer à travers le système. À moins que les PJ se soient montrés particulièrement violents pendant leur échappée (par exemple, en abattant l'un des chasseurs de l'UPF ou en utilisant les canons du vaisseau contre la station), Chow graisse quelques pattes et s'arrange pour que l'affaire soit enterrée. Ce n'est donc clairement pas des autorités que les PJ ont quelque chose à craindre.

Chow, de son côté, ne reste pas inactif. Tout d'abord, il utilise ses contacts au sein de l'UPF et s'assure qu'un intercepteur des douanes est présent au niveau de la singularité de Saturne afin d'empêcher toute sortie du système. Ensuite, ses contacts au sein des triades lui permettent de contacter un groupe de chasseurs de primes, qu'il met sur la trace du Wave of Orion, quelques heures à peine après les événements sur Harmonia.

LE WAVE OF ORION

Le vaisseau est un prototype de transport léger développé selon les demandes précises de Chow. En plus d'une capacité de transport maximisée, via des soutes à accès latéral, le vaisseau est relativement bien armé et dispose d'un moteur de pointe, à la fois rapide et fiable. Toutes ces caractéristiques en feraient déjà un vaisseau de qualité, mais c'est sans compter le chasseur intégré à la coque du vaisseau, qui peut se détacher en configuration de combat.

Taille	2	**Niveau**	5
DV	d6	**PV**	35
FOR	+2	**INT**	+2
DEX	+2	**PER**	+2
CON	+1	**CHA**	+1
RD	3		

Équipage
Pilote (PIL/CAN/SEN/ORD), copilote (PIL/SEN/ORD), canonnier (CAN) et mécano (MOT)
Armement
AV Canon léger (1d6) (utilisable uniquement si le chasseur est en place)
TO Batterie légère (3d6)
Cargo 40

CHASSEUR D'APPOINT

Taille	1	**Niveau**	5
DV	d4	**PV**	20
FOR	+1	**INT**	+2
DEX	+4	**PER**	+1
CON	0	**CHA**	0
RD	1		

Équipage
Pilote (PIL/CAN/SEN/ORD)
Armement
AV Canon léger (1d6)
Cargo 0

sif : il n'émet donc aucun signal, mais sa présence est enregistrée partout où il s'amarre, ou lorsqu'il franchit une singularité. Reprogrammer le transpondeur et enlever le traceur ne peut se faire en vol. Il faut du matériel, des connaissances techniques et un hangar où se poser... Archie et sa station semblent tout désignés.

La « station » Explorer IV est en fait un astéroïde minier reconverti en garage spatial. Une cavité plus importante que les autres a été aménagée en sas/hangar qui permet à un vaisseau de taille 2 de s'amarrer. À l'intérieur, Archie, ses deux assistants et une petite équipe de drones résident dans les anciennes galeries de mines, dans des coursives et des abris faits de matériaux de récupération et d'anciennes pièces détachées. Ils sont les seuls occupants de la station et vivent principalement des contrats de maintenance avec certains mineurs indépendants. Archie n'hésite cependant pas à arrondir ses fins de mois en effectuant quelques modifications pas toujours légales sur les vaisseaux qu'on lui amène.

Les mécanos se mettent à travailler sur le vaisseau dès l'arrivée des PJ. Trois hommes de mains de Clyde MacDonald sont également présents et surveillent les PJ. S'ils ne l'ont pas déjà trouvé, Archie les informe de la présence d'un traceur. Tout en continuant son travail (il doit intervenir à différents niveaux pour « déguiser » le vaisseau et lui donner une nouvelle « identité »), il lance une routine d'analyse du transpondeur et du traceur, et essaie de retracer l'origine du vaisseau dans les bases de données. Au total, il lui faut environ deux heures pour finir son travail. Sa routine d'analyse se termine peu après et indique le nom du réel propriétaire, ainsi que ses liens avec Yunnan et avec les Triades. C'est à ce moment que les alarmes de proximité résonnent dans la station : trois chasseurs →

viennent de prendre position à la sortie du hangar. L'un des chasseurs de primes contacte alors la station et demande aux occupants de leur laisser l'accès au hangar et au Wave of Orion, avant de tirer un coup de semonce.

Scène 2 – La symphonie des lasers

[Yui / Full Metal Alchemist OST – *Again*]

En théorie, selon le plan de Clyde, les PJ étaient censés piloter le vaisseau de l'astéroïde au point de livraison, accompagnés par ses trois hommes de main. Ce point est une station-relais située en orbite autour de Ganymède (l'une des lunes de Jupiter). Toutefois, la découverte du propriétaire réel du vaisseau, de la présence du traceur, et l'arrivée des chasseurs de primes convainquent Archie qu'il est temps de prendre la tangente. Il demande donc aux PJ de l'emmener avec eux (ainsi que ses collègues, si l'intégrité de la station est menacée).

La scène avec les chasseurs de primes peut être menée de différentes manières, selon les idées et les réactions de vos joueurs. La station où ils se trouvent ne dispose d'aucun armement lourd, et les hommes de Clyde ne sont pas du tout à l'aise avec l'idée de mourir quelque part dans la ceinture d'astéroïdes. Les deux options principales restent donc une sortie en force contre les trois chasseurs, ou une tentative de duperie en essayant de neutraliser les chasseurs de primes dans le hangar. Dans le premier cas, les chasseurs ne s'en prennent qu'au vaisseau et tentent de l'intercepter avec leurs grappins magnétiques. Dans le deuxième cas, deux vaisseaux s'amarrent pendant qu'un troisième monte la garde à l'extérieur. Aux premiers coups de lasers échangés dans le hangar, le pilote du vaisseau resté à l'extérieur n'hésite pas à bombarder l'astéroïde. Les pilotes sont tous en combinaison et peuvent survivre au vide quelques minutes. Pas les PJ.

Même si le combat peut être tendu, les PJ ont un avantage de taille : les Corsaires Rouges sont censés rapporter le Wave of Orion en bon état. Ils n'utilisent donc leur armement létal qu'après qu'au moins l'un d'entre eux a été abattu. De plus, si le combat tourne clairement en faveur des PJ, ils n'hésitent pas à battre en retraite.

Pendant ou après le combat, un PJ qui occupe la salle des senseurs (SEN) peut effectuer un test de PER avec le vaisseau (ND 15) pour détecter un petit vaisseau de transport qui reste à distance du combat mais semble suivre le Wave of Orion. Le vaisseau reste à distance raisonnable et ne cherche pas à communiquer, mais les PJ sont suivis et le pilote ne parvient pas à semer son poursuivant. Un succès critique au test de PER permet de déterminer que le vaisseau de transport n'est pas armé.

Scène 3 – Impasse mexicaine

[Ennio Morricone – *A Fistful of Dollars*]

Une fois hors de portée des chasseurs de primes, les PJ peuvent prendre la direction de Ganymède. Jupiter se trouve pratiquement à l'orbite opposée d'Explorer IV. Il faut un peu plus de trois heures pour parvenir au point de livraison. Pendant ce temps, Archie essaie de communiquer avec les PJ en l'absence des hommes de main de MacDonald. Selon lui, si les PJ rendent le vaisseau à MacDonald, ils signent leur arrêt de mort : nul doute en effet que Chow a eu accès aux bandes de surveillance d'Harmonia, et qu'il saura les traquer et se débarrasser d'eux sur Mars. Archie essaie donc de convaincre les PJ (s'ils ne le sont pas déjà) qu'il leur faut trouver un moyen de doubler Clyde

Les Corsaires Rouges

Les chasseurs de primes font partie d'un groupe de mercenaires appelés les Corsaires Rouges. Parfois traités de pirates par les autorités, ils ont pignon sur rue dans certains systèmes, notamment dans la Bordure. Contrebande, assassinat, racket et piraterie font partie de leurs activités usuelles. Mais ils n'hésitent pas à vendre leurs services à certains intérêts privés lorsque l'occasion se présente.

Chasseur de primes

NC 2
FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0
INT +1 **PER** +0 **CHA** +0

DEF 12 **PV** 14 **Init**. 16

Pistolet laser +6
(DM 2d6+1)

Voie de l'humanité rang 1
Voie des armes personnelles rang 1
Voie du pilotage rang 1

MacDonald et de prendre la fuite. Il leur demande en outre de le transporter jusqu'à une station orbitale dans le système Alpha Centauri, via la singularité de Saturne. En échange, il leur propose son aide pour réparer le vaisseau une fois arrivés sur place, mais il peut aussi proposer quelques centaines de crédits si les PJ se montrent plus intéressés par l'argent.

Là encore, la scène peut se dérouler de bien des manières, selon les décisions des PJ. S'ils s'en prennent aux hommes de MacDonald avant l'arrivée sur Ganymède, leur tâche pourrait être considérablement simplifiée. Ils auront toutefois affaire à un intercepteur des douanes en arrivant au niveau de la singularité de Saturne. De plus, ils s'attireront l'ire et la rancune de MacDonald.

S'ils tergiversent ou attendent leur arrivée sur Ganymède, Clyde MacDonald les y attend avec quatre hommes de main supplémentaires, leurs crédits, ainsi qu'une navette louée sur Harmonia afin qu'ils rentrent sur Mars. Malheureusement, pendant qu'ils règlent les détails, le vaisseau de transport qui les suivait s'amarre. En descendent Charlie Chow ainsi qu'une douzaine de membres des Triades (utilisez les caractéristiques des gardes du corps de Chow, avec des fusils laser plutôt que des pistolets). À moins que les PJ se montrent particulièrement roublards ou persuasifs, le combat s'engage et le hangar devient bientôt le théâtre d'un affrontement chaotique et meurtrier.

ÉPILOGUE

[The Seatbelts / Cowboy Bebop OST – *The real folk blues*]

Le scénario se termine alors que le Wave of Orion quitte la station orbitale de Chiron, la planète principale du système Alpha Centauri, construite sur le même modèle qu'Harmonia. Ils ont débarqué et remercié Archie, et s'éloignent dans le vide sidéral…

Selon leurs décisions, les PJ ont pu se faire deux ennemis mortels, en les personnes de Chow et MacDonald. Le premier n'hésitera pas à envoyer des assassins sur leur piste, mais son influence ne s'étend pas très loin en dehors du système solaire, et certainement pas en dehors de la bulle locale. MacDonald quant à lui, s'il a survécu, est du genre à réunir un équipage et dénicher un vaisseau afin de traquer les PJ, jusqu'à l'autre bout de la galaxie s'il le faut. Reste qu'ils sont maintenant les heureux propriétaires d'un vaisseau de transport tout dernier cri, avec tout un univers à explorer.

Thomas Robert
***Illustrations** Jems*

CHASSEUR CORSAIRE

NC 3

FOR +2 **DEX** +3 **CON** +2 **INT** +2 **PER** +0 **CHA** +1

DEF 13 **PV** 20 **Init**. 17 **RD** 1

AV Grappin magnétique +2 (DM 2d8+2 temporaires)

AV Missiles +2 (DM 1d8)
TO Batterie légère +4 (DM 3d6+2)
(*Les caractéristiques ci-dessus tiennent compte des compétences du pilote et du canonnier*)

Bâtisses & Artifices n°13

La Guilde d'Assassins
Le Palais d'Al-Amât

Une guilde d'assassins peut revêtir bien des apparences, et derrière un décor de façade respectable se trament parfois les plus odieux projets. En contre-pied des clichés obscurs, certaines guildes cherchent ainsi la lumière pour mieux se fondre dans les ombres… Bienvenue à Al-Amât, restauration et menus services.

Les 'tar, les p'tits Vers

Ces créatures ont un cycle de reproduction avec une forme parasitaire larvaire dont l'hôte est une créature humanoïde intelligente. Le ver croît dans le cerveau de son hôte et le manipule. À l'âge adulte, elle en prend totalement possession. L'hôte se transforme alors en une créature ressemblant trait pour trait à un démon et pouvant prendre l'apparence humaine pour un temps limité.

Ce « peuple » vit sur une planète en plein bouleversement et, d'ici quelques mois, il sera obligé d'émigrer vers une terre plus hospitalière. Les 'tar observent le royaume des PJ depuis plusieurs années et ont décelé chez Barik un fort potentiel et, surtout, un réseau qu'ils peuvent exploiter. Des « vaisseaux-sondes » contenant des pionniers ont été envoyées en plusieurs lieux. Ils ressemblent à des petites boîtes métalliques qui s'ouvrent dans un « pschitt » en projetant les larves vers les voies respiratoires.

…suite page suivante

Lieu d'ombre et de lumière, le Palais d'Al-Amât dissimule un lourd secret derrière les murs de son honorable hostellerie. Face publique, les clients viennent y goûter tous les plaisirs de la bouche et du corps. Face privée, ce sont d'autres clients qui s'y rendent ou contactent le propriétaire, des acheteurs ayant bien d'autres préoccupations en tête que le repas du soir ou de menus plaisirs charnels…

Un peu de présentation. Vous trouverez un texte à trois niveaux de lecture, selon votre intérêt et votre envie de détails. Tout d'abord, le chapitre *Le Palais d'Al-Amât* décrit l'hostellerie orientale elle-même. Le lieu est ensuite pensé pour vous permettre de ne conserver que la partie relative à la **Guilde des Amarites** et son repaire souterrain (chapitres *La Guilde* et *Les Sous-Sols*). Enfin, le contexte particulier qui entoure le palais, ainsi que les PNJ présentés, sont là pour vous inspirer dans la création d'aventures et donner du corps à ce squelette. Libre à vous de les utiliser ou, au contraire, de vous en passer. L'ambiance – inspirée des Nizârites, les premiers assassins, et des Thugs – est orientale mais, en changeant les consonances et quelques descriptions, vous pourrez placer la Guilde dans la région de votre choix. Bien, maintenant, parlons du Palais !

A passé glorieux, présent radieux

Jadis, la forteresse d'Amât se dressait en travers de la voie commerciale reliant Tahrānh l'Orientale à Malenbria, la capitale du royaume d'Extrême Adurie. Jadis, cette place forte maintenait la paix dans une région au carrefour des cultures. Mais un jour, sa réputation ne suffit plus à impressionner les seigneurs avides, et la région s'embrasa. La citadelle tomba, tout comme ceux qui l'avaient assiégée. D'autres seigneuries apparurent, d'autres châteaux furent bâtis et Amât s'endormit pendant des siècles, envahie par la végétation.

Il y a une vingtaine d'années, un riche marchand du nom de Barik Al-Ofin' (« *Sieur Aufin* ») arriva de l'Est et acheta les ruines d'Amât pour la reconstruire en combinant les styles orientaux et occidentaux, comme à la grande époque de Tahrānh. L'ancienne place forte fut transformée en palais des délices, l'hostellerie **Al-Amât, Au Fin Palais.** Les notables de la ville furent vite charmés par l'exotisme des lieux et la cuisine, épicée et raffinée.

Quelques années après l'arrivée de Barik, des drames inexpliqués commencèrent à secouer la tranquillité de la région : d'abord des disparitions et des meurtres de petits notables dans les bourgs alentours, puis ce

furent des nobles et politiciens de tous bords qui tombèrent. Le duché entier fut touché par cette vague et l'on commença à lorgner du côté du duc voisin, connu pour ses méthodes expéditives en politique. Mais, sans preuve, que faire ?

Un ver dans le fruit

D'abord une curiosité locale, le lieu est devenu l'endroit à la mode, notamment avec l'arrivée de danseuses et de danseurs aux charmes indéniables, qui égaient les repas et les fins de soirées. La majorité des nobles et des riches marchands de la région s'y retrouvent régulièrement. On y vient pour manger, mais aussi pour commercer et passer des contrats. Certains clients viennent de très loin et l'on prétend que le Roi s'y est rendu plusieurs fois incognito. Avec le succès des lieux, Barik est devenu un commerçant respecté et certainement respectable…

Il est en réalité à la tête de la **Guilde des Amarites**, une **guilde d'assassins** remplissant des contrats pour les notables du royaume, mais également - et surtout - pour elle-même. Les Amarites adorent **Matraouk**, une divinité oubliée dont le premier précepte est l'enrichissement. L'assassinat est, pour cette divinité, un devoir religieux pour y accéder. Au-delà du profit, la Guilde vise également à déstabiliser la région et les pouvoirs en place. Toutefois, cet objectif est inconnu de la majorité des Amarites eux-mêmes, Barik décidant des contrats en comité restreint.

Derrière l'apparence d'un loup solitaire, Barik est impliqué dans un réseau conséquent, et d'autres « *chefs* » ont infiltré le pays entier. Dans une approche plus locale de la Guilde, vous pouvez considérer que Barik agit seul ou pour le compte d'un commanditaire unique de votre choix, situé dans le royaume ou à l'étranger (par exemple, un royaume voisin désirant conquérir ce pays une fois affaibli par les guerres intestines).

Les motivations de Barik lui-même peuvent être diverses : **l'argent** (il a découvert l'existence de Matraouk et s'en est servi pour monter une secte qu'il manipule), **le pouvoir** (il convoite des terres ou un titre), de réels **motifs religieux** (il vénère vraiment Matraouk), une **haine du royaume** (fils d'un duc local, il a été enlevé à sa naissance et son père a refusé de payer la rançon ; élevé à l'étranger, il est dévoré par sa haine envers le royaume), etc. Faites de lui **l'outil de votre campagne.** L'encadré « *Les p'tits Vers* » ajoute une pointe de *Science Fantasy* au contexte.

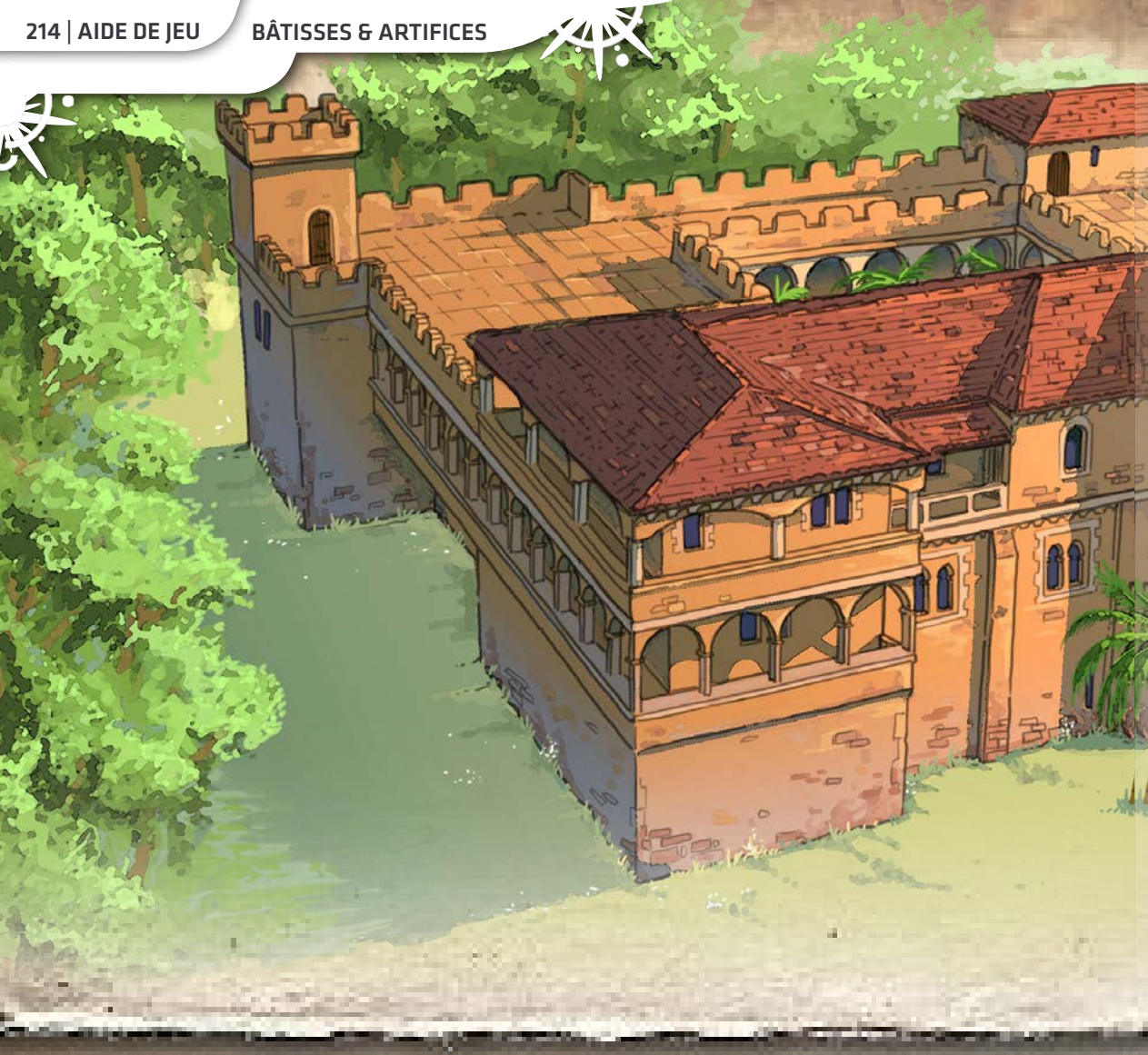
Le Palais d'Al-Amât

Présentation. L'Al-Amât est construit sur les ruines d'une forteresse frontalière qui protégeait une voie commerciale majeure entre deux nations de cultures différentes. Bordé au Sud et à l'Est par une falaise boisée, il se trouve à une centaine de mètres de la grande route. La voie pavée qui y menait a été envahie par la végétation et est en cours de rénovation. Une nouvelle route a été aménagée, mais les ornières dues aux passages réguliers, ainsi que le détour qu'elle oblige à faire à proximité de la frontière, ne sont pas du goût des convives. Certains ne seraient jamais revenus…

L'action conjointe des guerres et de l'abandon des lieux pendant des siècles a eu raison de la forteresse antique, dont il ne subsiste plus que les sous-sols et une partie du bâtiment de style occidental. Le reste a été reconstruit à la mode orientale, en particulier la façade et le patio central, donnant un mélange réussi d'architectures romane et mudéjar. Le palais est majestueux et sa taille, ses tours et les quelques meur- →

Suite…

Barik a été un des premiers contaminés. Il a ensuite à son tour contaminé le premier cercle de la Guilde. Sa larve a atteint l'âge adulte il y a quelques semaines. Barik est devenu un 'tar à part entière, et cela l'oblige à être moins présent au palais. En échange, il a acquis une part des connaissances des 'tar et a construit au sous-sol un portail reliant Al-Amât à sa planète d'origine. Il lui manque encore quelques composants pour l'ouvrir complètement (une mission taillée sur mesure pour les PJ !). Il a également commencé à concevoir des armes technologiques de base, dont le fonctionnement est encore aléatoire. En raison de sa nouvelle nature, Barik est insensible à la magie divine (les Dieux n'existent pas d'où « il » vient). De plus, son apparence de démon est trompeuse car il n'en a aucune des faiblesses.



trières restaurées renforcent l'impression de puissance. Un aqueduc nouvellement bâti amène l'eau depuis la rivière voisine. Sa construction est la cause de vives tensions, la rivière et l'Al-Amât étant dans deux baronnies dont les seigneurs entretiennent une rivalité séculaire.

Services. Le restaurant propose le repas midi et soir (uniquement de 11 h à 15 h et de 18 h à 21 h). Les services de massage ou de danse privée et les prestations plus intimes sont accessibles de 7 h du matin à minuit (il est possible de prendre rendez-vous pour ne pas attendre). Les tarifs sont à votre discrétion, mais rappelez-vous que la clientèle est aisée.

L'établissement ne propose pas le coucher, et les convives sont invités à quitter les lieux à minuit tapante. Grâce à ses amis influents, Barik est parvenu à obtenir un privilège ducal d'inviolabilité. Fait rare, ce privilège



Le Palais d'Al-Amât, vu de l'extérieur

n'est octroyé qu'aux temples et aux demeures nobles de haut rang. Ce privilège interdit l'entrée aux milices sans ordonnance ducale (ou accord du propriétaire). Les PJ ont peu de chance d'être accueillis les bras ouverts, à moins d'avoir l'aisance financière nécessaire et de se comporter comme d'honnêtes clients.

Surveillance. La journée, deux surveillants Kureiades (voir chapitre « *La Guilde* » pour les termes spécifiques) non-armés sont en faction dans la salle principale, deux gardes Maktaziades (armure légère, armés) veillent sur l'étage et la terrasse de toit. Ils sont relevés toutes les quatre heures. En dehors des heures d'ouverture, les portes sont fermées par des lourdes barres de bois et doublées par une herse. Elles sont surveillées en permanence par deux gardes dissimulés dans un renfoncement percé d'une meurtrière donnant sur →



Les PJ au Palais ?

En plus des amorces proposées au fil du texte, d'autres motifs peuvent conduire les PJ à l'Al-Amât. Ils peuvent avoir été engagés pour la protection d'un noble ou d'un marchand qui possède un contrat sur sa tête. Ayant échappé de peu à l'assassinat, il veut qu'ils mènent l'enquête. Les PJ peuvent aussi tenter l'exfiltration d'une personne enrôlée de force et que sa famille veut sauver. Cette exfiltration peut être faite en toute discrétion (la fille du roi est enlevée, il ne faut pas que cela se sache), ou *manu militari* (le marchand du coin veut faire payer cette truandaille qui a enlevé son fils unique). Un petit bourgeois peut également nourrir une *vendetta* personnelle avec le propriétaire suite à une dispute l'ayant « humilié » publiquement. Il veut l'humilier à son tour et engage les PJ pour empoisonner (ou au moins saboter) le repas lors d'une réception importante au palais.

l'extérieur. Ils sont relevés toutes les deux heures, et une patrouille effectue une ronde au rez-de-chaussée et dans l'escalier principal jusqu'au toit toutes les heures.

Tour carrée. La Guilde sert de mécène pour les savants, les religieux, les astronomes et les copistes/traducteurs. À côté du Palais, elle a fait ériger **la Maison du Savoir** sur les restes d'une tour antique (salles de lecture, bibliothèque, logements…). Sous le couvert de mécénat, la Guilde désire connaître les personnes qui pourront lui servir ou qui devront être assassinées en priorité lorsque le « plan » sera entièrement déployé. Aucun prosélytisme, mais certains penseurs sont manipulés de manière indirecte, notamment avec des livres au contenu douteux laissés là « *par* hasard ». La tour est entourée du **Khán-i-Jajira, un patio extérieur** dédié à la détente, la lecture et la conversation, et **des écuries**. Une tradition autorise n'importe quel voyageur à s'y reposer. C'est ici que les aventuriers sont hébergés s'ils ne sont pas richement vêtus.

Le rez-de-chaussée

1. Le hall. Les doubles portes ferrées s'ouvrent sur un hall à colonnades allant jusqu'au patio. De chaque côté des portes, un petit renfoncement permet à un homme de se dissimuler. La perspective et l'éclairage rendent cette cache presque invisible. Le hall se termine par la haute statue d'un homme à tête de lynx, les vêtements brodés d'or, tenant ses bras écartés, paumes vers le ciel (représentation très peu connue de Matraouk). Une urne est posée à ses pieds. La coutume instaurée par Barik est d'y déposer une pièce d'or pour services en rentrant et en sortant.

2. Le patio. Fleuri et décoré, il abrite un bassin alimenté par la bouche d'une statue faisant saillie sur le mur au niveau de l'étage. L'écoulement de l'eau confère de la sérénité au lieu. Des coussins et des méridiennes sont disposés ça et là. Les clients attendent ici que des places se libèrent et s'y détendent avec un narguilé après le repas. D'ici, on accède aux divers services pro-

posés : la grande salle **(3)**, les bains **(4)** et les salons d'aisance **(6)**. Un majordome reçoit les convives et les oriente quand Barik ne s'occupe pas lui-même de l'accueil.

PNJ majordome. Amine, 35 ans, petite barbichette, élégant et d'une extrême politesse. Malgré une fonction importante, il n'est pas au courant des activités de la Guilde. Conscient de ses compétences, Barik désire l'initier, mais il redoute sa réaction. Amine peut jouer un grand rôle auprès des PJ.

3. La grande salle. Des épais tapis et de confortables coussins couvrent le sol. Les repas se prennent allongé ou assis en tailleur. Les mets orientaux les plus raffinés et les plus chers, souvent à base de moutons et d'aubergine, y sont servis, accompagnés d'un vin léger et fruité (seule boisson alcoolisée servie lors du repas). Le propriétaire est souvent présent pour s'assurer que les clients sont satisfaits. Marque de respect, il vient parfois, en fin de repas, offrir à des privilégiés un excellent digestif épicé, **l'Ahaldim** (voir marge).

Quatre danseuses et deux danseurs se produisent dans les zones dégagées entre le patio et la grande salle. Ils peuvent être conviés à danser pour une tablée spécifique moyennant une belle somme. Le lieu étant respectable, les mains baladeuses sont très mal vues. Des rumeurs parlent de mains tranchées !

PNJ danseuse : Ismahen, 18 ans. Jeune femme pulpeuse, brune, yeux dorés. Adoptée bébé par la Guilde, elle a toujours vécu ici, protégée et surveillée de près par l'intendant. Elle n'a réalisé son premier étranglement qu'il y a six mois. Elle entretient un amour platonique avec le Chef de la garde, Osman, sans céder à ses avances par peur de la réaction de Barik. Elle rêve de s'enfuir avec lui.

PNJ danseur : Jamal, 20 ans. Très typé, musclé, d'une souplesse inouïe. Il est jaloux d'Osman car il s'estime plus capable que lui. Il sert la Guilde avec zèle pour montrer ses qualités à Barik. Il est un ennemi et un espion redoutable et compte de nombreux assassinats à son actif.

4. Les vestiaires. Passage obligatoire pour se rendre aux bains, les clients laissent leurs vêtements et se nettoient les pieds et les mains dans des bassins d'eau courante. La nudité étant prohibée hors de l'eau, le port d'un paréo en coton est de rigueur. Bien que les femmes soient acceptées dans les bains, aucune cliente ne s'y est aventurée pour l'instant. Un paravent dissimule le siège du **barbier** qui s'occupe du vestiaire, taille la barbe et les cheveux, mais peut également arracher les dents douloureuses.

PNJ barbier. Tayeb, dentiste à ses heures. Petit, maigre, chauve, très attachant et d'une gentillesse maladive (gênante pour un assassin). Sa gentillesse n'a d'égale que son perfectionnisme, autant pour tailler les barbes que les gorges. Une violente dispute a éclaté entre lui et un haut dignitaire du duché. Depuis, des missives royales mensuelles arrivent à l'Al-Amât pour le règlement d'un impôt sur les eaux usées. Le notable serait-il le prochain contrat de la Guilde ?

5. Les bains. Deux salles. Une première salle est occupée par un large bassin d'eau chaude chauffée dans les cuisines. Le dôme bleu foncé, soutenu par de larges arches et colonnes, est percé de dizaines d'orifices laissant entrer la lumière, lui donnant l'aspect d'un ciel étoilé aux constellations inconnues. Une deuxième salle comprend des bassins d'eau froide où les clients passent avant de s'allonger sur des tables de massage. Les massages sont →

L'Ahaldim, pour les fortes têtes

L'Ahaldim est une boisson sirupeuse alcoolisée. Mélangé à une poudre alchimique préparée par l'haruspice, ses propriétés changent radicalement. La poudre doit être absorbée maximum deux heures après avoir bu l'Ahaldim. La lucidité et la volonté de la victime sont alors très fortement affaiblies. La drogue n'agit pas comme un sérum de vérité, mais permet d'obtenir facilement des informations sans que la victime ait conscience d'avoir été droguée (même après coup). Elle garde l'impression d'être en parfaite possession de ses capacités intellectuelles (la drogue agit partiellement comme un sort de *charme-personne*). Les Amarites n'utilisent cette drogue que pour obtenir des renseignements importants.

offerts aux clients du restaurant et payants pour ceux ne venant profiter que des bains. Des collations gratuites sont apportées, parfois de l'Ahaldim.

PNJ masseurs : Wadih et Adih, jeunes jumeaux à l'accent aussi incompréhensible que leurs mains sont habiles pour masser et étrangler.

6. Les salons d'aisance. Salons discrets et feutrés où les notables peuvent échanger en toute tranquillité et fumer des herbes aromatiques. Les danseurs et danseuses peuvent être conviés dans ces salons, mais aucun acte sexuel n'y est toléré. Le spectacle est pour le plaisir des yeux. Une salle de jeux (cartes et dés) est attenante. Un surveillant non armé est constamment présent pour veiller au calme. Des points d'écoute – des petits trous équipés de cornets à l'intérieur des murs et reliés au 2e étage – sont aménagés dans les murs, permettant au propriétaire de récolter de précieuses informations.



7. Les cuisines. Très grandes, avec deux cheminées dans lesquelles peuvent être rôtis des moutons entiers. Le chef **cuisinier, Kîtab** dit « *le boucher* », est épaulé de **quatre commis** et **autant de serveurs**. Il règne une odeur d'épices et de graisse insoutenable pour les non-habitués. Accompagné de l'intendant **(16)**, le cuisinier quitte régulièrement le palais pour passer commande en ville. Le palais est ravitaillé deux fois par semaine, parfois trois en haute saison. Certains produits frais (comme les œufs) peuvent être livrés tous les jours. Une lourde porte s'ouvre sur l'extérieur, surveillée en permanence, jour et nuit, par un **homme armé** posté à l'extérieur. C'est par là que le personnel entre et sort.

8. Une réserve, attenante aux cuisines, contient assez de nourritures pour tenir un bon mois.

Aux angles Est et Ouest, un escalier descend vers les sous-sols et monte aux étages.

1er étage

L'accès public se fait par les deux grands escaliers de la salle principale. Un « serveur » est posté en permanence entre les deux pour interdire le passage.

9. Le Louvoir. Grand salon où se prélassent les loups et les louves (marge) sur de riches tapis et fourrures. Les murs sont décorés de peintures exotiques et érotiques et de tentures ouvragées. Des encensoirs brûlent des herbes couvrant les odeurs du rez-de-chaussée et donnent à la pièce une forte senteur ambrée. Bien que les clients soient bichonnés et courtisés ici, les actes sexuels y sont prohibés.

PNJ loups. Souhail et Sahel, deux éphèbes dont les charmes sont très appréciés par certains réguliers des lieux. Favoris d'un noble puis-

sant (certains prétendent qu'il s'agit du prince grimé), ils apprécient particulièrement leur situation et les nombreux présents qu'ils reçoivent.

PNJ louve. Soumia, jeune femme à la peau d'albâtre. Ses bonnes manières, son art de l'étiquette et de la séduction feraient pâlir de jalousie les plus douées des courtisanes. Elle est la fille supposée de Barik et de Jezzari la louvière (voir **15**).

10. Le ruban de soie. Un long couloir aux murs couverts de soie dessert six chambres et deux suites luxueuses. D'ici, les visiteurs accèdent aussi à la promenade par deux couloirs. Il n'est pas rare d'y croiser une louve et un client trop pressé.

11. La promenade. Large loggia faisant le tour du patio. Les clients s'y détendent à l'air frais sur des méridiennes. Sur l'extérieur, la promenade est bordée de hauts murs (murs des appartements) décorés de scènes érotiques. Les nombreux graffitis des visiteurs attestent de leurs performances supposées. Il semblerait que la modestie soit une qualité rare chez les visiteurs du Palais. L'un d'entre eux se vante même d'avoir honoré **la Louvière** (*cf.* **15**) elle-même.

12. La coursive. Deux petites portes dissimulées derrière un voile de soie donnent sur une coursive sans fenêtre sous la promenade. À l'abri des regards, elle permet aux serviteurs de rejoindre leurs appartements et les cuisines du RdC à partir de l'escalier Ouest. L'escalier Est amène au dortoir des louves. Ils sont empruntés à toute heure de la journée. L'Est et l'Ouest sont séparés par une lourde porte ferrée dont la Louvière possède la clé.

13. Le Louvaria, dortoir des louves. Salle commune avec douze lits. Une salle d'eau avec baignoire et toutes les commodités est aménagée dans un coin. Les dortoirs sont bordés par un long balcon couvert et protégé par des barreaux épais. L'accès à la tour et son escalier est fermé (Barik a la clef). Toutes les louves sont présentes de 1 h à 10 h du matin. Le reste de la journée/soirée, au moins une louve est présente ici.

14. La salle des apparats, un grand dressing, est accolée au Louvaria. On y trouve les tenues de représentation et de charme des louves.

15. Appartement de la louvière. Grand confort et salle d'eau individuelle. La louvière n'y est que pour dormir et se préparer. Responsable des loups et des louves, elle passe la journée et la soirée dans le Louvoir et le Louvaria pour les surveiller, leur apprendre l'étiquette et les manières, s'occuper de leurs tenues, éviter que les clients ne soient trop pressants, etc.

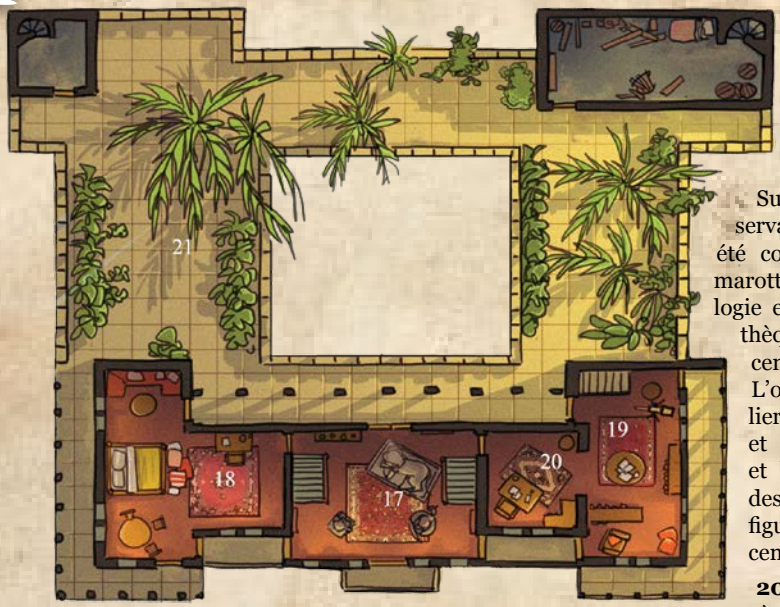
PNJ louvière. Jezzari, la quarantaine, encore très belle malgré une dentition abîmée par son passé houleux d'assassin. Elle décide qui peut devenir Bykureiade à part entière. Elle n'a pas connaissance de l'ampleur des activités de la Guilde car, en dehors des contrats à honorer, elle est confinée au premier étage. Elle est amoureuse du barbier depuis longtemps.

16. Quartiers des serviteurs. Dortoirs des non-assassins (Kureiades), latrines, salle d'eau et réfectoire. Les portes d'accès sont toutes fermées à clef. Ils sont sous la surveillance de **l'intendant général.** Celui-ci veille au bon fonctionnement du bâtiment dans son ensemble, à son entretien, sa gestion… Il est autant contremaître qu'artisan. C'est ici que logent les loups. Il y a constamment au moins une personne dans ces quartiers.

PNJ intendant. Rakin, Vieux, fourbe, plus ancien et plus fidèle →

Les louves

Les louves sont vêtues de jaune et de quelques touches de rouge. Leur origine est principalement orientale mais, malgré le grimage, l'apparence de certaines d'entre elles trahit une origine locale. Quatre sont de véritables courtisanes cultivant un profond sens de l'étiquette et pratiquant plusieurs arts (danse, chant, peinture…). Ce sont elles qui sont sollicitées pour s'occuper des notables les plus influents. Ce sont des Bykureiades, envoyées parfois à l'extérieur pour des clients très importants et/ou pour remplir des contrats. Les deux autres sont de simples esclaves conditionnées pour servir les clients les moins influents (ou les plus lourds).
L'accès au rez-de-chaussée est strictement interdit à toutes les louves. Nombre de convives ne se doutent pas de l'existence de ces pratiques à l'Al-Amât et pensent que seuls les plus riches ou influents ont accès à l'étage.



2ème étage

ami de Barik, il est ses yeux et ses oreilles à l'étage. Réduit en esclavage à l'adolescence, son envie de retrouver son pays d'enfance est devenue une obsession. Barik lui promet depuis trois saisons qu'il le laissera y retourner avec assez d'argent pour finir ses jours dans l'opulence.

2e étage

Cet étage est réservé au propriétaire. L'accès se fait depuis le Louvoir ou depuis les tours au Sud. Exceptionnellement, des clients importants peuvent accéder à la salle d'art, toujours accompagnés.

17. Salle d'art. Il s'agit d'une véritable salle au trésor avec des dizaines de pièces d'art oriental : peintures, gravures, statues en or, objets décoratifs… Les ouvertures donnant sur la loggia et les portes de sortie sont toutes lourdement piégées. Certaines œuvres le sont également, avec du gaz soporifique (pour ne rien endommager). Ce sont les « prises de guerre » de la Guilde et les objets d'art que des mécènes offrent à l'Al-Amât.

18. Appartements du propriétaire. Grande suite avec toutes les commodités.

19. Observatoire et Bibliothèque privés. Surmontées d'un dôme d'observation, ces pièces avaient été construites pour satisfaire la marotte du propriétaire : l'astrologie et la climatologie. La bibliothèque conserve presque deux cents ouvrages, certains rares. L'observatoire est aussi un atelier de recherche, et des plans et parchemins jonchent le sol et les murs. Deux traductions des textes parlant de Matraouk figurent à une place de choix au centre de la pièce.

20. Bureau. C'est ici que se gère l'administratif du palais. En décryptant bien les registres, il est possible de remarquer que les dépenses ne collent pas avec l'activité seule de restauration. Les documents les plus compromettants sont enfermés dans une cassette piégée dissimulée derrière une pierre amovible du mur Est.

21. Jardins suspendus et baraquements abandonnés. La terrasse est agrémentée de jardins suspendus débordant des remparts. Ils sont entretenus par un **jardinier** qui vit dans les anciens baraquements de la garde du palais. Il est présent sur place presque en continu. La Guilde entretient les rumeurs voulant que ces bâtiments sont utilisés par les gardes de l'Al-Amât. Le but est de ne pas laisser penser qu'il existe d'autres zones où les gardes logent.

Les sous-sols - Le siège de la Guilde

Entièrement dévolus aux activités de la Guilde, on y trouve les appartements des Amarites, la

salle des gardes, les cachots, les zones rituelles… et un mystérieux 3e sous-sol. **Seuls les sous-sols importent si vous nécessitez le QG d'une guilde classique.**

Le sous-sol est dallé de pierres de taille usées par des siècles de passages réguliers. Les murs, faits de la même pierre grisâtre, suintent et de petites flaques se forment par endroits. Çà et là, de la moisissure pousse au pied des murs. Le plafond est soutenu par des arcades disposées tous les 3 m. La température est fraîche sans être froide et les sons résonnent fortement. Il règne pourtant un silence de mort dans la majeure partie du complexe. L'odeur de renfermé et d'humidité est forte et prend les narines. Il n'est pas rare d'éternuer en entrant.

1er sous-sol

1. La cave à vin. Les escaliers de la cuisine et de la réserve donnent sur une cave contenant des centaines de bouteilles et quelques jarres d'Ahaldim. Le mur Nord présente un faux passage secret piégé (le sol de la pièce **1a** est une trappe donnant sur des oubliettes). Le passage secret menant à la Guilde est dans l'angle Sud-Ouest (difficile à déceler et piégé au gaz soporifique).

2. Le bain. Un bassin occupe la moitié Est de la salle, et continue sur les premiers mètres du couloir. Deux bassines sur pied, remplies d'eau rougeâtre, sont placées de chaque côté. Des casiers sont appuyés sur les murs Nord et Sud. Ici, les Amarites se purifient l'âme avant d'entrer dans le complexe. Ils déposent leurs chausses et mettent des chaussons en peau. Ils se lavent les mains, puis le visage dans les bassines d'eau dans laquelle chacun verse une goutte du sang de sa dernière victime. Ainsi, chacun partage le « travail » des autres.

3. Le vestibule. Petite salle de garde contrôlant l'accès au complexe, à l'armurerie et à l'atelier. **Les deux gardes postés** sont relevés toutes les 8 h. Ils s'occupent en jouant silencieusement aux échecs, au jeu de go, ou aux dames. Barik pense qu'il est aussi important de travailler l'esprit que le corps et refuse que les membres jouent à des jeux simplement ludiques (et surtout bruyants). Le **chef de la garde** vient régulièrement vérifier qu'il n'y a aucun problème. Ismahen descend parfois jouer avec eux, surtout quand **Osman** est là.

PNJ chef des gardes. Osman, 26 ans, beau brun, athlétique, barbe entretenue. Repéré jeune par la Guilde, il a été enlevé à l'adolescence. Sa foi est forte et son amour pour Ismahen renforce sa dévotion pour la Guilde. Beaucoup pensent que Barik veut faire de lui son successeur. Pourtant, Osman est en plein doute depuis sa rencontre avec un mystérieux client qui lui a confié des secrets sur Barik et sur la Guilde…

4. L'armurerie (4a) et **l'atelier (4b).** L'armurerie abrite les armes exotiques (sarbacanes, bolas… éventuellement armes à feux dans un univers technologiquement avancé) et de réserve de la Guilde. L'atelier sert de lieu de stockage des outils. C'est également ici que sont bricolés les « *gad-* →

Barik Al-Ofin (dit « Sieur Aufin »), propriétaire

La cinquantaine, esprit vif, avenant et souriant. Ancien amant de Jezzari. Aucune cicatrice ni blessure, ce qui démontre son extraordinaire talent d'assassin. Il ne tue qu'au couteau, d'un coup dans le cœur. Il déteste le « travail » bâclé. Il est prêt à tout pour que le secret de sa Guilde soit préservé, jusqu'à tuer ses proches (comme Rakin ou Soumia).

Souffrant de rhumatismes depuis quelques semaines, il passe de plus en plus de temps dans ses appartements (2e étage, **18**). Il essaie de descendre autant que possible au RdC, mais ne va plus que rarement dans les sous-sols. S'il est contaminé par le 'tar, il délaisse le travail d'assassinat pour se concentrer sur les préparatifs pour son peuple. Dans ce cas, il est la majorité du temps dans l'observatoire (2e étage, **19**) en train de concevoir divers outils technologiques ou d'observer la constellation où se situe sa planète.


Barik

gets » des assassins : grappins de poignet ou de ceinture, capsules de gaz fumigène ou soporifique, bottes ou brassards à lame rétractable, gants d'escalade avec griffes intégrées pour grimper aux murs… Une petite forge est attenante. La fumée s'évacue par un conduit rejoignant les cheminées de la cuisine (un homme agile peut s'y faufiler).

5. Les cellules des Amarites. Chacune comprend quatre lits, une table, quatre tabourets et quatre malles pour ranger les effets personnels. Elles sont fermées par de simples rideaux. Certaines sont inoccupées. Il y a toujours au moins un tiers des cellules où sont en train de dormir des Amarites. Les danseuses logent dans un dortoir à part comprenant 10 lits (**5a**).



6. Deux salles d'eau. Situées à côté des cellules et du dortoir, elles comportent une petite cache d'armes pour ne jamais être pris à dépourvu.

7. Les salles d'entraînement. Une grande salle pour s'entraîner au maniement des armes et trois petites salles couvertes de tatamis pour le combat à mains nues. Le couloir se termine par une caverne creusée dans la roche au fond de laquelle est accrochée une cible pour les armes de trait. Un maître d'armes s'occupe de l'entraînement des assassins une dizaine d'heures par jour lorsqu'il n'est pas en mission.

PNJ maître d'armes. Chafik al-Rabî Hassan, la quarantaine, peau d'ébène malgré des traits métis, le visage dévoré par une maladie inconnue qui ronge ses chairs. Le meilleur assassin de la Guilde, mais aussi le plus violent. Il adapte son mode opératoire à sa cible. Il s'occupe aussi des enlèvements les plus complexes. Donnerait sa vie pour la Guilde et Barik.

8. La cuisine et le réfectoire. Rarement utilisés, les Amarites ont plutôt tendance à aller manger dans les cuisines du rez-de-chaussée. Les principaux utilisateurs sont ceux cantonnés aux sous-sols, en particulier **Handjeri (sous-sols 16)**. Après les cuisines, une sortie secrète mène sous l'aqueduc près du Khán-i-Jajira. Elle est barrée plus loin par une porte piégée en fer.

9. Les douves. Une partie des sous-sols s'est effondrée suite à des infiltrations. 20 cm d'eau couvrent la zone. Les

Amarites essaient d'évacuer l'eau du mieux que possible, mais tout une partie des sous-sols est inaccessible. Personne n'a encore cherché à accéder à ces parties inconnues.

10. Salle de prière. Salle en longueur où viennent se recueillir les Amarites quelques minutes.

11. Archives (11a) et **chambre du scribe (11b).** Des rouleaux de parchemin s'empilent sur des étagères couvrant les murs. Un petit écritoire luxueux prend place dans un coin. C'est ici que le scribe archiviste rédige et stocke les contrats de la Guilde. L'écriture cunéiforme employée les rend illisibles. C'est ici aussi qu'il réalise des copies des textes anciens parlant de Matraouk. Sa chambre est attenante. Son mobilier est rudimentaire, une paillasse dans un coin et une bassine d'eau.

PNJ scribe. Tupsar, la soixantaine, apparence de fakir décharné avec pagne et turban gris. Il ressemble à un prisonnier. Il voue sa vie à son travail et, pour lui, l'enrichissement prôné par Matraouk est un enrichissement spirituel et non matériel. C'est un sujet de dispute avec Barik qui lui a depuis interdit de sortir des sous-sols.

12. Les cachots. Une douzaine de cellules (paillasse et seau d'eau) de 2x3 m, fermées par des grilles, occupent les murs Nord, Sud et Ouest. Le centre de la salle est occupé par six cages pendues au plafond. Au mur Est se trouve un puits où sont jetés les excréments et les prisonniers morts. Il en remonte une odeur pestilentielle qui envahit les cellules. Les prisonniers enlevés sont tout d'abord isolés pendant une période allant de dix jours à un mois dans les cachots fermés par des portes pleines **(12a).** Ils sont ensuite placés dans les cages quelques jours avant d'être enfermés dans les cellules ouvertes. On y trouve des prisonniers politiques, des esclaves capturés sur des bateaux de commerce, mais aussi des enfants ou des adolescents enlevés aux alentours. Certains sont là depuis des années. **Aucun garde** ne surveille, personne n'est censé arriver jusqu'ici.

13. La salle de conditionnement/salle d'interrogatoire. Les prisonniers y sont conditionnés/torturés/interrogés. Décidez des méthodes employées, mais gardez à l'esprit qu'il n'y a aucune gratuité dans ces actes. La Guilde n'agit que par intérêt, et nombre des prisonniers torturés psychologiquement sont destinés à devenir Amarites. Aucun bourreau n'est attitré à un prisonnier pour éviter tout attachement.

2e sous-sol

14. Hall. Deux escaliers mènent à cette salle au sol peint d'une pièce en or frappée d'une tête de lynx. La décoration semble avoir été peinte récemment.

15. Salle de commandement. Double chambre séparée par un rideau. Seuls les Shumseiades peuvent y pénétrer. Des dizaines de cartes et de plans recouvrent les quatre tables de la première salle où sont préparées les diverses actions de la Guilde (assassinats, enlèvements, sabotages…). La seconde est vide, à l'exception de cartes du royaume couvertes de notes et accrochées aux murs. Nous vous laissons décider de leur contenu en fonction des orientations de la Guilde dans votre campagne. Derrière l'une d'elle est dissimulé un escalier secret menant au 3e sous-sol (marge).

16. Chambre de l'haruspice. Une odeur de mort mêlée d'encens règne dans cette chambre. Le mobilier comprend un lit, un coffre, un bureau, une bibliothèque et des étagères où s'empilent des os et des crânes d'animaux. L'haruspice est toujours présent, sauf lorsqu'il descend →

Prisonniers de la Guilde

PNJ prisonnier. Jean Grosjean, 45 ans, gras et concupiscent, joaillier de la ville voisine, enlevé il y a trois jours après avoir été témoin d'un assassinat face à son commerce. Prêt à tout promettre pour être libéré, surtout les biens des autres. Barik pense qu'il peut obtenir des informations intéressantes sur les marchands locaux. Un trou récent est apparu dans le mur de sa cellule d'isolement. Le trou donne dans la zone inondée et pourrait déboucher sur l'extérieur.

PNJ prisonnière. Manilla, 12 ans, fille de duc. Enlevée il y a deux mois après l'assassinat de ses parents et de son frère. Son oncle la recherche activement et possède des informations sur la Guilde grâce à la capture d'un espion chargé de la surveiller. Manilla est terrorisée et passe son temps en pleurs à serrer Manilla, sa poupée sur qui elle a fait un transfert. La sortir de sa cellule demande une psychologie importante.

Un 3e sous-sol ?

Le troisième niveau n'est pas décrit ici. Il peut s'agir de zones inexplorées par la Guilde et condamnées pour l'instant. Si Barik est contaminé, c'est ici qu'il construit le portail, et divers objets technologiques sont présents. Vous pouvez aussi y placer les éléments de votre propre campagne et de votre guilde si vous n'avez pas opté pour celle proposée ici.

pour observer discrètement (ou non) les Bykureiades pendant qu'elles dorment. Son rôle est de délivrer les oracles dans le foie (en général) des sacrifiés.

PNJ haruspice. Handjeri. 55 ans, cheveux gris gominés, devait être un bel homme plus jeune, mais accuse ses années. Ses doigts portent de longs ongles rougis de sang. Il a un très fort penchant pour les jeunes femmes et il abuse sans vergogne de son statut au sein de la Guilde pour obtenir ce qu'il désire. Certaines lui vouent une haine profonde.

17. Quartiers du Chef des Amarites. Le mobilier oriental est somptueux (marqueteries, plaquages d'or…) et la salle est décorée avec goût. Des coussins délicats sont disposés un peu partout. Un narguilé et une boîte d'herbes à fumer attendent dans un coin. Une porte sépare le bureau attenant **(17a)** que Barik n'utilise plus. Sur le mur Est, une bibliothèque dissimule un passage menant au 3e sous-sol. Barik loge ici lorsqu'un plan est en préparation.

2e sous-sol



18. La salle d'âme. Dans cette grande salle sont discutés les contrats deux à trois fois par semaine. Les murs sont peints de constellations inconnues. Une massive table de pierre, gravée de symboles astraux ésotériques et percée de plusieurs trous, trône au milieu. Les sacrifices se font dessus, à un endroit précis selon la position des étoiles du jour et de l'animal sacrifié. Le sang coule par les orifices dans des rigoles jusqu'à de petits bassins au pied des murs Est et Ouest. Un passage secret dissimulé au plafond du mur Nord mène à la surface.

19. La silencieuse. Salles de prières et de méditation en enfilade. La première est vide, excepté pour un coffre à offrande et une petite estrade de pierre verte sur laquelle s'agenouillent les Amarites pour prier Matraouk. Il n'y a pas d'office et chacun prie comme bon lui semble en silence. La salle de méditation est sous le coup d'une zone éternelle de silence et de ténèbres, qui existait avant la Guilde. Un seul Amarite médite à la fois. Cette méditation dure de quelques heures à plusieurs jours. Après ces transes, certaines capacités de l'assassin sont améliorées (cause et effets à la discrétion du MJ).

Les sorties secrètes. Elles permettent de quitter ou d'accéder au siège de la Guilde sans passer par l'Al-Amât, mais ne sont utilisées qu'en cas d'extrême nécessité. Deux sont mentionnées, mais d'autres peuvent exister et débouchent dans une zone discrète à l'écart de l'Al-Amât.

La Guilde

La Guilde des Amarites est composée principalement du personnel de l'Al-Amât et de quelques membres consignés aux quartiers souterrains. Elle comprend une **quarantaine de membres** organisés selon une hiérarchie fondée sur leur rôle dans l'établissement et leur méthode de prédilection d'assassinat. Le bas de l'échelle n'est pas au courant des activités réelles de la Guilde. Lorsqu'ils sont seuls, les membres (sauf les Kureiades) communiquent entre eux en Aaram, un argot secret.

• **Kureiades.** 10 surveillants/hommes à tout faire, 4 commis de cuisine et le majordome. Ils sont (bien) payés pour laisser traîner leurs oreilles. Ils ne sont pas au courant de l'existence d'une guilde et pensent travailler pour une auberge influente. ***Rôle : faire fonctionner le lieu servant de couverture.***

• **Maktaziades**. 10 gardes, 2 masseurs, le barbier et le cuisinier. Ils assassinent en égorgeant ou en éviscérant. ***Rôle : protéger le bâtiment et remplir des missions d'assassinat.***

• **Bykureiades.** Deux groupes : 4 danseuses et 2 danseurs, pratiquant l'étranglement (souvent avec un foulard) ; 6 louves et 2 loups, spécialisés dans l'empoisonnement. ***Rôle : servir de couverture et remplir des missions d'espionnage et d'assassinat.***

• **Shumseiades.** L'haruspice, le scribe, le maître d'armes et Barik. Ce dernier est le seul à savoir que des personnes sont « au-dessus », les autres pensent que la Guilde agit pour son propre compte. ***Rôle : diriger et protéger la Guilde, former ses membres, remplir des missions d'assassinat.***

Hormis la tenue de travail pour leur couverture, la plupart des Amarites arborent des tenues locales, relevées de quelques atours orientaux tels qu'un foulard ou un bracelet. En revanche, les employés en contact avec la clientèle (danseuses, louves…) portent des tenues typiques. Les clients aiment l'exotisme ! Les Amarites ne portent aucun signe d'appartenance visible à la Guilde, le seul symbole est une petite pièce glissée sous la peau au creux des reins.

Les Amarites servent **Matraouk**. Des écrits anciens, dans une langue connue seulement d'une poignée d'érudits, prétendent qu'il s'agit du Dieu Unique, bien antérieur à toutes les croyances, et que lui seul doit être vénéré. Les interprétations de ces textes sont nombreuses et Barik a la sienne… Les Amarites affichent une foi et une négation des autres divinités si puissantes qu'ils ont développé une résistance partielle à la magie divine (à vous de décider comment elle se caractérise). Dans la version *Science Fantasy,* seuls les Shumseiades sont « insensibles » à la magie divine.

La foi dicte aussi les actions à mener. Ce sont majoritairement des assassinats, exceptionnellement des cambriolages ou des sabotages, si la rémunération ou les retombées sont à la hauteur. Avant d'accepter un contrat, les Shumseiades se réunissent et l'haruspice de la Guilde sacrifie un animal pour lire les présages dans son foie. En fonction de l'acte à accomplir, le rituel et le sacrifice varient (ils utilisent parfois le foie d'un humain sans bien pour l'assassinat d'un noble de haut rang). Si les présages sont bons, le contrat est accepté, bien que la décision finale revienne toujours au Chef.

Le recrutement au sein de la Guilde se fait soit par un conditionnement et un endoctrinement de prisonniers (convertis ou enlevés), soit par une immersion progressive des Kureiades dans les activités de la Guilde. Dans le deuxième cas, ils sont repérés pour leur potentiel par les espions et longtemps surveillés avant d'être engagés. S'ils refusent le travail proposé, l'enlèvement est envisageable, ou pire… Peut-être qu'un proche d'un des PJ n'a pas accepté de travailler à l'Al-Amât…

Géraud « myvyrrian » G.
Illustration & plan
Guillaume Tavernier

Les piliers Amarites

Les Amarites sont assez libres dans leur façon d'agir, tant qu'ils servent Matraouk et ne vont pas à l'encontre d'un des quatre piliers amarites. Là encore, l'interprétation des piliers est très personnelle à chaque membre.

- Tu offriras à ta victime le choix de se convertir en échange de sa vie qu'il vouera au service des Amarites.

- Tu ne sacrifieras ni femme, ni infirme. Les femmes portent l'engeance de Matraouk et les infirmes sa marque.

- Tu adopteras l'orphelin de ta victime pour l'élever selon les préceptes Amarites.

- Tu ne parleras l'Aaram qu'en présence d'un semblable.

DIEU(X) EXISTE(NT)…

Et ça change tout !



Dans pratiquement tous les JdR, les divinités existent ! Et rien à voir avec la vraie vie. Il n'est pas question ici de foi, mais de gonzes qui balancent des colonnes de feu, qui relèvent les morts, et qui maudissent vos entrailles sur douze générations. Trop souvent, cette réalité du jeu est minimisée. Il est temps que cela cesse.

Je vais commencer ma démonstration par un petit extrait vidéo. Veuillez baisser les volets pendant que je vais tenter de faire marcher ce rétroprojecteur… Gnniii… Pourtant, tout fonctionnait si parfaitement au moment de l'essai ! Ah, c'est humiliant, cette malédiction technologique ! Ça me rend fou ! Sortez vos livres et continuez à lire pendant que je détruis ce truc de mes deux à coups de pelle à neige… Vous vous rappelez cette scène de *From Dusk 'till Dawn* (1996, *Une nuit en enfer* en VF) de Quentin Tarantino ? Le film commence comme un film de gangsters classique puis bascule dans le gore et le fantastique quand les voyous et leurs otages passent la nuit dans un bar mexicain qui se trouve en fait être un repaire de vampires. Au départ, Seth Gecko, le personnage joué par George Clooney, est un personnage sans foi ni loi. Comme la plupart d'entre vous, rôlistes impies ! En grande majorité, un ramassis d'agnostiques, d'athées et j'en passe. Je n'irais pas jusqu'à dire, comme Mireille D., que vous n'êtes qu'une bande de psychopathes satanistes, mais…

Pour redevenir un peu sérieux, le désenchantement du monde dont parlait Max Weber, la rationalisation de notre société, le doute ou même la façon dont, aujourd'hui, les croyants vivent leur religion ne nous aident pas beaucoup en JdR. Pire, ils nous empêchent souvent d'aborder la réalité de l'existence des divinités en jeu. Pour bien le jouer, il nous faut opérer ce que j'appelle en termes techniques une « *Seth-Geckoïsation* » de notre esprit. Revenons au film de Tarantino. Les personnages viennent de subir la première attaque de vampires. La réalité bascule et les survivants se demandent ce qu'il se passe. Seth prend alors la parole pour un dialogue archivé au rayon culte de ma petite vidéothèque personnelle. Paroles explicites. Et version coupée. L'important, c'est le raisonnement.

L'évangile selon Seth

« *Je sais ce qu'il se passe. Dehors, il y a un tas de putains de vampires qui veulent rentrer ici et sucer notre putain de sang* (traduction maison de la VO, c'est cadeau). *C'est aussi simple que ça. Et venez pas me dire : je ne crois pas aux vampires, parce que JE ne crois pas aux putains de vampires. Mais je crois ce que je vois, et ce que je vois, ce sont des putains de vampires. Est-ce qu'on est tous d'accord sur le fait qu'on a affaire à des vampires ? […] Bien, et il se trouve que notre meilleure arme contre ces suceurs de bite sataniques, c'est cet homme* (il désigne alors le pasteur Jacob, un de ses otages. Vous n'avez pas vu ce film ? Franchement, ce n'est pas sérieux… Je vais vous demander de sortir).

Pour Dieu, il est probable que nous soyons tous de la merde, mais lui, c'est un des siens. Le problème, c'est que sa foi n'est plus tout à fait ce qu'elle était. Et je ne dis pas ça pour me moquer de

toi. On a besoin de toi. Un prêcheur sans foi, c'est de la merde dans notre situation. Un serviteur de Dieu peut prendre une croix et la carrer dans le cul de ces monstres. Un serviteur de Dieu peut bénir l'eau du robinet et en faire une arme. Jacob, je sais que tu as perdu la foi. Comment le sacré pourrait exister si ta femme peut t'être arrachée ainsi qu'à tes enfants ?

J'ai toujours pensé que Dieu pouvait aller se faire foutre. Mais je viens de changer le disque de mes convictions profondes il y a juste quelques minutes. Parce que je sais que ce qui est là, dehors, et qui essaye de rentrer, quoi que ce soit, c'est du 100 % maléfique qui vient direct de l'enfer. Et si l'enfer existe et que ces fils de putes en sortent, c'est qu'il doit y avoir un paradis aussi, Jacob. Il doit y avoir un paradis. Alors, Jacob, tu es quoi ? Un prêcheur sans foi ou un putain d'enculé de serviteur de Dieu ? »

Ah, s'en suit une réussite critique sur le jet de charisme ! Quel moment ! Et Jacob de retrouver la foi, de bénir les gourdes, de former un crucifix du tonnerre de Dieu avec une batte de base-ball et un fusil à pompe et de se lancer corps et âme dans le combat contre les morts-vivants.

C'est ça l'esprit, coco !

Voilà dans quel état d'esprit exact vous devriez jouer votre personnage lors de la prochaine partie de JdR où le divin et le sacré existent. Dans un univers où les preuves matérielles d'un dieu existent, où ses représentants sont investis de pouvoirs tangibles, les comportements des individus sont forcément très différents de ce que l'on retrouve dans nos sociétés. Au minimum, on interagit avec une prudence déférente avec un prêtre. On ne voudrait surtout pas froisser la hiérarchie. Mais, le plus souvent, on craint, on respecte, on vénère.



Les guerres intestines aux croyants sur l'identité du vrai dieu n'existent pas. Quand il n'y a pas de preuve, les affrontements sont très violents, puisqu'ils relèvent de la foi. Mais, quand les preuves existent, notamment sur l'existence de plusieurs divinités, on peut en préférer une plutôt qu'une autre, ou se méfier de quatre ou cinq autres, mais personne ne remet en cause l'existence de telle ou telle divinité. Plus personne n'a le monopole du sacré.

La suite de ce papier n'est pas de nous lancer dans les conséquences philosophiques ou sociologiques qu'impliquent ce constat dans les sociétés des univers de JdR. Déjà, c'est un boulot de MJ biclassé auteur qui aime se prendre la courge avec ce genre de trucs. Et vous avez lu quoi sur la porte, en rentrant dans la salle ? *PJ Only*, c'est ça, tout à fait ! L'intérêt, c'est de se concentrer sur ce qui est utilisable en jeu.

Premier conseil : tout le monde est concerné. Impossible de jouer un perso qui ne s'est jamais posé la question de son positionnement vis-à-vis des divinités existantes. On a le droit de les mépriser, de vivre sa vie en les dénigrant, en les défiant, en s'en méfiant, →

mais certainement pas sans se poser la question. Pas besoin d'être forcément un dévot, mais la position la plus commune consiste à avoir conscience de ces puissances supérieures et d'agir en conséquence : une petite offrande pour les récoltes, les naissances. Une petite prière avant de partir au combat. Une pensée au moment où plonger dans une rivière vous sauve la mise avec une colonne d'hobgobelins aux trousses…

Maintenant, si vous jouez un prêtre ou un clerc dans le plus célèbre des jeux de rôles ou un de ses dérivés, il faut que ça se sente à la table de jeu. Vos pouvoirs ne proviennent pas de la magie qui baigne le monde, mais du bon vouloir d'une divinité. Une entité terriblement puissante et qui a une personnalité, une vision du monde et, qui sait, peut-être, une susceptibilité, des caprices et des lubies. Moi, je serais un Dieu, je serais très susceptible. Et colérique. Mais ce n'est pas le débat. Et c'est vous « *l'interprêtre* » de ses volontés, c'est vous qui siégez sur la chaire et qui tenez le magistère. Chacun de vos actes se doit d'être dans la droite ligne de sa philosophie ou de sa pensée. Sans quoi celui qui donne des pouvoirs pourrait tout aussi bien les retirer. C'est bien entendu au MJ d'en juger, mais poussez le concept dans les interactions avec les autres PJ ou PNJ. Cela vous donne une ligne directrice intéressante à développer pour incarner votre personnage. Après tout, vous êtes un serviteur. Vous disposez d'un libre-arbitre, certes, mais plus vous avez du pouvoir et plus vos actes doivent être alignés avec le grand patron.

Le revers de l'ambulance

De même, il est très amusant de jouer au moins un minimum le prosélyte, notamment dans les relations avec les autres PJ. Il se trouve qu'à Donj', le prêtre est celui qui tient le rôle central de « *l'ambulance* », le soigneur. Il possède aussi des capacités pour booster les autres. Comment alors envisager que tout un groupe bénéficie des bienfaits d'un dieu sans en honorer un tant soit peu les préceptes ou les rituels ? Le guerrier veut des soins ? Expliquez-lui que s'il ne récite pas la prière avec vous, à genoux et les mains jointes, ou en train d'effectuer la danse du vent du Dieu de la nature, le miracle n'aura pas lieu. Et c'est tout à fait logique. Rajoutez-en, forcez-leur la main ! C'est bien la moindre des choses. Vous verrez, c'est encore plus délicieux quand le personnage en question vénère une autre divinité, mais que sa classe ou son profil ne lui donne pas accès à des pouvoirs :

« *Ah bon, tu méprises Moradin, le Père des Longues Barbes ? Eh bien, demande donc à ton dieu des choses imberbes et insignifiantes de réduire ta fracture ouverte de la jambe et d'arrêter le saignement. En revanche, si tu es prêt avec moi à rendre gloire au Patriarche des Premiers Nés, je suis sûr que Moradin, le plus formidable de tout le Panthéon, voudra bien entendre ta supplique et te venir en aide par l'intermédiaire modeste de mon humble truchement…* »

Votre personnage lance un sort de protection sur tout le groupe contre les démons ? Exigez pour la bonne conduite du rituel que chacun des membres du groupe répète les paroles de votre choix. Et avec conviction, par tous les diables ! Non seulement, c'est marrant à jouer si votre groupe aime ce type de roleplay à la table, mais en plus, quelle que soit votre façon de pratiquer, c'est une façon forte de faire exister votre personnage à la table. Et d'imposer ses convictions.

Pour ce genre de personnage, la foi ou la religion est votre domaine d'expertise et, si le débat ou la discussion peuvent vous intéresser, il y a un moment où votre magistère doit s'imposer. Rappelez-vous Seth Gecko. « *Je ne crois pas aux vampires mais il y a des vampires, donc j'y crois. Donc envoyez Dieu,*

sinon on va se faire sucer les artères à sec ! » Fin de la discussion.

Ce genre de comportement de jeu un peu radical de la part des prêtres permet également de créer de la matière sur laquelle les autres peuvent rebondir. Par exemple, si votre personnage se retrouve face à ce type de religieux, alors qu'il est animé lui aussi de convictions fortes, qu'elles viennent de sa philosophie, de sa race (c'est un elfe qui ne supporte pas les prétentions de ce clerc nain bourru) ou de sa pratique religieuse, vous pouvez tout à fait refuser les sacrements que vous impose le prêtre sous prétexte que la situation est tendue. Refus des soins, refus des rituels de protection, etc. Cherchez d'autres solutions : payer en argent comptant et trébuchant. Après tout, de nombreuses églises font passer le chapeau pour recueillir de quoi financer des institutions, écoles, temples… Tout ceci coûte fort cher, mon pauvre monsieur. Tentez la menace, pourquoi pas ? Cela peut être dangereux, mais quelle scène mémorable ! La lame sous le nez du prêtre nain, l'elfe à l'agonie lui crache dans un flot de sang : « *Je te préviens, barbu de malheur, je n'ai plus rien à perdre ! Tu me soignes ou je te saigne.* » Et puis, au moment le plus tendu du scénario, quand l'un ou l'autre des deux personnages cèdera (le nain soigne l'elfe sans rien demander en contrepartie ou l'elfe récite l'évangile nain sans que le prêtre ne le force), cela va conférer à la scène une grande force dramatique.

Raise is Dead

Dernier exemple. Dans les jeux, comme Donj'&Cie, à un certain niveau, le prêtre acquiert le pouvoir de relever les morts, ou plus précisément de ramener à la vie des personnages récemment tombés. Quel pouvoir ! Alors, c'est particulièrement pratique pour le jeu en campagne pour sauver la mise à un PJ. Mais, au-delà de l'aspect fonctionnel, il s'agit d'une occasion unique dans votre carrière de prêtre de ramener la couverture à vous et de faire mousser votre divinité comme jamais. À ce moment-là, vous aurez les autres PJ – au moins un, en tout cas – dans le creux de votre main. Et ne serait-il pas raisonnable d'exiger, en échange du pouvoir considérable que demande le retour à la vie de ce personnage, un engagement à la hauteur ? Une vie pour une vie, estime-t-on dans la plupart des croyances connues. On peut parfaitement imaginer un dialogue entre le prêtre en transe et l'âme du personnage décédé. Quel meilleur moment pour évangéliser ? Le personnage qui va être sauvé par tel dieu est-il prêt, en échange de sa vie rendue, à se comporter désormais selon les préceptes divins ? À respecter les rituels élémentaires ? À embrasser la philosophie, à suivre l'enseignement du prêtre qui effectue le rituel ? À donner dix ou vingt ans de sa vie au service de son sauveur ?

Dans son célèbre « *pari* » sur l'existence de Dieu, Blaise Pascal tente de convaincre ses contemporains ainsi : « *si vous pariez sur l'existence de Dieu, s'il existe, vous gagnez le paradis éternel. Si vous perdez, vous ne perdez pas grand-chose. À parier sur l'inexistence de Dieu, au mieux, si vous avez raison, vous ne gagnez rien, vous retournez à la poussière. Si vous perdez, vous brûlerez en enfer pour l'éternité.* » Ici, les enjeux sont différents dans le sens où il n'y a pas d'incertitude. « *Embrasse la lumière de Qui-vous-voulez et tu reviendras à la vie.* » Si Pascal a eu du succès avec son pari tiré par les cheveux, là, on est plutôt dans le registre du Parrain, avec une offre qu'on ne peut pas refuser.

Dieu existe, vous êtes son ambassadeur, alors comportez-vous comme tel !

Tête Brûlée
Crapougnats *Didier Guisérix*



PEUT-ON PROGRESSER EN TANT QUE JOUEUR DE JDR ?

Ça n'a pas été tout seul. Le club de twirling bâton voulait récupérer le créneau pour ses répèt' et le comité « hygiène et sécurité » nous a fait refaire toute la tuyauterie des vestiaires. Mais voilà, le gymnase a été ouvert hier et on va pouvoir commencer les entraînements. Je te montre le matériel et les locaux, à toi de voir si tu passes aux inscriptions. En tout cas, bienvenue à l'inauguration.

Le gymnase est un lieu dédié aux joueurs et joueuses qui voudraient s'entraîner et progresser en jeu de rôle. Quand j'ai voulu progresser dans ma propre pratique du JdR, on m'a suggéré de passer à la maîtrise ou à l'écriture d'un jeu. Ici, ça n'est pas exactement l'esprit. Dans le gymnase, le stade au-delà de la joueuse lambda, c'est la bonne voire l'excellente joueuse.

En finir avec notre réputation de moules

Je ne vais pas te mentir, notre cote est au plus bas. Notre réputation de moules ou de caractériels nous précède. Nous sommes connus pour *minimaxer* en dépit du bon sens, pour ruiner les scénarios ou les préparations les plus géniales, ne rien piger ou piger trop vite, ne pas *jouer le jeu*... Nous sommes les cauchemars des MJ et les préoccupations angoissées des auteurs de mécaniques ludiques. Nous sommes ces morceaux bruts d'individualisme forcené, de frustration en puissance et de consommation avide, posés autour de la table en attendant la becquée... Bref, les outsiders du championnat.

Et il faut bien reconnaître que nous avons tous fait des bourdes à la table, la plupart du temps par maladresse ou en toute bonne foi, parce que nous pensions que c'était ça, jouer au jeu de rôle, ou que nous faisions ce qu'on attendait de nous.

Je suis une fervente partisane du pouvoir aux joueurs et aux joueuses. J'ai filé des tracts dans la rue pour qu'on nous laisse assumer une responsabilité plus grande sur nos parties. J'ai posé des affiches à 5 h du mat' pour qu'on nous fasse confiance. J'ai fait des happenings dans les centres commerciaux pour qu'on joue avec nous et pas contre nous... Mais il faut regarder la réalité en face : on a deux ou trois trucs à prouver avant qu'on nous prenne au sérieux quand on demande si on peut progresser en jeu de rôle.

Progresser n'est pas une obligation

Le gymnase n'est pas un service rôliste obligatoire. Je comprends tout à fait qu'on puisse prendre plaisir à s'asseoir à la table et à jouer, se défouler, se détendre, passer un bon moment entre amis... Je veux dire, c'est exactement comme ça que moi je pratique le football, par exemple.

En général, « *faire un foot* » consiste pour moi à enlever mes chaussures et gesticuler sur le terrain en criant avec enthousiasme : « *La passe ! La passe !* » Des fois, totalement par hasard, je me retrouve avec le ballon,



il m'arrive même de marquer un but sans le faire exprès. Mais, mon plaisir, c'est avant tout de courir avec les autres, de me sentir partie intégrante de l'équipe, de surjouer l'arrogance de la victoire ou l'amertume de la défaite à la fin du match, en sachant très bien que je n'y suis pour rien, dans un cas comme dans l'autre. Enfin, surtout en cas de victoire.

Je ne compte pas m'entraîner au foot. Je ne compte pas progresser dans ma pratique du foot, apprendre à maîtriser un ballon, à développer mon endurance ou mon souffle, ni même à courir sans que mes genoux se cognent. J'y trouve déjà mon plaisir comme ça, et ça me convient très bien.

Mais ma propre désinvolture vis-à-vis du football n'empêche pas qu'il existe une autre pratique qui fait la part belle à la progression des joueurs : celle où on s'entraîne plusieurs soirs par semaine, qu'il vente ou qu'il pleuve ; où on fait des tours de terrain et des abdos ; où on peaufine des stratégies en équipe ; où on s'investit à fond et on se dépasse soi-même. Et je ne parle pas des matches tous les dimanches. Cette pratique-là, elle procure un autre genre de plaisir, complètement différent. C'est ce plaisir que je recherche en jeu de rôle. Mais, si la récompense est incomparable, elle a un coût assez lourd qui se paye en efforts. Je préfère prévenir avant que tu règles ta cotise.

Revoir l'objectif : vers un jeu collectif

Je ne te tromperai pas non plus sur la proposition : en préparant les sessions d'entraînement, on a légèrement redéfini les qualités propres à un bon joueur ou une bonne joueuse. On a mis de côté l'astuce, le roleplay, l'imagination, la créativité... même si ce sont des qualités personnelles que nous admirons tous chez les autres et qui procurent une reconnaissance immédiate à la table. Mais, d'une part, elles ne garantissent pas forcément la qualité générale de la partie, d'autre part elles peuvent même devenir carrément pénibles pour la table. →

Des ressources pour nous les joueurs

S'il faut citer des ressources, je recommande :

- le blog *Du bruit derrière le paravent* de Gregory Pogoresky,

- une excellente série des *Carnets ludographiques* de Wenlok et Kobal sur *Radio Rôliste*, intitulée « *L'Art d'être joueur* »

- un très chouette article de Thomas Munier et Aldo Pappacoda, paru dans *Di6Dent N°O* : « *Joueurs, électrisez la table* »

- côté théorie pure, certains articles du blog *Limbic Systems* de Frédéric Sintes comme « *Le contrat social* » ou « *La Synesthésie* » sont extrêmement intéressants.

(optionnel, 900 sg max.)

Je veux dire, ce roleplay de comédien pro, il est classe, c'est vrai, mais est-ce qu'il laisse suffisamment de place aux autres joueurs pour en placer une ? Cette astuce de fou en investigation, c'est impressionnant, certes, mais si c'est pour démonter toutes les ficelles du scénario à la table, où est le plaisir de jouer ? Et cette créativité débordante et vive qui fait que tout le monde se demande mais-où-va-t-il-chercher-tout-ça, c'est super chouette, mais enfin est-ce que tu ne serais pas un peu fatiguant ? (Je pose juste la question).

En revanche, on a décidé de mettre la gomme sur le collectif. Parce que nous avons tous tendance à oublier à un moment ou à un autre qu'on n'est pas tout seul avec son perso, mais qu'on joue avant tout avec les autres à la table. Et le collectif, ça n'est inné pour personne. C'est même une notion de moins en moins évidente dans la vraie vie. Raison de plus pour en faire le cœur de l'entraînement : on va revenir aux fondamentaux, on va progresser en équipe, on va travailler ça.

On essaie de développer un « *jouer ensemble* » à base de qualités humaines basiques mais efficaces : la principale étant l'écoute, les suivantes étant la capacité à concéder, à donner à voir et à s'adapter. Dans ce gymnase, le « bon jeu », tient plus de l'attitude à la table que de ce que tu pourras produire dans la fiction.



Mais, si ça peut te rassurer, ça n'est pas totalement désintéressé non plus : plus les joueurs s'appuient sur le « *jouer ensemble* », plus la fiction collective a de la gueule.

Par ou on commence ?

En dehors du gymnase, si tu veux améliorer ta cote avant un combat, je te conseille de trouver un coach. Mais rappelle-toi que les joueurs sont des moules. Ça veut dire que, pour qu'un coach accepte de t'entraîner, il va falloir donner des garanties.

Personnellement, avant de proposer le job à mon MJ ou à un joueur plus expérimenté, j'ai amorcé un dialogue : j'ai commencé par faire des retours à la fin des parties, pour dire ce que j'ai aimé ou pas, les moments où j'ai été un peu paumée, demander des conseils. J'ai prouvé que je m'intéressais, que j'étais ouverte à la discussion, et que je pouvais entendre des remarques négatives.

Et quand mon mentor a pris le job, je l'ai vraiment reconnu pour coach : s'il me dit de remonter ma garde, je remonte ma garde, s'il me dit de faire gaffe à mes jambes, je fais gaffe à mes jambes.

D'ailleurs, c'est lui qui m'a indiqué comment poursuivre le débrief dans les vestiaires (c'est une métaphore, garde ton calme) : sans aller jusqu'à la théorie niveau universitaire en psycho, socio ou philo, il faut reconnaître que le net déborde d'infos sur le jeu de rôle. Les forums y sont encore actifs, les podcasts et les blogs pullulent. Certes, la plupart des échanges ne nous concernent pas comme joueurs. Mais, d'une part, c'est en train de changer, et d'autre part nous pouvons nous approprier certaines pratiques de MJ qui sont connexes avec la nôtre : création et mise en scène des PNJ, réflexion sur l'immersion et le roleplay (voir la marge ci-contre).

Cardio, muscu, sparring

Le cardio-training : Contrairement aux apparences, ce gymnase n'a rien d'un *fight-club*. Les règles de

base à une table de JdR sont strictement les mêmes que dans la vraie vie, notamment dès qu'il s'agit de communiquer, écouter, s'exprimer, gérer son ego, concéder, faire attention aux autres, comprendre un point de vue différent, etc. Bref, être un adulte avec une certaine maturité émotionnelle. Je pourrais ajouter ne pas piquer une crise à la moindre frustration, savoir dire posément ce qui ne va pas et comment on peut l'arranger, savoir se remettre en question, etc. Nous nous entraînons à ça tous les jours, que ce soit dans notre couple, notre boulot, nos interactions quotidiennes avec les vrais gens. Si ce n'est pas le cas, je me permets de te conseiller de t'y mettre rapidement pour le bien-être de ton entourage. Et si c'est bien le cas, réinvestis-moi cette expérience à la table ! C'est de ça qu'on a besoin en jeu avant tout. Et remonte ta garde. Et fais gaffe à tes jambes.

La muscu : L'imagination est un muscle : plus on la sollicite, plus elle se développe, mais, si on ne s'en sert pas, elle s'atrophie. Les MJ sont au courant, parce que se documenter fait partie de leur job. On a juste oublié de nous prévenir que ça pouvait faire partie de notre boulot à nous aussi. Nourrir son imagination, c'est utile et rarement désagréable : lis, va au ciné, regarde des séries, va voir des expos, du théâtre. Arrête-toi sur une scène, un personnage ou une émotion que tu aurais envie de réinvestir en jeu.

Le sparring : Progresser tout seul n'est pas suffisant. Il y a des aspects qu'on ne peut développer qu'en commun : la confiance, l'esprit d'équipe, le *jouer ensemble*. Dans le gymnase, la progression d'un joueur ou d'une joueuse passe par celle de la table entière, MJ compris.

Les jeux dits *forgiens* ou *indie* sont un excellent exercice d'entraînement collectif. Ils nous invitent à essayer d'autres façons de jouer (une par jeu, en réalité, voir la marge ci-contre). On peut aimer ou pas, ce n'est pas tellement la question. La question serait plutôt : est-ce que l'expérience en vaut la peine ? Pour moi, c'est oui, définitivement. Ces jeux ont bousculé des lignes que je croyais inamovibles : la répartition des responsabilités à la table, une narration plus ou moins partagée, un thème et un cadre forts, des règles sécurisantes pour aborder des sujets casse-gueule (intimité, drame, dilemme moral, etc.). Ils ont permis aux joueurs de ma table de se souder et de trouver une note commune, en invitant tout le monde à situer et exprimer ses limites. De retour sur nos campagnes habituelles de *Bloodlust*, *Eclipse Phase* ou *Les Chroniques oubliées*, nous avons tous essayé de mettre à profit ces expériences. Et ça a marché.

Un parcours de joueuse

En associant lectures théoriques et pratique régulière de jeux forgiens entre mes campagnes classiques, je me suis forgée un parcours de joueuse. Ce que j'appelle un parcours, c'est un ensemble de déclics qui font qu'aujourd'hui je ne joue plus comme avant, et qu'il n'y a pas de retour en arrière possible. C'est ce que j'appelle progresser. Aujourd'hui, quand je me retourne sur récent mon parcours de joueuse, je vois que j'ai déjà fait un bout de chemin et que ça valait largement le coup. Mais il m'en reste à faire.

Maintenant, à toi de voir si tu nous rejoins pour l'entraînement. Dans deux jours, on attaque les choses sérieuses, avec les rapports directs entre joueurs à la table. Si ça te tente, tu peux mettre ton nom sur un casier et voir si tu trouves un maillot à ta taille. Et tu peux faire passer le mot, le gymnase est ouvert.

Eugénie
Crapougnats *Didier Guisérix*

Des jeux pour secouer la routine

Épinglés sur le panneau en liège de l'accueil :

- *Inflorenza* de Thomas Munier, pour des pratiques saines à la table,
- *Monostatos* de Fabien Hildwein, pour une première approche de narration partagée,
- *Prosopopée* de Frédéric Sintes, pour une expérience « *autre* » en JdR,
- *Innommable*, de Christoph Boeckle, pour amener soi-même son PJ à la folie
- *Dogs in the Vineyard* de Vincent Baker, pour apprendre à abandonner un conflit, ou en payer le prix.



PROFESSION : MJ

MAÎTRE DU TEMPS

Jouer vite, mais bien !

Il est minuit, et vous savez déjà que vous ne bouclerez pas ce scénario ce soir… Dans une heure, maximum, Sylvain[1] dormira sur sa fiche de personnage et Stéphane commencera à s'inquiéter de l'horaire du dernier métro/bus. Juliette, elle, a promis de ne pas réveiller sa coloc' trop tard, et Gabriel ne devait de toute façon pas traîner aujourd'hui (demain, il y a danse, et il faut dormir pour être en forme).

Vous faites vous aussi partie de ces MJ qui n'arrivent jamais à finir un scénario dans le temps imparti ? Il faut alors sacrifier un chapitre de l'histoire, expédier la conclusion ou bien remettre à la prochaine session, ce qui n'est pas toujours très pratique. Parmi les cas les plus embêtants, la partie jouée en convention, dont les joueurs/joueuses ne connaîtront **jamais** la fin, ou bien ce « *petit* » scénario qui devait durer trois heures, montre en main, si, si, promis, mais qui ne tient finalement pas ses promesses. Dommage, non ? Dans ce *MJ Only*, nous allons causer des techniques qui permettent de mieux maîtriser son temps de jeu.

Simplifiez en amont

Commençons par enfoncer quelques portes ouvertes… Vous souhaitez jouer de manière efficace dans un temps limité ? Commencez par adapter la forme et le fond :

• **Un système de jeu et un univers simples :** certains JdR ne sont pas adaptés aux scénarios sur le pouce… Évitons donc les usines à gaz qui vont nécessiter trois-quarts d'heure d'explications avant de démarrer. Il existe au contraire des jeux légers et faciles à mettre en place, qui seront bien plus appropriés. Dans tous les cas, l'idéal est de ne pas avoir à se référer au(x) livre(s) en cours de jeu.

• **Soyez prêt à simplifier encore, pendant la partie :** toutes les procédures prévues par le système de jeu ne sont pas forcément utiles… Improvisez ! Ainsi, dans bien des cas, vous pouvez notamment vous passer des règles d'initiative (et du tour de table qui va avec), lors des combats de moindre importance : le personnage qui a l'initiative, c'est celui qui *décide* d'attaquer le premier… De plus, êtes-vous sûr d'avoir besoin d'un plan détaillé pour *chaque* combat ?

• **Proposez des personnages prétirés,** si possible liés à l'aventure. Non seulement, vous allez gagner un temps fou en économisant sur la phase de création de personnages, mais, en plus, vos joueurs/joueuses seront directement impliqué(e)s dans l'histoire.

• **Rassemblez les PJ dans un concept de groupe fort :** une escouade de mercenaires, un gang de voleurs, une équipe d'exploration, une unité de police, etc. Comme les prétirés, cela permet de lancer plus rapidement la partie, tout en renforçant l'unité, l'identité et la cohérence du groupe.

• **Décidez d'emblée que les PJ se connaissent déjà tous :** un simple tour de table suffira à les présenter.

Prévoir un scénario adapté est un objectif majeur, lors de la phase de préparation :

1. Les prénoms n'ont pas été changés.

• **Du court !** Vous n'allez pas lancer vos joueurs dans une campagne, donc restez-en aux structures simples. Une introduction, un rebondissement, un éventuel twist final et une conclusion suffisent largement à combler plusieurs heures de jeu (voir le *MJ Only* de *CB#15*). Pendant l'écriture, essayer de déterminer quelle durée vous êtes prêt à accorder à chaque scène, et maîtrisez les débordements (enfin, essayez).

• **Du structuré !** Bannissez les univers trop ouverts, les explorations sans buts, les complications inutiles, les fausses pistes et les intrigues à tiroirs trop complexes. Comptez avec les idées saugrenues de vos joueurs/joueuses pour enrichir l'histoire ! À vous ensuite de voir quelle place vous souhaitez accorder à ces éléments.



Focus !

Bien jouer, c'est avant tout être *concentré*.

• **Déterminez une heure de début** et engueulez les retardataires qui vous font perdre du temps. « *On joue, là, c'est sérieux !* » (Seigneur Mordak, archimage niveau 57). Prévoyez tout de même un instant « social », où chacun peut prendre des nouvelles des autres sans avoir à le faire pendant une scène cruciale.

• **Pendant la partie, justement,** limitez (à défaut de bannir) les discussions et les activités qui n'ont rien à voir avec le jeu (ah, ces téléphones portables…).

• **Prévoyez un temps hors-jeu pour le repas**, si possible. De toutes façons, vous allez vous goinfrer de cochonneries diverses et variées pendant la séance de jeu.

• **Faites des pauses régulières,** qui permettent à tout le monde de se détendre un peu (ou relire ses notes, refaire du café, fumer une cigarette, passer un coup de fil, parler du dernier épisode de *True Detective*, etc.).

• **Attention aux « *soirées potes* »,** où la partie n'est qu'un prétexte pour se retrouver et boire un coup ensemble. L'un n'empêche pas l'autre, bien entendu, mais, si les joueurs/joueuses veulent leurs points d'expérience, il va bien falloir choisir entre le JdR et la soirée pizza.

Assouplissez vos scénarios !

N'hésitez pas à concevoir vos scénarios de manière modulaire, de façon à pouvoir modifier, accélérer les événements à volonté, ou même supprimer des scènes à la volée. Pour les enquêtes (ou toute intrigue relativement linéaire), vous pouvez notamment recourir à la technique des « *indices flottants* ». La structure classique d'une enquête est la suivante : à partir d'une scène A, les PJ découvrent un indice qui les mène à la scène B, où se trouve un autre indice menant à C, etc., →

Le cas de l'improvisation

Cette aide de jeu concerne surtout le cas des parties basées sur un scénario scripté. Néanmoins, si vous souhaitez improviser de A à Z, certains des conseils et des techniques présenté(e)s ici sont tout aussi valables.

Si vraiment vous êtes en retard…

INTERVENEZ ! Forcez les joueurs à se concentrer sur le scénario, qui doit passer avant les intrigues personnelles. Demandez-leur aussi d'éviter les séparations du groupe de PJ (ça économise au moins la phase de « compte-rendu », quand les personnages se retrouvent et échangent leurs informations).

jusqu'à la fin du scénario. Pour des raisons diverses et variées, les joueurs peuvent passer à côté des indices : ils n'y pensent pas, ils ratent un test de compétence, ou autre.

La solution, dans ce cas, est d'éviter de lier systématiquement un indice à une scène, un lieu ou un PNJ particulier, mais de le mettre en jeu dès que possible, de manière à permettre aux PJ de passer à l'étape suivante. Par exemple, un assassin ou un cambrioleur peu méticuleux a laissé son mégot de cigarette « *dans le cendrier du salon* » (dit le scénario). Manque de chance, les PJ ne trouvent pas cet indice, alors qu'il est capital pour la suite. Peu importe ! Ils/Elles pourront le découvrir dans une autre pièce, ou être prévenu(e)s par la personne chargée du ménage, qui trouve cet objet curieux alors que personne ne fume dans la maisonnée. Même chose pour les informations qui doivent être délivrées par un PNJ spécifique : un autre personnage fera parfaitement l'affaire, quitte à improviser un peu.

L'important, ici, est de ne jamais laisser la situation s'enliser, en faisant en sorte que les PJ aient toujours une piste à suivre. Ne vous laissez surtout pas arrêter par un test raté (Perception, Fouille, Interrogatoire…), surtout s'il est déterminant pour la poursuite de l'aventure.



Malheureusement, les joueurs/joueuses peuvent néanmoins se perdre dans les méandres de l'intrigue, notamment si celle-ci est particulièrement complexe. Dans ce cas, plutôt que de les laisser tourner en rond, n'hésitez pas à intervenir. Nul besoin pour autant de recourir à un *Deus ex machina* improbable, sauf si vous êtes sûr de parvenir à être discret et subtil. En revanche, aidez vos joueurs/joueuses à s'organiser : forcez-les à faire le point, à recenser leurs indices et les pistes disponibles. Sont-ils sûrs d'avoir pensé à fouiller dans tous les coins et d'avoir interrogé tous les témoins ? Profitez-en au passage pour leur demander quels sont les projets à moyen terme de leurs personnages, ça vous permettra de mieux prévoir la suite de votre partie. Cette étape est souvent indispensable pour les débutants, mais c'est aussi utile pour des joueurs plus expérimentés.

Commencez « In media res »

Voilà un conseil qui revient souvent. Cette expression (signifiant « *Au milieu des choses* ») est maintenant assez connue dans le milieu rôliste, au moins parmi les MJ. Il s'agit de plonger directement les personnages au cœur de l'action, sans jouer aucune scène « *d'exposition* » destinée à présenter l'intrigue. Vous pouvez par exemple supprimer la scène classique de la rencontre avec le commanditaire qui a une mission à confier aux PJ : on considère que ceux-ci ont déjà accepté ou, même, qu'ils ont déjà commencé leur travail.

Outre le temps gagné, cela vous permettra de débuter directement par une scène d'action (un combat, une poursuite, etc.), une méthode très immersive pour les joueurs/joueuses. Veillez tout de même à leur présenter la mission en détail, de manière à ce qu'ils/elles aient toutes les informations nécessaires pour poursuivre le scénario, quitte à ce qu'ils vous demandent des précisions en cours de jeu.

En cours de jeu, n'hésitez pas non plus à recourir aux ellipses narratives, en passant directement d'une scène à l'autre sans avoir à jouer les moments les moins importants du scénario : « *Après une bonne semaine de voyage, vous arrivez à destination* ».

La technique du « Quick play »

Il s'agit d'une méthode destinée à accélérer les scènes les moins importantes,

sans pour autant les passer sous silence (comme on pourrait le faire avec une ellipse). La technique consiste d'abord à hiérarchiser les scènes du scénario, soit pendant la phase d'écriture, soit pendant le jeu : certaines scènes mineures ne méritent pas qu'on leur consacre une heure de jeu. C'est notamment le cas des voyages, des scènes de shopping (« *Il me faut une nouvelle armure !* »), des petites enquêtes de voisinage, des scènes de fouille dans un lieu ne recelant aucun indice important, des interactions avec un ou plusieurs PNJ mineur(s), etc.

Vous pouvez alors basculer du mode jeu normal au « *Quick Play* » (« *Jeu rapide* »). Le principe est simple : il s'agit d'accélérer le dialogue entre le MJ et les joueurs/joueuses en supprimant les descriptions et certains éléments d'ambiance pour aller directement à l'essentiel. On se concentre alors sur l'alternance entre les questions et les réponses, en tentant de rester court et concis : demandez aux joueurs/joueuses de poser leurs questions en une seule phrase, répondez-leur rapidement, laissez-les éventuellement rebondir dessus tout de suite avec une autre question, sans perdre de temps. Interdisez-vous toute complication inutile. Pensez cependant à expliquer le principe de manière claire aux joueurs/joueuses, de manière à pouvoir déclencher un *Quick Play* à l'improviste.

Comme vous le voyez dans l'exemple en marge, les choses sont survolées, à la limite du « *meta-jeu* ». Même le *roleplay* n'est pas joué (interroger les passants, négocier avec l'alchimiste). Limitez toutefois l'exercice dans le temps et bornez-le : un *Quick Play* possède un début et une fin bien identifiées. À la fin de la scène, décidez simplement combien de temps tout cela a duré (ici, probablement une ou deux heures).

Réservez cette technique à des scènes simples sans véritable enjeu. La méthode est également utile pour les scènes pendant lesquelles les PJ se séparent, de façon à faire jouer tout le monde sans perdre trop de temps.

Notez que le *Quick Play* n'exclue pas les tests simples et rapides, par exemple un test de Charisme pour obtenir l'adresse de l'alchimiste, ou un test de Marchandage auprès de celui-ci (« *D'accord, je peux faire un effort… 5 écus ?* »).

Attention, le procédé peut être assez surprenant pour les joueurs/joueuses qui n'y sont pas habitué(e)s. Certains même n'aiment pas la technique, car cela peut briser leur immersion tout en les les empêchant de faire du *roleplay* à base de looooongues tirades. Cela peut leur donner l'impression qu'on leur force la main en les obligeant à jouer vite. Pourtant, le gain de temps est notable.

Le temps qui passe…

Si les joueurs/joueuses s'éternisent sur un problème, et/ou si la durée de jeu est vraiment comptée, il est temps de mettre en place une petite technique ~~sadique~~ ludique. Indexez le temps virtuel (celui des personnages) sur le temps réel (celui du groupe de jeu) ! Vous pouvez, par exemple, décider que 10 minutes de jeu (réel) correspondent à 1 heure pour les PJ. Ou une demi-journée, ou un(e) jour/nuit, selon la situation (à vous de faire preuve de discernement, faites des essais !).

Cette méthode marche très bien dans le cas de l'élaboration inteeeeeeeerminable d'un plan d'action (celui qui va de toute façon échouer), mais aussi pour simuler un compte à rebours pour les PJ. Aux joueurs/joueuses de trouver rapidement une solution pour aider leurs personnages à échapper aux parois des murs qui se rapprochent.

Attention, tout comme le *Quick Play* (voir plus haut), il s'agit d'une technique assez invasive, qu'il faut présenter et expliquer aux joueurs/joueuses.

Bon jeu à tous/toutes !

Raphaël Bombayl
***Crapous** Didier Guiserix*

Exemple de Quick play

Pour une scène de shopping :

Joueur : *Bon, j'ai quelques courses à faire… J'ai notamment besoin d'une potion de soins.*
MJ : *OK, mais on fait ça vite. Quick Play !*
Joueur : *Y a-t-il des alchimistes ou des herboristes en ville ?*
MJ : *La ville est assez grande, donc ce genre d'échoppes existe, oui.*
Joueur : *J'interroge quelques passants pour obtenir l'adresse d'un bon alchimiste…*
MJ : *Il semblerait qu'un dénommé Malthus, qui possède une boutique située rue du Pont neuf, jouisse d'une assez bonne réputation, mais ses tarifs sont apparemment élevés.*
Joueur : *Tant pis, je suis pressé. J'y vais !*
MJ : *OK, c'est une échoppe de taille moyenne, dont la porte est marquée de l'emblème de la Guilde des Alchimistes.*
Joueur : *Il y a ce que je veux ?*
MJ : *Oui, et ça te coûtera 7 écus…*
Joueur : *(Grommelle, grommelle) Ah oui, tout de même ! Bon allez, pas le choix.*
MJ : *C'est bon ? On reprend normalement alors… Sylvain, réveille-toi !*
Sylvain : *Gniiii ?*

BACKGROUND

TECHNOLOGIES SPÉCIFIQUES EN UNION MÉDITERRANÉENNE

POUR POLARIS 3

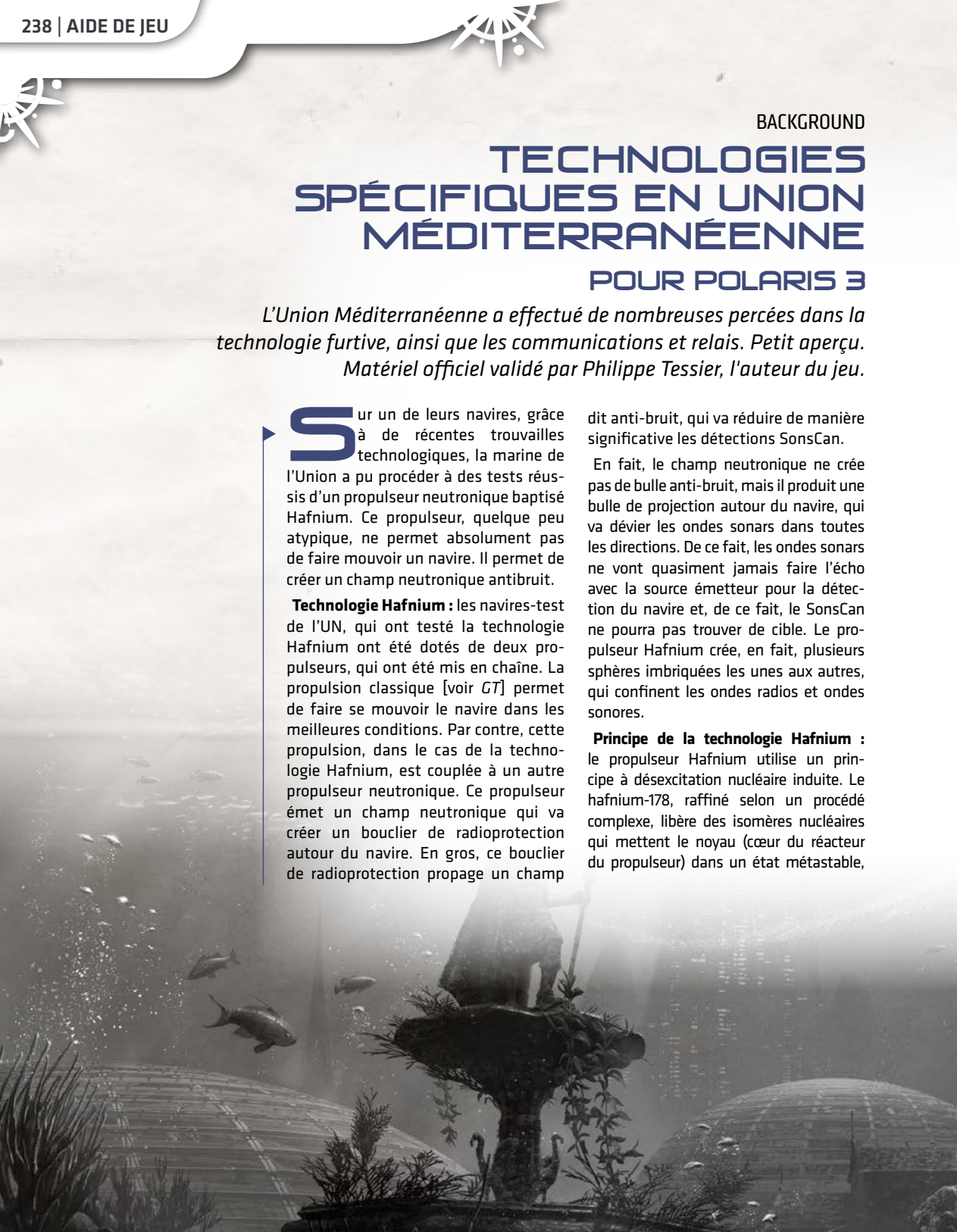
L'Union Méditerranéenne a effectué de nombreuses percées dans la technologie furtive, ainsi que les communications et relais. Petit aperçu. Matériel officiel validé par Philippe Tessier, l'auteur du jeu.

Sur un de leurs navires, grâce à de récentes trouvailles technologiques, la marine de l'Union a pu procéder à des tests réussis d'un propulseur neutronique baptisé Hafnium. Ce propulseur, quelque peu atypique, ne permet absolument pas de faire mouvoir un navire. Il permet de créer un champ neutronique antibruit.

Technologie Hafnium : les navires-test de l'UN, qui ont testé la technologie Hafnium ont été dotés de deux propulseurs, qui ont été mis en chaîne. La propulsion classique [voir *GT*] permet de faire se mouvoir le navire dans les meilleures conditions. Par contre, cette propulsion, dans le cas de la technologie Hafnium, est couplée à un autre propulseur neutronique. Ce propulseur émet un champ neutronique qui va créer un bouclier de radioprotection autour du navire. En gros, ce bouclier de radioprotection propage un champ dit anti-bruit, qui va réduire de manière significative les détections SonsCan.

En fait, le champ neutronique ne crée pas de bulle anti-bruit, mais il produit une bulle de projection autour du navire, qui va dévier les ondes sonars dans toutes les directions. De ce fait, les ondes sonars ne vont quasiment jamais faire l'écho avec la source émetteur pour la détection du navire et, de ce fait, le SonsCan ne pourra pas trouver de cible. Le propulseur Hafnium crée, en fait, plusieurs sphères imbriquées les unes aux autres, qui confinent les ondes radios et ondes sonores.

Principe de la technologie Hafnium : le propulseur Hafnium utilise un principe à désexcitation nucléaire induite. Le hafnium-178, raffiné selon un procédé complexe, libère des isomères nucléaires qui mettent le noyau (cœur du réacteur du propulseur) dans un état métastable,



et une désexcitation est enclenchée par des rayons X. Les rayons X engendrent des rayons gamma, puis les rayons gamma vont chercher à se propager et une mini turbine les convertit en champ neutronique autour du navire. Pour éviter tout rayonnement gamma nocif, le propulseur Hafnium est dans un caisson de confinement.

Défaut : ce procédé est très énergétique et génère, par conséquent, énormément de chaleur. Le propulseur peut être engagé seulement pendant deux heures avant que l'équipage ne meure littéralement de chaud. Au bout de deux heures, chaque action prendra un malus de -3 dû à la chaleur. Si le propulseur tourne encore, le malus augmentera de 1 toutes les 10 minutes d'utilisation. Si le propulseur est utilisé pendant 3 h, il peut y avoir un risque de surchauffe et de fonte du réacteur.

En plus de la règle en vigueur des incidents (voir *LdB* p.350), un incident peut arriver si le propulseur est utilisé pendant 3 h. Pour cela, lancez seulement le D10. Sur un 7 ou plus, le propulseur Hafnium subit un incident

PROPULSEUR HAFNIUM

7-10 : la chaleur augmente et chaque action entreprise par l'équipage subit un autre malus de -3 (cumulatif).

11-13 : le propulseur émet du bruit. Tous les jets de détection SonsCan pour les ennemis ont un bonus de +2.

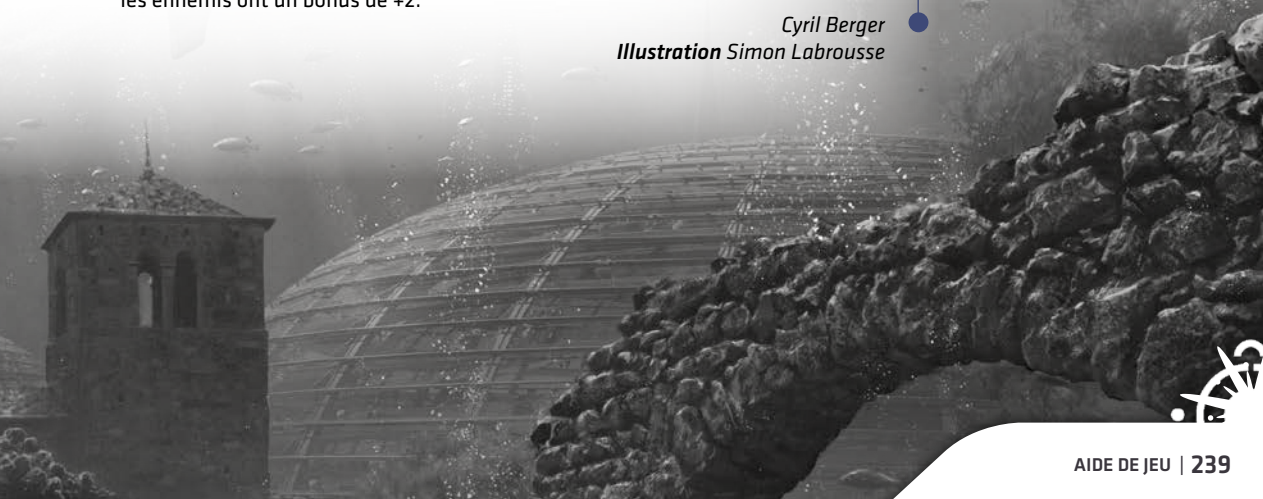
14-16 : le réacteur tombe en panne. Une cale sèche sera nécessaire pour réparer le propulseur.

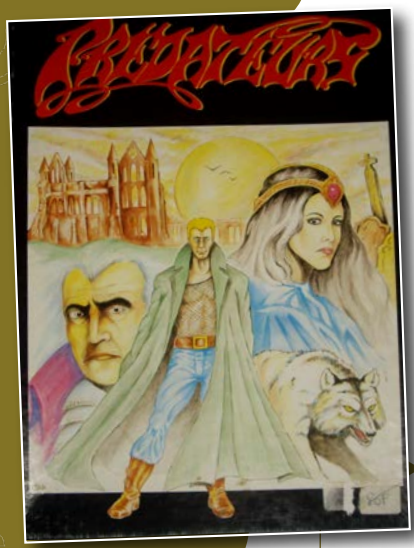
17-18 : empoisonnement au xénon du réacteur. Le réacteur a 10 % de chance d'exploser. Sinon, une fuite radioactive sera détecté dans le caisson de confinement. L'équipage peut être irradié.

Par contre, même si le propulseur n'est plus utilisé, la chaleur accumulée par une précédente utilisation de celui-ci est toujours présente dans le navire. Il faut une procédure d'évacuation calorifère. Pour cela, le navire doit s'arrêter et rejeter le flux de chaleur dans l'océan. Ce rejet calorifère prend 30 minutes, pendant lesquelles le navire doit être immobile. Le navire peut ensuite reprendre sa route, mais le propulseur reste dans un état instable durant encore 2 heures, pendant lesquelles il ne doit pas être enclenché. Si, pour une raison ou une autre, le propulseur Hafnium est mis en route alors que ce délai de 2 heures n'est pas respecté, le navire subira un empoisonnement au xénon. Cela peut entraîner l'explosion du propulseur et la perte du navire et de son équipage.

Le second défaut, qui est le pendant du principe même de cette technologie, c'est qu'il empêche toute émission radio du navire. Il sera en aveugle SonsCan et sans communication toute la durée de l'utilisation.

Cyril Berger
***Illustration** Simon Labrousse*





ARCHÉOROLIE

PRÉDATEURS

Crocs et crucifix

1990, Flamberge, *un peu trop en avance sur son temps et sur le* Loup Blanc *et sa* Mascarade *(excusez du peu !), a la bonne idée de sortir un jeu de vampires. Mais, malgré ses qualités indéniables, l'aïoli ne prendra pas.*

Même en archéorôlisme, il faut parfois faire preuve de jeunisme. Alors soyons fous et jetons-nous dans la modernité des années… 90 ! Car les auteurs du jeu le disent en préambule : *Prédateurs « dépoussière le mythe du vampire »* et les présente avec un « *look moderne* », dans un esprit rock. C'est dire si l'on va faire dans l'actuel ! Bon, le look moderne, c'est la coupe mulet, les t-shirts de métal et tout le tralala (comme sur la couverture d'un des livrets…). Mais, à l'époque, c'était tendance ! Encore heureux que le jeu ne sorte pas de nos jours, nous aurions eu des vampires *beliebers/directioners.* Quoi qu'il en soit, vous ne pourrez plus dire que, dans la rubrique rétro, je ne vous parle que de *vieilles vieilleries* !

Un mythe à la dent dure

Une fois passée la douleur oculaire liée aux illustrations, je me penche sur le contenu. Alors, le mythe est-il vraiment revisité et modernisé ? Les vampires supportent-ils toujours très mal les crucifix, l'eau bénite, l'ail, le feu, le *FATE system*, et le soleil ? Sont-ils toujours dans l'impossibilité de traverser des étendues d'eau, comme Dracula ? Leur reflet est-il toujours absent des miroirs ? Dans son journal, ce bon vieux BHL (Bernard-Henri Lemors, vampire de renom) explique que oui (sauf pour le miroir, car ils doivent se coiffer, et pour *FATE*, car c'est moi qui brrr). En réalité, la majorité des clichés sont là, mais un peu modifiés. Exit les dents longues (à peine pointues) ou la possibilité de se nourrir de sang non-humain et de se changer en animal (pas même en chauve-souris enragée).

Le jeu trouve ses spécificités dans la société vampirique elle-même et sa genèse. Les auteurs intègrent tout d'abord très bien leur origine à l'histoire assyrienne et phénicienne, puis à l'histoire européenne. Les vampires se sont ainsi longtemps dissimulés dans la société humaine, en particulier dans les religions et l'économie, jusqu'à ce qu'un événement fasse voler en éclat leur organisation interne. Car, en 1792, c'est le schisme, la rupture entre les Classicistes, les vieux de la vieille, porteurs des valeurs traditionnelles, et les petits jeunes Progressistes, qui en ont marre de suivre toutes les lois vampiriques *has-been* et qui veulent s'éclater.

Deux cent ans plus tard, à l'époque du jeu, la société est scindée en deux entités ennemies. Les Classicistes contrôlent la finance, la politique et les religions, et cherchent à ramener les autres, les rebelles de la *non-life,* dans le droit chemin. Ces derniers, par contre, ne contrôlent pas grand-chose… Pour dire, ils sont pour la plupart des nomades errant de ville en ville. Cette tradition, héritée des tziganes, est importante dans le jeu car elle conditionne la vie des



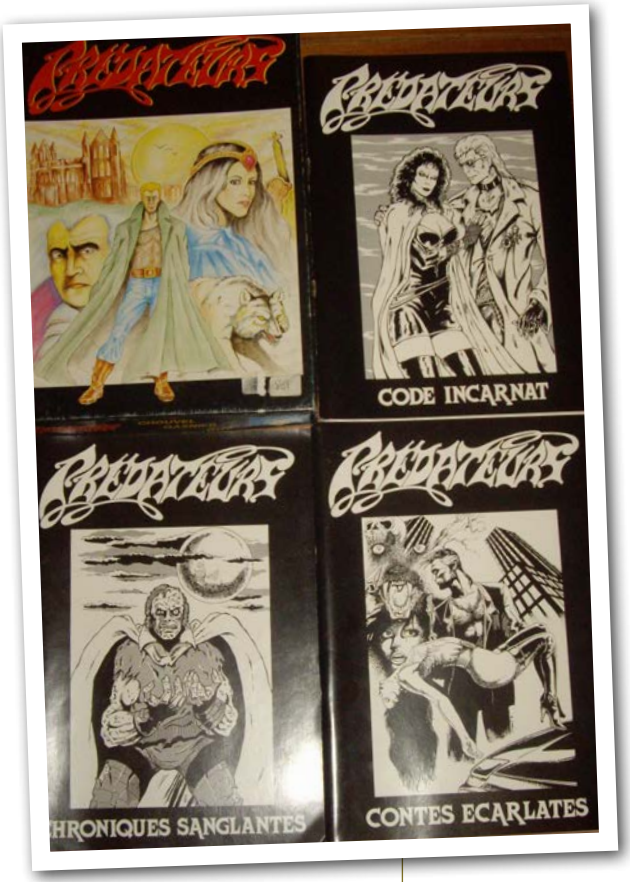
PJ qui n'ont pas de vrai point d'attache et se déplacent constamment en petits groupes, empilés dans des voitures, camping-cars, motos ou trottinettes à moteur…

Une troisième faction se mêle à tout ça, les Damnés. Ce sont les rejetés, victimes de l'ail (qui ici détruit le sang des vampires et les rend difformes) et du sang contaminé (Fabius, si tu nous lis) par le SIDA ou l'hépatite B, sang qui, lui aussi, détruit les hématies des vampires qui ont le malheur de l'absorber. N'ayant pas de réelle importance dans le jeu tant ils sont faibles, ces Damnés sont essentiellement une mise en garde.

Vampires et orthodontistes

Dans *Prédateurs*, vous jouez donc des… *roulement de tambours*… Vampires ! Oui, mais pas que, car le jeu offre deux grands angles d'attaque (j'y reviens). Soyons clair, le jeu est fait pour les vampires qui sont avantagés aussi bien lors de la création du PJ que dans leurs pouvoirs. Toutefois, vous ne jouez pas le vampire Classiciste Jet Set dans sa grande propriété luxueuse, entourés de vestales aux charmes irrésistibles. Vous incarnez des Progressistes, ces vampires nomades sillonnant les routes à la recherche d'un abri nocturne et de leur dose de sang. L'esprit bohème et rock'n'roll.

Dans le même angle de jeu, il est possible d'incarner un Deviant, un hybride homme/vampire, enfant d'une femme enceinte vampirisée pendant sa grossesse. Moins fort qu'un vampire, il ne souffre cependant pas de ses désavantages, comme par exemple de craindre le soleil ou l'ail. Et c'est bien pour ça qu'il fait un excellent serviteur, car il peut aller acheter une baguette de pain sans mettre de l'écran total. Néanmoins, à moins de jouer un groupe de Déviants dans un scénario précis, ce type de PJ se révèle bien terne à côté de son pôpa vampire.



La deuxième approche propose de jouer des tueurs de vampires, une bande de gars qui veulent que tout le monde ait des belles dents. Ils appartiennent à deux sociétés. La première, la *Fondation Van Helsing*, travaille dans la pure tradition occulte et combat les suceurs de sang avec toute sa spiritualité (et de l'eau bénite, parce qu'un pistolet à eau c'est fun). Sa vision extrémiste vise tout simplement à éradiquer les vampires. La seconde, la *Silver Sunset*, est une organisation « scientifique » qui cherche officiellement à traiter le mal et à guérir les vampires. En réalité, elle veut percer le secret de l'immortalité. Que les PJ en soient membres ou que ces sociétés soient leurs opposants, elles ajoutent une vraie profondeur à l'univers de *Prédateurs*.

Le vampire, une dentée rare

Prédateurs renoue avec l'essence du vampire et en fait un être rare, puissant et isolé. Bien loin d'un monde où l'on rencontre un vampires à chaque coin de rue, où neuf PNJ sur dix sont des vampire, les antagonistes sont ici essentiellement des représentants de la société humaine. Les vampires PNJ rencontrés sont en général puissants (surtout s'ils sont des Classicistes), ou bien des alliés rencontrés dans les rares lieux de rendez-vous disséminés en France. Cela permet au MJ de s'accaparer l'univers sans faire s'écrouler tout le château de cartes.

« Une mécanique élégante » ™

Le personnage se définit par huit caractéristiques (Force, Constitution, Dextérité, Agilité, Intelligence, Volonté, Perception et Charisme) et un jeu de compétences dans lesquelles un certain nombre de points sont répartis. Évidemment, les vampires en répartissent plus que les autres. De même, les caractéristiques ont une limite plus basse pour les humains et les déviants que pour les vampires. Enfin, ces derniers sont les seuls à posséder des pouvoirs (tels que *contrôle animal* ou *télépathie*). Et, dans *Prédateurs*, ce sont des pouvoirs vampiriques, pas des pouvoirs de super héros !

Le système de jeu utilise une mécanique *élégante* (terme à la mode signifiant simple et épurée, voire OSR à souhait sans le dire) à base de D12. Ce sera l'occasion décennale de sortir vos dés qui prennent la poussière. Pour réaliser une action, il suffit bêtement de réussir un jet sous la somme de la compétence (qui est sur 6) et de la moitié de la caractéristique associée (sur 12). La marge entre le résultat et cette somme quantifie la réussite ou l'échec. Rapide et efficace. De plus, une compétence n'est pas liée à une caractéristique spécifique et toutes les combinaisons sont possibles en fonction de la situation.

Pour le combat, c'est pareil. Tout d'abord, l'attaquant se décide par un jet de réflexe (D12 sous agilité). Celui avec la meilleure marge est l'attaquant et gagne +1 à sa marge d'action. L'autre est défenseur. Les deux font leur attaque avec un jet sous compétence classique. Celui avec la meilleure marge blesse l'autre. Là encore, tout est simple : un seul jet par round pour l'attaque/défense des deux. Bien évidemment, des modificateurs de circonstances peuvent s'appliquer (camouflage, mouvement…). À plusieurs (car c'est toujours meilleur), le joueur répartit sa chance de base entre les différents opposants. Il peut ainsi se concentrer sur un ou deux, ou bien essayer de tous les attaquer/parer, en réduisant ses chances de succès.

Dix ans avant *Do-D3, Prédateurs* introduit l'attaque en puissance (appelée ici « *coup précis* »), pour laquelle l'attaquant soustrait X points à sa chance de base et ajoute X points aux dégâts. Le « *coup assommant* » ajoute également un peu de tactique au combat en offrant une possibilité de porter des coups destinés uniquement à assommer.

Alors que, dans beaucoup de jeux de cette période, les blessures sont le gros point noir du système, ce n'est pas le cas ici. Les pertes de points de vie s'accompagnent de malus à partir d'un certain seuil (le même pour tous) et la mort survient à 0. Le vampire est par contre avantagé et ne meurt que s'il tombe à 0 à cause de dégâts organiques/feu/soleil.

Retour vers le passé

Dans *Prédateurs*, vous l'aurez compris, les vampires sont assez indépendants. Ils ne sont pas accablés par la société vampirique ô combien lourde du-jeu-qu'il-ne-faut-nommer. Ils ont donc la possibilité de jouer vraiment leur rôle de vampire, et l'individu (ou le groupe)

Repères chronologiques

1990

➔ Sortie de *Nightlife* (Stellar Games). Premier jeu de vampires, ex aequo avec *Prédateurs*.

1990

➔ Même année, sortie de *Prédateurs*. Premier jeu français de vampires.

1991

➔ sortie de *Vampire The Masquerade* chez White Wol par Mark Rein-Hagen, le papa de *Magic*.

est au centre du jeu. La majorité des scénarios va par conséquent jouer sur leur difficulté à vivre dans une société humaine qui n'est pas faite pour eux. Ils luttent au quotidien pour trouver à se loger, à se nourrir (même s'ils n'ont besoin que d'une seule dose de sang par semaine, voilà une bonne gestion des ressources naturelles).

Mais ils sont confrontés à un autre problème de taille. Les Progressistes sont victimes d'une malédiction jetée par les Classicistes. De quoi cette malédiction retourne et comment la lever ? À vrai dire, nul ne sait trop, pas même le MJ. Ce que l'on sait, c'est qu'à certaines périodes de l'année, s'ils se trouvent dans des lieux précis, les vampires sont projetés dans le passé. Leur seul moyen de retour est de trouver une autre place de pouvoir d'où ils pourront, à la prochaine bonne conjonction astrale, revenir dans leur époque.

Cette malédiction est en définitive une bonne excuse pour permettre de jouer à toutes les époques et de permettre aux PJ de rencontrer des vampires extrêmement puissants (comme Vlad Tepes). Les possibilités offertes sont nombreuses, surtout si les scénarios s'intéressent au fonctionnement de la malédiction. De belles campagnes peuvent être montées autour de ce thème et au travers des âges, un peu sur le modèle de *Hurlements*.

Un univers mal exploité

Alors justement, est-ce que les scénarios exploitent ce(s) filon(s) ? Malheureusement, pas vraiment. Certes, les scénarios sont bien écrits - comme le jeu, d'ailleurs, avec des textes d'ambiance réussis. Mais l'intrigue est toujours assez linéaire et, surtout, ne va pas au fond des choses pour se contenter de brosser le portrait des lieux, des personnages et des époques, sans ajouter la couche de révélations attendues sur le monde des vampires.

[Spoiler à venir] Le premier scénario est un prologue mettant les PJ en contact avec des membres de la société Van Helsing de manière un peu parachutée. Bon, pour un prologue, ce n'est pas si grave, d'autant que la finalité du scénario est surtout de conduire les personnages en un point précis où ils subiront leur premier voyage temporel (après avoir baffé deux trois motards un peu lourds). Ceci permet d'embrayer sur le deuxième scénario, plus bac à sable celui-ci. Les PJ se retrouvent à la fin du 15e siècle où, perdus entre guerres et rapines, ils doivent enquêter pour trouver un certain Roi des lépreux (Gilles de Sillé, PNJ important du jeu), seule voie de retour chez eux.

Le troisième scénario met en scène des PJ tueurs de vampires dans une enquête urbaine sur la piste du fils de Jack L'éventreur. Rien d'exceptionnel à ce niveau-là, et le scénario manque une fois encore de mordant (je sais que vous l'attendiez). Et ce n'est pas non plus le scénario de l'écran qui nous sortira du cercueil, avec une histoire au mieux oubliable.

En conclusion, sans révolutionner le monde rôliste, *Prédateurs* présente des originalités qui auraient pu/dû en faire un réel succès si les scénarios avaient insisté sur celles-ci. Est-ce la seule raison de son échec commercial ? L'arrivée du Loup Blanc et son *Word of Darkness* foisonnant (indigeste, diront certains) a certainement joué pour beaucoup également. Comme le disait Tristan Lhomme dans *Casus Belli* Canal Historique, « *avec quelques précisions supplémentaires et des scénarios, il peut même devenir très bon.* » Dommage que le suivi n'ait pas été là, *Prédateurs* mérite notre attention.

Géraud « myvyrrian » G.



Le coin de l'antiquaire

La boîte de jeu est peu courante, mais aussi peu recherchée. Son prix dépasse donc rarement les 25-30 € (souvent moins). L'écran est plus rare mais, là encore, peu de personnes s'intéressant à ce jeu (à tort !), vous pourrez le trouver pour une quinzaine d'euros.

LE SAVIEZ-VOUS ?

De l'impact du JDR sur l'univers de Star Wars

Les rôlistes, déjà à l'époque !

On l'oublie souvent, mais l'univers étendu de Star Wars*, mis à la poubelle par l'Empire Disney avec le rachat de Lucasfilm, doit beaucoup au développement du jeu de rôle* Star Wars *publié par West End Games dans les années 80. Vous ne nous croyez pas ? Jugez plutôt !*

Macemillian Winduarté

La preuve que les auteurs de WEG travaillaient vraiment avec Lucasfilm : dans le *Galaxy Guide 7* sur *Mos Eisley* (nous sommes en 1993), un certain Macemillian Winduarté, référencé comme marchand (!), est développé à partir d'un vieux script de *Star Wars* par George Lucas. Nous sommes des années avant que Mace Windu, le maître Jedi, fasse son apparition dans la prélogie.

En 1987, la société West End Games, fondée en 1974 à New York, récupère les droits de l'énorme licence *Star Wars* pour le jeu de rôle et le jeu de plateau et publie l'un des JdR les plus emblématique de la période : *Star Wars d6*.

Doté d'un système propre et élégant, qui aujourd'hui a encore des adeptes malgré quelques failles ou incongruités héritées de l'époque, *Star Wars d6* permet à tous les jeunes fans de l'univers de Lucas de s'investir dans ce formidable setting de Space Opera.

Création ultra-protégée en terme de droits (Lucas ayant récupéré depuis son premier film les droits sur les produits dérivés, il en est le seul maître et peut contrôler sa création), le jeu de rôle *Star Wars* développe soudainement des quantités d'informations de background dépassant largement le contexte des films.

Le JdR a inventé les Twi'lek !

Ce sont les *Galaxy Guides* (non traduits), au nombre de 12 et dont 3 furent dédiés spécialement aux épisodes de la trilogie originale, qui ont posé le plus de jalons autour du développement de l'univers étendu. D'ailleurs, Timothy Zahn l'auteur de ce qu'aurait pu être *Star Wars* 7, 8 et 9 (il a écrit sous la supervision de Lucasfilm les romans racontant les évènements qui ont suivi le *Retour du Jedi*, notamment autour de la vie des enfants jumeaux de Han), a largement puisé dans ces *Galaxy Guides* pour écrire ses romans.

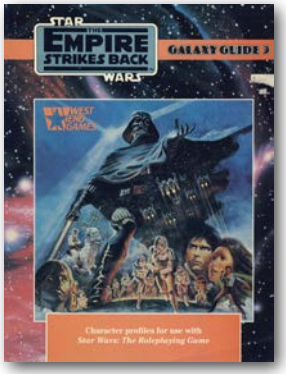
De nombreuses terminologies et noms aujourd'hui connus de tous les fans et officiellement utilisées dans la saga sont issus de l'écriture des employés de WEG. En vrac, on retiendra les twi'leks (mes préférés dans le spectre des races humanoïdes de la très lointaine galaxie), les Rodians (la race reptilienne dont le représentant le plus connu de la saga est le chasseur de primes Greedo), Quarrens (qui partagent la planète Mon Cala avec les Mon Calamari), Ponda Baba (vous savez, l'extra-terrestre qui se fait couper le bras par Obi-Wan sur Tatooine) ou Momaw Nadon (un autre résident marquant de la cantina sur Tatooine).

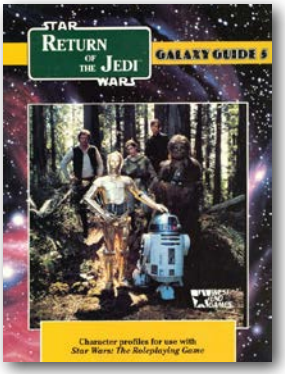
Les premières biographies des héros et des vilains de la trilogie ont également été publiées dans ces suppléments. Les backgrounds de Luke, Han Solo, Jabba et autres musiciens de la Cantina (si, si) ont été écrit… pour le JdR ! Qui l'eut cru !

Des nouvelles

Mais ça n'est pas tout. Le fan de l'univers étendu « officiel-mais-désormais-







Les *Galaxy Guide* de la trilogie originale. Pour l'anecdote, , le *Galaxy Guide 6, Tramp freighters*, à été rédigé par un certain Mark Rein•Hagen (l'auteur de *Vampire, la mascarade*).

plus-officiel-depuis-le-rachat-de-la-licence-par-Disney », sera heureux de découvrir ou de relire les nouvelles qui émaillent les *Galaxy Guides* de la trilogie. En effet, ces textes immersifs, souvent rédigés comme des interviews à posteriori (à la *World War Z*), évoquent de nombreuses révélations de background liées aux personnages et aux évènements des premiers films.

Dans *Galaxy Guide 1: A New Hope* (écrit par Grant Boucher en 1989), on apprend par exemple par le témoignage du personnage Camie Marstrap que l'Empire a mis sur le dos de Luke l'assassinat de Owen et Beru Lars, ses parents adoptifs (ce que Camie dément dans la nouvelle). On notera aussi le récit dans lequel Han Solo joue un mauvais tour à Lando Calrissian avec l'aide des deux sœurs Tonnika ainsi que celui où le général Dodonna de l'Alliance Rebelle découvre la faiblesse de la première étoile noire*, qui mènera à la victoire de l'Alliance.

Dans *Galaxy Guide 3: The Empire Strikes Back* (rédigé par Michael Stearn en 1989), certaines nouvelles évoquent les difficultés sur Hoth, mais on notera surtout l'une des deux nouvelles situées sur Bespin, la cité des nuages. Celle-ci nous apprend ce qu'il s'est passé sur Bespin quand Darth Vador est arrivé avec Boba Fett, avan que le Faucon Millennium des héros n'arrive.

Enfin, dans le *Galaxy Guide 5: Return of the Jedi* (par Michael Stearn, 1990), on apprend comment Jabba recruta certains de ses gardes Gamorréans et on lit Luke raconter l'histoire de la mort d'un de ses amis dévoré par l'inoubliable Sarlacc. Sympathique !

La fin de la grande époque

En 1998, West End Games sortira son dernier supplément pour la gamme *Star Wars*, après une dernière édition (la deuxième édition révisée) qui sera traduite en Français par Jeux Descartes et fera date dans l'histoire du jeu de rôle avec son standard de qualité proche de ceux actuels (pagination importante, tout couleur, esprit didactique).

La suite ? Ce sera le rachat de la licence par Wizard of the Coast, quelques années après le succès mondial de *Dungeons & Dragons 3e édition*. Deux nouvelles éditions du jeu de rôle *Star Wars* verront le jour, toutes deux basées sur le d20 System (la première au format standard et la seconde dans un format carré singulier). De nombreux suppléments seront développés. Et qui sait, peut-être que les auteurs des prochains épisodes de la saga au cinéma s'en inspireront-ils, comme Timothy Zahn en son temps ?

Damien Coltice
Merci à Philippe Rat pour sa science

Références

Merci à Tim Veekhoven, le co-fondateur du fanclub Star Wars de Belgique, pour son article paru à l'adresse suivante en anglais et source de cet article : **www.starwars.com/news/west-end-games-expanding-that-galaxy-far-far-away**

Pour les gros fans, nous vous conseillons le passionnant livre de référence *The Essential Reader's Companion : Star Wars* de Pablo Hidalgo, qui contient tous les romans et nouvelles *Star Wars* par ordre chronologique de lecture selon le calendrier de l'univers étendu.

* Disney se servira-t-il de la nouvelle dans le scénario du premier spin-off *Star Wars* à paraître en décembre 2016 et qui racontera comment l'Alliance a récupéré les plans de l'étoile noire ?

Curiosité

OUTIL POUR LE MJ

La Fighting Wheel

Une roue pour les contrôler toutes

1981. AD&D1, *c'est un peu comme notre conjoint, plein de défauts, mais on l'aime quand même. Enfin, si l'on nous propose un patch pour camoufler son plus gros défaut, autant sauter sur l'occasion, non ?*

AD&D1 est une formidable boîte à outils dans laquelle chaque MJ a depuis toujours pioché ce dont il avait besoin, tout en omettant des dizaines de règles annexes (parfois trop simulationnistes et souvent inutiles). Robuste, le système accepte ainsi d'être amputé de certaines mécaniques sans que tout ne s'écroule pour autant. Toutefois, une mécanique majeure du vénérable ancêtre est restée longtemps son pot de pus : le combat.

Très rapidement, TSR s'est rendu compte que la gestion des nombreuses données (AC, arme utilisée, à distance ou mêlée, classe…) ralentissait le combat et lui faisait perdre de son piquant. Les MJ étaient les premières victimes, devant jongler entre les tables et les règles diverses parsemées au fil des pages (dans un joyeux bordel) tandis que les joueurs prenaient la poussière. TSR dégaina alors son arme absolue : la *Fighting Wheel* ! Nom de code RP3 (RP1 étant pour la boucle de ceinture TSR et RP2 pour la RPGA Alignment Generators, deux dés, tout bêtement).

Fighting Wheel

Tout d'abord présentée au GamesFair de 1981 (une des premières conventions de JdR du Royaume-Uni), la *Fighting Wheel* fut ensuite diffusée officiellement dans tout le R-U. Les vestiges de son origine sont d'ailleurs perceptibles dans des détails tels que le « *Made in Britain* » sur un sticker au dos, et l'orthographe toute britannique de certains mots (tels que *armour* au lieu d'*armor)*. Elle fut également accessible aux membres de la RPGA (*Role Playing Game Association*, créée par TSR et chargée au début d'organiser les conventions), ainsi que par correspondance au prix imbattable de $ 4.50 ! Ah ! Si seulement, j'en avais acheté une boîte pleine, avec quelques woodgrains pour caler le tout… Mais cessons de rêver.

Le concept est simple (sa lecture un peu moins) : deux disques de plastique attachés entre eux que le MJ fait tourner afin d'obtenir la valeur minimale du jet pour toucher (le « to hit ») correspondant au niveau du personnage et au type d'arme utilisée en fonction de la classe d'armure (CA) du défenseur (voir image en marge). La roue fournit également les dommages que font les armes en fonction de la taille (large/medium/small), ainsi que leur facteur de vitesse. Toutes les informations nécessaires à la résolution du combat sont donc réunies.

Mais ce merveilleux outil ne s'arrête pas là. L'étui cartonné contenant la roue, en plus de fournir les informations nécessaires à son utilisation, inclut des tables supplémentaires : modificateurs de toucher (défenseur invisible, sonné, taille des combattants, charge, bénédiction…), modificateurs de dommages (défenseur immobile, rage…), modificateurs de classe d'armure (efflanqué, port de casque, attaque de dos…), types d'armure, protection contre les missiles

La FW parue dans *Dragon Magazine.*





enflammés, progression du guerrier au toucher, parade et, enfin, compétences martiales (*weapon proficiency*). Une vraie révolution à l'époque ! Le MJ peut maintenant se passer des livres pour le combat ? Pas tout à fait.

Les grands oubliés

TSR avait prévu de décliner le concept pour toutes les classes. Ainsi, la première *Fighting Wheel*, numérotée 1, fournit les valeurs pour les guerriers, les paladins, les rangers et les bardes. Aucune information fiable n'existe sur celle qui devait suivre, mais tout laisse à penser qu'elle aurait été dédiée aux magiciens, prêtres et voleurs. Le manque de suivi fut peut-être dû aux faibles ventes du premier opus de par sa diffusion britannique. Frank Mentzer estime qu'environ 1 000 exemplaires seulement furent vendus.

Heureusement pour les joueurs incarnant d'autres classes de personnages, en 1983, TSR publie dans *Dragon Magazine*, son magazine maison, la *Combat Computer Wheel*. Son principe ? Le même que la *Fighting Wheel*, mais en ajoutant les valeurs pour les clercs, les voleurs et les magiciens, avec un petit bémol toutefois. Alors que la *FW* permettait de calculer le « to hit » contre des CA allant de -10 à +10, celle-ci ne permet pas de le calculer directement pour des CA inférieures à 2. Elle distingue en effet la classe d'armure apparente (la valeur de CA que donne l'armure seule) de la classe d'armure améliorée (la CA finale, une fois ajoutés les bonus magiques, de dextérité…). Une petite manipulation est nécessaire, mais l'ensemble fonctionne tout de même rapidement.

Alors, les employés de TSR auraient-ils été à ce point géniaux pour imaginer tout seuls comme des grands un tel outil ?

Combat Matrix Slide Rule

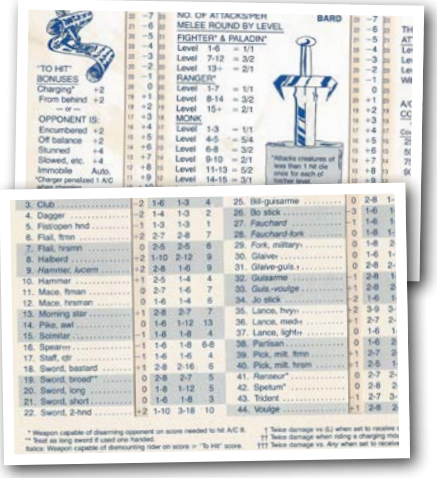
Je ne vais pas prétendre que TSR a un peu triché, qu'ils ont piqué l'idée à d'autres, je vous laisse seuls →

Le coin de l'antiquaire

La *Fighting Wheel* est relativement dure à récupérer à bon prix. Peu de chance de la trouver à moins d'une cinquantaine d'euros, mais, avec un peu de chance… Pensez à regarder sur les sites d'enchères en « .co.uk » plutôt qu'en « .fr ». La présence de la (presque toujours absente) feuille d'errata peut affecter le prix à la hausse.
La « Larry Leeds » est encore plus introuvable. Les rares exemplaires disponibles se vendent entre 50 et 100 €.
Enfin, comptez une vingtaine d'euros pour le disque de simulation de *Féerie*.

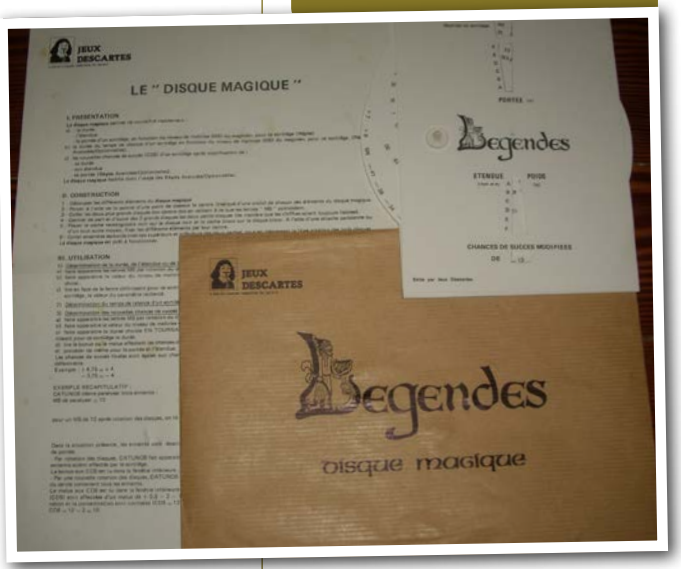


juges. Car il est intéressant de regarder du côté du « small-press » (ces petits « éditeurs » qui n'étaient souvent qu'une personne ajoutant « un nom qui claque » sur ses produits), quelques mois auparavant. En effet, en 1980, un certain Larry Leeds avait déjà publié quelque chose de très similaire, la *Player's Attack Matrix*.



Disque Magique

Légendes a cette réputation de jeu compliqué, aux règles presque aussi obscures que le langage d'un rôliste pour son grand-père. Le système de magie n'échappe ni à cette réputation, ni à la triste réalité : il est complexe, en particulier dans les règles avancées et optionnelles. En 1985, Philippe Mercier (auteur de *Féerie*, voir rétro *CB#9*) imagine un disque qui permet de gérer plus facilement l'ensemble de ces règles, de calculer rapidement les chances de réussite en fonction des modificateurs tels que la portée ou la durée des sorts. Alors que le principe s'apparente à celui de la *Fighting Wheel* (deux disques qui pivotent pour donner les chances de succès en fonction des paramètres voulus), Mercier en ignorait l'existence même. Ce devait être dans l'air du temps.



Son principe est le même que celui de la *FW*, en faisant coulisser une fiche de valeurs à l'intérieur d'un étui cartonné. Le gros avantage de la matrice est de fournir les valeurs de toucher pour toutes les classes de personnages : pour les guerrier/paladin/ranger/bard évidemment, mais aussi pour les clerc/druide/moine, les magicien/illusionniste, ainsi que les monstres/demi-orque/PNJ ! L'autre côté de la matrice fournit les valeurs d'ajustement pour les types d'armes et les modificateurs de toucher. À mieux y réfléchir, TSR n'a peut-être pas copié, sinon leur *FW* aurait été certainement aussi complète que la *Combat Matrix* de Leeds.

Pour conclure, je n'aurais qu'un conseil à donner aux puristes jouant encore à donj' dans sa meilleure version (ceux qui veulent me jeter des cailloux, référez-vous à ma CA de -10 contre le lynchage), procurez-vous sans tarder cette perle ! Ou, au pire, le *Dragon Magazine #74*, ce sera moins onéreux.

Géraud « myvyrrian » G.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES *ANCIENS NUMÉROS* SUR

www.black-book-editions.fr



ENTRETIEN

AUTEUR DE SOMBRE

JOHAN SCIPION

« Chaque partie est un film d'horreur imaginaire »

Afin de nous parler de Sombre, *la Rédaction a réussi à mettre la main sur son auteur, Johan Scipion. Il se livre sans retenue de ce jeu d'horreur atypique entre deux déplacements en convention.*

> « Il arrive même parfois que tu réussisses à atteindre le générique de fin en un seul morceau, auquel cas tu te sens le roi du monde »

Sombre est un jeu d'horreur minimaliste pour jouer « *l'horreur comme au cinéma* ». Pas d'univers dédié, mais des scénarios préparés aux petits oignons, testés avec amour et truffés de conseils pratiques pour en tirer le meilleur. Un vrai travail d'orfèvre. Car, oui, Johan Scipion est avant tout un artisan du JDR, le genre à remettre cent fois son ouvrage sur le métier afin de nous proposer ce qu'il y a de mieux. Mais le mieux placé, pour parler de Sombre, c'est son créateur. Si vous croisez ce grand homme tout de noir vêtu en convention, n'hésitez pas à le suivre pour qu'il vous fasse découvrir son jeu. Vous n'en sortirez pas indemne, mais ça vaudra le détour. Et gare à vous si vous le voyez faire du stop en pleine nuit au milieu de nulle part.

Casus Belli : En quoi *Sombre* se démarque-t-il des autres jeux d'horreur ?

Johan Scipion : Tu attaques fort, dis donc. Direct les pieds dans le plat. Mais, vue la situation de Sombre, nouvel entrant sur le tout petit segment de marché des jeux de rôle horrifiques, cette niche dans la niche dominée depuis des décennies par un indétrônable mastodonte, répondre à cette question revient à faire le concours de celui qui pisse le plus loin avec *Cthulhu*. Ce serait très con : y'a juste pas moyen de gagner contre le papi poulpe, il est trop fort. Et puis, je l'aime beaucoup. *L'Appel* est l'une de mes grandes références ludiques. Du coup, l'idée de le tacler par derrière me rebute pas mal. Après, la question est légitime. Quand on essaie de lui refourguer un baril d'une nouvelle lessive, la ménagère rôliste est en droit de s'attendre à ce qu'on lui explique pourquoi elle devrait en changer.

CB : Une partie de Sombre, ça ressemble à quoi ?

JS : Chaque partie de *Sombre* est un film d'horreur imaginaire, dans lequel les joueurs incarnent des victimes. Les règles sont simples, vraiment simples. Tout le système, du *roll under* classique de chez classique mais ultra épuré, s'articule autour de deux jauges, Corps et Esprit. Elles servent à la fois de compétences et de réserves de points, respectivement de santé physique et mentale. La jauge d'Esprit est enrichie par une mécanique de Personnalités, des guides de *roleplay* évolutifs présentés sous forme de cartes. Le jeu en propose soixante-douze, chaque joueur en a trois, qu'il choisit à la création de son personnage. Elles représentent trois stades psychologiques. Par exemple prudent, méfiant, paranoïaque. Ou impulsif, téméraire, suicidaire. Ou encore docile, soumis, servile. À mesure qu'il perd des points d'Esprit, le PJ passe d'une phase à l'autre, c'est-à-dire d'une carte à l'autre. Sur chacune d'elles sont inscrites quelques lignes de conseils pour aider le joueur à *roleplayer* la phase dans laquelle il se trouve.

CB : Quel est l'univers du jeu ?

JS : *Sombre* n'a pas d'univers dédié. Chaque film d'horreur porte son propre setting. Chaque partie aussi. Le scé-



nario-type est un *survival* horrifique et coopératif, souvent en huis clos. Le format standard est le *one-shot*, de quinze minutes pour mes démos les plus courtes à cinq ou six heures, parfois plus (mon record est douze), pour les séances longues. On peut bien sûr enchaîner les *one-shots* à la manière d'une franchise cinématographique. J'ai une campagne de ce type en cours à ma table. Le *setting* est persistant, les antagonistes récurrents, mais les protagonistes changent d'une séance à l'autre. Exactement comme dans *Les Griffes de la nuit* et ses séquelles.

CB : Quel forme prend le jeu ?

JS : Je publie le jeu sous forme de revue. Une collection de brochures de 72 pages au format A5, qu'on peut acheter sur mon site (*terresetranges.net*). J'en sors une par an à peu près et je travaille en ce moment sur la cinquième. Il s'agit en fait d'une gamme. Le premier numéro était un livre de base avec les règles, toutes les aides de jeu (dont les fameuses cartes de Personnalité) et un scénario de découverte à thème zombie apocalypse. Les suivants sont des suppléments. Ils contiennent des articles à destination du meneur, dans lesquels j'explique par exemple comment briefer les joueurs avant la partie, utiliser au mieux chaque Trait (Sombre propose une cinquantaine d'Avantages et de Désavantages), cadrer la création collective ou écrire de bons scénarios. Dans chaque numéro, il y a au moins un scénario prêt à jouer, parfois deux, toujours inspirés du cinéma. *Massacre à la tronçonneuse, La Nuit des morts-vivants, Délivrance, Alien, Battle Royale* et *Cube* font partie de mes références.

CB : Apparemment, *Sombre* se décline. *Sombre zéro* et *Sombre max*, qu'est-ce que tout ça ?

JS : Je développe en parallèle deux variantes. *Sombre zéro*, à laquelle je consacre un article dans le deuxième numéro de la revue, est une version ultra compacte et simplifiée, que j'utilise pour jouer en un quart d'heure dans des lieux a priori peu propices →

Johan Scipion's Digest

Auteur, éditeur, animateur, avant *Sombre*, Johan a été pigiste pour *Casus* v2, *Backstab* mais aussi *Lotus Noir*. Il est également crédité pour des contributions dans les JdR *Dark Earth*, *La caste des métabarons* et *Vermine*. Aujourd'hui, son activité dans le JdR se limite à *Sombre*.

(des salons très bruyants et des bars, notamment) ou avec des publics qui ne connaissent rien ou pas grand-chose à notre hobby, des grands débutants ; j'initie à tour de bras, des enfants ou des personnes âgées. *Sombre max,* variante encore inédite mais dont le playtest est déjà bien avancé, permet de jouer de l'action horrifique façon *Predator, Aliens, Vampires* de Carpenter, *Dog Soldiers* ou les *Terminator* de Cameron. Je le publierai dans un futur numéro de la revue.

CB : Quelles sont les origines du jeu ?

JS : Au départ, il y a une vingtaine d'années, je menais *Kult*. J'en suis tombé amoureux dès sa sortie en France, au milieu des années 90. J'adore ce jeu. Tellement que je me suis efforcé d'y jouer *by the book*. Sans succès, malheureusement. Je ne suis jamais parvenu à faire tourner le système à ma table et n'ai pas non plus réussi à exploiter l'univers dans mes parties, ou seulement quelques minuscules bribes. Trop vaste, trop riche, trop complexe. J'essayais de jouer *Kult* dans les règles de l'art et je me suis retrouvé à l'accommoder à ma sauce : règles simplifiées et scénarios ressemblant furieusement à des films d'horreur. À force de bidouillages, j'ai fini par comprendre que j'étais en train de développer mon propre jeu. Deux décennies plus tard, j'y suis encore.

CB : Tu testes, tu re-testes, tu fais jouer partout à travers la France et au-delà… D'où vient la motivation, après toutes ces années ?

JS : Les trois *P*, plaisir, passion et professionnalisme. En premier lieu, *Sombre* m'éclate. Je prends un pied colossal à le développer, l'écrire, le mener. Ce n'est pas à toi que j'essaierai de faire croire que le boulot d'auteur triclassé animateur et éditeur n'est qu'une longue succession de bonheurs sucrés. Y'a plein de trucs chiants, voire très chiants. Mais, quand je mène, même si je viens de m'enquiller quinze parties en deux jours, même si je suis tellement fatigué que je ne sais plus très bien ce que je raconte, même si c'est la trois-centième fois que je déroule mon scénar - je n'exagère pas, j'ai vraiment mené certains de mes scénarios trois cent fois ! – eh ben je prends mon pied. C'est plus fort que moi, j'aime ce putain de jeu.

CB : Tu es éditeur aussi ?

JS : Auteur de *Sombre* est mon métier. Bon, j'en ai plein d'autres à côté. Je dirige une revue et une (minuscule) maison d'édition, j'assure des animations à droite et à gauche, j'écris des nouvelles aussi. Mais, quand je *playteste*, rédige ou promotionne *Sombre*, je bosse. Et je suis le genre de garçon qui aime travailler carré, voire carré de chez carré. Je veux bien faire, ce qui implique d'avoir à ma disposition des outils ludiques performants et adaptés. Quand ce n'est pas le cas, je m'empresse de les créer. Tu vois l'Annapurna face Nord ? Je t'assure que certaines de mes démonstrations y ressemblent furieusement, tu n'y vas pas en slip. Tu t'équipes parce tu sais que sinon tu vas te planter. Je ne veux pas une bonne règle, je veux la meilleure règle que je sois capable de produire, donc je la *playteste* le temps qu'il faut pour l'améliorer autant que je le peux. Je ne veux pas un bon scénario, je veux le meilleur scénario que je puisse écrire, donc je le teste et le reteste. Cinq fois, dix fois, trente fois, cent fois avant de les publier dans ma revue. Je suis exigeant parce que je veux être efficace. Quand tu enchaînes les démos comme je le fais, environ deux cents par an, bosser avec du matos moisi serait une monstrueuse galère.

CB : Le taux de mortalité parmi les PJ à Sombre est des plus élevés, et pourtant les joueurs en redemandent. Pourquoi ?

JS : Parce que c›est fun. Jouer une victime horrifique est super cool. Ce sont des gens ordinaires confrontés à des



Millevaux

Créé par Thomas Munier, *Millevaux* vous propose de découvrir une Europe post-apo envahie par la forêt. Le peu d'habitants qui restent sont rongés par le Syndrome de l'Oubli, privés de la plupart de leurs souvenirs. Dans ce contexte se construisent des mythologies horribles. La survie y est un combat de tous les instants. Ce cadre est disponible sous la forme d'un ouvrage ne contenant pas les règles de Sombre mais proposant moult outils pour se l'approprier, y compris des scénarios. On y sent le prolongement de la démarche de Johan Scipion : du matériel testé et émaillé de conseils issus directement de la pratique.

Allez voir de plus près le travail de Thomas Munier (***http://outsider.rolepod.net/***). Vous pouvez même commander un exemplaire, qu'il fabriquera entièrement lui-même, et découvrir *Inflorenza*, son jeu situé dans le même univers.

événements qui les mettent très durement à l›épreuve, pas des moutons qu›on mène à l›abattoir. Un film dans lequel les *teenagers* attendraient bien sagement dans leur lit que le tueur à la machette vienne les massacrer n'aurait aucun intérêt. Les victimes horrifiques luttent âprement pour survivre. Elles se sortent grave les doigts, et c'est passionnant à jouer. Il faut être dynamique, réactif, proactif et savoir garder son sang-froid même quand les règles, le scénario, le meneur et les autres joueurs conspirent pour te mettre la pression. Et il arrive même parfois que tu réussisses à atteindre le générique de fin en un seul morceau, auquel cas tu te sens le roi du monde. La *final girl* est l'avenir de l'homme, c'est clair.

CB : Des projets autour de ton jeu se multiplient. Pourrais-tu nous les présenter rapidement ?

JS : Comme je te le disais, *Sombre* n'a pas d'univers dédié, mais cela n'empêche pas qu'il a trois univers officiels. Je ne suis pas à un paradoxe près. Il se trouve, mais c'est un hasard, qu'ils sont tous plus ou moins inspirés de Lovecraft. On ne l'a pas fait exprès, c'est juste que j'ai tendance à bien m'entendre avec les gens qui ont bon goût en matière de littérature horrifique. ***Millevaux*** est l'œuvre de Thomas Munier. C'est un univers post-apo, forestier et *sludgecore*, motorisé aujourd'hui par plusieurs systèmes, dont le mien. Le contexte est une Europe du futur revenue à la barbarie après qu'elle ait été recouverte par une forêt surnaturelle. Développé par Thierry Salaün, *Cthulhu DDR* croise le Mythe et la République démocratique allemande des années soixante. Lovecraft au pays du socialisme réel, vaste programme. Et j'ai moi aussi commis un univers lovecraftien. Il s'agit d'Extinction, dont j'ai publié le cadre général dans *Sombre 2*. L'idée est de jouer après le réveil de Cthulhu. *Mad Max* dans la flotte, avec des gros monstres marins super agressifs.

CB : Comment vois-tu l'avenir pour *Sombre* ?

JS : Radieux ! Je suis actuellement dans la dernière ligne droite de *Sombre 5*. Je vais y parler des quickshots, ces parties que j'improvise à partir d'un brainstorming initial des joueurs. Il y aura également un petit setting forestier, façon cabane au fond des bois, et un scénario pour *Sombre zéro* dans lequel on joue des jouets. J'espère qu'il sera paru, ou en bonne voie de l'être, lorsque tes lecteurs liront cette interview. Sinon, j'ai établi des pré-sommaires pour encore au moins cinq ou six numéros. Il y aura notamment un spécial *Sombre zéro,* qui sera comme un nouveau livre de base avec les règles intégrales de la variante, un guide maîtrise et plusieurs scénarios. Ce sera normalement pour *Sombre 6.* Je consacrerai aussi un numéro au genre *slasher*, et peut-être un autre à l'horreur gothique, sous-genre dont je suis particulièrement fan.

CB : D'autres projets dans ta besace ?

JS : En jeu de rôle, non. *Sombre* sera ma seule et unique création. Je sais que je n'ai pas d'autre jeu en moi. Tout ce que j'aime dans le hobby s'y trouve concentré. Par contre, comme je te le disais tout à l'heure, je suis également nouvelliste. J'ai publié une poignée de textes ces dernières années, principalement chez *Malpertuis, Dreampress* et *Parchemins & Traverses*. Je voudrais bien les réunir en un recueil, mais il faudrait que j'y ajoute quelques nouvelles inédites. Or *Sombre* m'accapare beaucoup, ce qui me laisse peu de temps pour la littérature. Mieux équilibrer ma production est ma bonne résolution de 2016.

Propos recueillis par
Laurent Devernay
***Photo** Christophe Delsart*



Pour soutenir sombre, c'est ici : ***https://www.tipeee.com/johan-scipion-raconte-sombre***

Carnet de voyage

Madagascar & plus

Donner à voir une société rurale

Non et non ! Puisque je vous dis que je suis MJ, pas guide touristique ! Oui, je sais, je prends tout le temps des notes dans un carnet, mais enfin je vous jure que ça n'a rien à voir…



Vente de canne à sucre au bord du chemin.

Rassurez-vous, nous n'allons pas détailler ici les différents sites touristiques de Madagascar, d'ailleurs le *Guide du routard* ou l'Internet le feraient bien mieux que nous. Notre ambition est plutôt de vous fournir quelques idées pour mettre en scène une virée lointaine. Pas spécifiquement à Madagascar et pas obligatoirement de nos jours. C'est pourquoi nous ouvrirons cet article à d'autres expériences de voyage : Inde, Bolivie ou Asie du Sud-Est. Oui, je sais, mon bilan carbone est catastrophique.

De fait, les thèmes développés pourraient bien vous servir de piqûre de rappel pour donner vie à tout setting médiéval (fantastique ou non). Certains détails techniques ou culturels (agriculture, construction, etc.) ne sont en effet plus observables dans la société française. L'auteur tient ici à affirmer que ces informations sont rapportées sans aucune volonté de condescendance, mais plutôt avec une admiration non dissimulée pour ce que l'homme est capable de faire de ses mains et que nous avons souvent oublié en Occident, au point que cela nous devient difficile de donner vie à nos campagnes… de jeu de rôle.

Pourquoi s'intéresser plus particulièrement aux campagnes ? Parce que, de notre point de vue, elles offrent beaucoup plus d'intérêt que les villes. Que dire des villes ? La vie commence à y ressembler à ce que vous connaissez. En plus dur. Elles sont plutôt moches, souvent sales, bien qu'à Madagascar cela reste raisonnable (l'Inde gagne haut la main sur ce sujet) et vous y serez assaillis en permanence par toutes sortes de colporteurs ou de mendiants. Mais surtout, à Madagascar, il manque des monuments anciens dignes de ce nom. Et il y a une bonne raison à cela : avant l'arrivée des occidentaux, les bâtiments malgaches étaient construits en bois, et ils ont disparu.

Pour cent briques…

Aujourd'hui, la majorité des maisons sont construites en brique. Un matériau dont nous sous-estimons généralement l'importance en JdR. Dans la plupart des settings médiévaux, hors du taudis en torchis et de la demeure de pierre, point de salut. Pourtant, la brique, d'une fabrication simple et très économique, est une alternative aux maisons en pierre. En latérite (une terre rouge), elles peuvent être simplement séchées ; en argile (charrié par les rivières), elles doivent être cuites. Les Malgaches construisent simplement un grand four carré avec les briques qu'ils doivent cuire, puis ils y entretiennent un feu à base d'écorce de riz pendant deux semaines. Dans d'autres pays, comme l'Inde, le processus est accéléré par l'utilisation de fours munis de cheminées. Dans tous les pays où on retrouve ces techniques, les piles de briques et les fours rythment le paysage sur le bord des axes de circulation. Toutefois, cela correspond plutôt à l'habitat des plaines ou des vallées, aux bords des rivières qui charrient suffisamment d'alluvions. En pleine montagne, les maisons sont généralement réduites à leur plus simple expression et construites avec les matériaux locaux. Si vous désirez jouez une scène dans une habitation rurale traditionnelle, que ce soit une case, une cabane de monta-



gnards ou une masure médiévale, rappelez-vous qu'elle ne comprend généralement qu'une seule pièce rectangulaire (avec parfois un étage-grenier). En montagne, avec le froid, il faut enfin prévoir un emplacement pour le feu…

Pas de feu sans fumée

Si, dans nos parties de JdR, nous adorons mettre en scène une veillée au coin du feu devant une cheminée, sachez que de nombreuses habitations dans le monde ne bénéficient pas de cet agrément. À Madagascar, chez les Zafimaniry (ethnie des montagnes), la fumée est simplement évacuée par les fenêtres. En suivant ce parcours, elle entretient le bois dont sont construites les maisons, car la suie protège des insectes. En conséquence de quoi, les yeux du Vazahas (synonyme d'étranger et par extension de Blanc) pleurent et le piquent à un point presque insupportable. Et encore, les locaux sont passés maîtres dans l'art de faire du feu sans fumée. Essayez d'ajouter vous-même du combustible et vous avez la garantie d'asphyxier tout le monde dans un nuage de fumée opaque… N'est pas maître du feu qui veut, jeune padawan.

En Himalaya, dans les cabanes des éleveurs de yack semi-nomades, un simple trou dans le plafond fait office d'évacuation. La bouse de yack qui sert de combustible y a tôt fait d'asphyxier le malheureux randonneur déjà affaibli par le manque d'oxygène d'un séjour à 4 500 mètres d'altitude. Test de constitution obligatoire tous les 1d6 tours sous peine de défaillir. Vous pouvez accorder un bonus au petit malin qui précise que son personnage reste sagement assis par terre afin d'éviter de respirer l'air le plus enfumé. De toute façon, il n'y a pas de chaise et cela fait sens. C'est déjà à peine supportable au niveau du sol ! Quoi qu'il en soit, si les vieillards deviennent souvent aveugles dans le coin, ce n'est pas tout à fait un hasard.

Des rites et des tabous

Madagascar est très majoritairement une terre chrétienne, mais, comme dans beaucoup de pays, il s'agit d'un christianisme qui s'accommode de bon nombre de compromis et de spécificités. Et je m'aperçois que je ne vous ai toujours pas révélé pourquoi les maisons disparues des anciens malgaches étaient uniquement en bois. Simplement parce que les maisons en pierre étaient interdites. Ou *Fady* en Malgache. La pierre est une matière morte et les matériaux morts sont réservés aux morts. Ce fut d'ailleurs la cause de conflits religieux avec les premiers occidentaux, bâtisseurs, entre autres, d'églises. En 1849, la reine Ranavalona Première →



Dans une case enfumée, Maitre Yoda.

(la monarchie Malgache est matriarcale) chassait les chrétiens lors d'une purge sanglante. Les maisons en brique ne furent autorisées qu'à partir de 1868.

Pour vous montrer jusqu'où va ce refus de mélanger le mort et le vivant, je ne résiste pas au plaisir de vous livrer un détail « croustillant » qui se retrouve dans la cérémonie de la circoncision telle que certaines ethnies la pratiquent. Lors de la cérémonie, le prépuce prélevé sur l'enfant (âgé d'un nombre d'années impaires, les chiffres pairs sont néfastes) est… mangé par son oncle ! Le vivant doit aller au vivant et non à la terre… D'un point de vue de MJ, ces coutumes sont du pain béni pour des scènes d'anthologie. Imaginez : le personnage vient de sauver un jeune enfant d'une mort certaine, on lui accorde le titre honorifique d'oncle… Un grand honneur en perspective.

Les interdits sont d'ailleurs une source inépuisable d'accroches scénaristiques ou de péripéties. *Fady*, montrer du doigt tendu une tombe ou un lieu sacré (par exemple une montagne parmi d'autres). Il faut le faire le doigt replié. *Fady*, marcher dans l'ombre d'une pierre levée. Les esprits des ancêtres qui se cachent là n'apprécient pas qu'on les piétine. *Fady*, s'asseoir dans le mauvais coin de la case. Le coin Nord-Est est réservé au chef. Il y a aussi des interdits individuels qui sont révélés par le mpanandro (astrologue) à la naissance de l'enfant. Inventez vos tabous de toutes pièces, drôles ou étranges, terribles ou macabres… Briser un tabou revient à se rendre coupable envers les ancêtres et doit amener une réparation qui peut être le point de départ de toute une aventure. Le problème, pour les PJ, c'est que ce qui est *Fady* change d'une ethnie à une autre. Or Madagascar compte dix-huit ethnies « *officielles* », mais les intéressés en revendiquent davantage encore. Quoi qu'il en soit, les ancêtres constituent le lien entre tous ces tabous. Cela « tombe » bien, ils serviront aussi de fil conducteur, puisque nous allons à présent voir comment devenir un ancêtre. Et le rester !



Maison traditionnelle en bois. Remarquez les volets noirs de suie.

À en faire retourner les morts

Être mort n'est pas suffisant pour devenir un ancêtre. Ce n'est pas aussi simple. Chez les Mérinas, l'ethnie dont étaient issues les reines de Madagascar, lorsque quelqu'un décède, il est inhumé dans le caveau familial. De forme cubique à l'extérieur, la tombe comporte une chambre funéraire où on distingue deux étages. Le corps est enveloppé dans un linceul et déposé dans la partie basse. Il est alors qualifié de « *nouveau mort* ». L'étage supérieur est réservé aux ancêtres qui tissent le lien entre les vivants et les dieux et intercèdent en leur faveur.

Après un nombre d'années impair, trois, cinq, sept ou même davantage, le caveau est à nouveau ouvert pour la cérémonie de retournement des morts. On chante, on danse, on mange, on boit et les corps sont sortis, un nouveau linceul ajouté à chacun d'eux. Le nouveau mort est alors ajouté aux ossements des ancêtres et devient à son tour un ancêtre. Tous les morts sont alors remis au caveau. Toutefois, la famille ne peut se permettre de retourner les morts trop souvent, car il s'agit d'une énorme fête où tous les alentours sont invités et pour laquelle on sacrifie plusieurs zébus, afin de nourrir tous les convives. Or le zébu est un bien précieux.

Un petit air de Far-West

Le zébu est en effet le pilier de la société rurale, et toute l'économie locale s'organise autour de lui. Il nourrit et sert d'animal de bât, mais aussi de mode d'épargne, car sa valeur en fait une tirelire sur pattes. Ses cornes permettent de fabriquer toutes sortes d'objets. Enfin, il s'agit aussi d'un



Paysage de Far-West Malgache

animal sacré lorsqu'il porte une marque blanche sur le front : son crâne orne alors le totem du village. Inspirez-vous de cet exemple à chaque fois que vous voulez créer une culture rurale : un élément central, animal ou plante, domine l'activité de l'homme (le lama et la patate en Bolivie, le bambou et le riz en Thaïlande, le yack au Ladak, etc.). Rappelez-vous du célèbre dicton, bien de chez nous, « *dans le cochon, tout est bon* ».

Bien entendu, qui dit bien de valeur dit voleur, et le zébu n'échappe pas à la règle. Il existe même une ethnie spécialisée dans le vol de zébus, les baras. Autrefois, un jeune garçon qui voulait se marier devait avoir volé suffisamment de têtes de bétail pour demander la main d'une demoiselle à son père. Cela devait se faire sans effusion de sang, la chose était considérée comme une marque de courage et de virilité. Aujourd'hui, l'activité est devenue un commerce lucratif et se pratique les armes à la main. Il est tentant de croire que les guides en rajoutent un peu lorsqu'il s'agit de Dahalo (voleurs de zébu), et puis vous croisez pour de vrai tout un village machette, hachette ou sagaie à la main, à la poursuite des voleurs… Le Sud de Madagascar, c'est un peu le Far-west moderne, avec ses troupeaux, ses vastes plaines d'herbes jaunies, ses voleurs de bétail et même ses chercheurs d'or !

En conclusion

Il y aurait encore beaucoup à dire, notamment sur le riz, l'autre pilier de la société Malgache, mais l'espace nous manque. Si vous ne deviez retenir qu'une chose pour animer vos campagnes, rappelez-vous que la société occidentale concentre si fortement ses habitants dans les villes que nous avons oublié ce que sont des campagnes peuplées. L'habitat y est à la fois dispersé et continu, il maille le terrain d'un réseau de hameaux rapprochés, environnés de ses champs, peuplés de paysans au travail. Partout des gens s'échinent à ciel ouvert, en permanence. Ainsi, le voyageur fait de très nombreuses rencontres sur les chemins, même au milieu de nulle part. Les paysans vont aux champs ou aux villages voisins, parfois jusqu'à la ville la plus proche pour vendre leurs produits, les femmes aussi. Il n'y a aucune obligation à emporter des provisions : sur le bord de la route, derrière un virage, dans un endroit qui semblait pourtant désert, un villageois vend des fruits, du pain, des ustensiles en bois ou des chapeaux de paille selon la nature de la production locale, toujours très circonscrite. Ici, tout le village cultive les carottes, là-bas ce sont trois hameaux qui se sont spécialisés dans la production de statuettes. Bien entendu, ces productions locales s'ajoutent aux piliers traditionnels de l'économie, le riz et le zébu. Comme toujours.

Texte et photos
Laurent Bernasconi

ANALYSE

RÉFLEXIONS RÔLISTES

Je vois (encore) le genre...*

Il faut parfois se débarrasser des bonnes habitudes

Qu'est-ce qui fait la différence entre le genre et la forme ? Dans notre précédent numéro, nous avons évoqué la notion de genre et son importance dans le langage critique, c'est-à-dire dès qu'il s'agit non plus d'écrire des jeux, mais d'écrire à propos des jeux. Elle a participé à l'évolution de notre loisir et a pu, parfois, devenir une sorte de carcan. Dans cet article, il sera surtout question de se demander comment cette notion pourrait être adaptée à nos pratiques et à tout ce qui touche aux gameplays si particuliers des JdR.

Une limite du genre

Un des principaux intérêts du concept de genre fictionnel est de ne pas dépendre d'un média donné, mais de se nourrir des interactions qui existent entre toutes les œuvres qu'on veut bien lui rattacher. Si on décide de jouer à un jeu de super-héros, peu importe la manière dont nous aurons assimilé les codes du genre (bandes dessinées, films ou jeux vidéo). L'essentiel, c'est qu'on saura tous plus ou moins à quoi s'attendre et qu'on pourra jouer ensemble. Pas besoin d'avoir lu ou vu les mêmes choses pour avoir quelque chose à partager.

Toutefois, cette souplesse atteint rapidement ses limites, dès lors que l'on veut comparer plusieurs jeux ou parler de l'un d'entre eux en tant que tel. Cela peut suffire pour en distinguer plusieurs utilisant soit la même boucle de gameplay principale (cf. marge), soit le même système ou presque, comme les univers légendaires d'*AD&D* ou les hacks* d'*Apocalypse World*. Mais, de nos jours, il est devenu difficile de résumer les différences entre deux jeux en se contentant d'un genre fictionnel, d'un contexte ou d'un type d'univers.

Or, dans la pratique, il n'y a finalement qu'assez peu de différences entre du cape et d'épée, du wuxia ou du pulp. Il existe bien entendu des nuances, mais on y joue globalement de la même façon. Ou, du moins, on fait des choses sans doute bien plus proches les unes des autres que si l'on jouait à la première version de *Star Wars*, à la dernière, ou à *Lady Blackbird*, même si ces trois jeux sont inspirés d'une même œuvre, et donc d'un même genre.

Du genre à la forme

C'est pourquoi, si l'on souhaite aller au-delà de la notion de genre fictionnel, et d'autant plus si l'on pense qu'un jeu véhicule son propre sous-genre de fictions (voir notre article dans *CB#16*), il devient nécessaire de ne plus s'intéresser seulement à ce qui définit un genre de fiction, mais un genre de jeux de rôle à part entière. Concrètement, cela veut dire se concentrer un peu moins sur la question « Quel type d'histoires va-t-on créer ? » et un peu plus sur « comment les crée-t-on ? ». Cette distinction ne peut venir que de ce qui est essentiel à la pratique de notre loisir, à savoir la façon dont on interagit avec le jeu et notre personnage (dans le cas le plus courant), dont on se confronte aux contraintes imposées par ce dernier lorsqu'on est actif dans la partie, et dont on ressent des choses au tra-

Boucle de gameplay

On pourrait résumer la logique principale de la plupart des jeux de rôle ainsi, à tel point qu'elle en a sans doute été synonyme à une époque :

0. Les joueurs se choisissent un alter ego dans le jeu. C'est leur personnage.

1. Le joueur dit au meneur de jeu ce que fait son personnage ou lui pose une question.

2. Le meneur de jeu explique aux joueurs ce qui se passe alors ou répond à la question.

3. On recommence en 1.

* ***hack :*** *adaptation d'un système à un univers particulier*

vers du jeu. Cela correspond à la fois à la portée esthétique de notre loisir et à une certaine façon de voir le roleplay comme une forme de gameplay. Ce terme de roleplay mériterait un article à part entière. Entre autres sens, il peut notamment être compris comme une façon de jouer sans commettre d'abus ou d'antijeu (assez identique à ce que l'on appellerait ailleurs le « fairplay »), ou comme une façon d'interagir lors de la partie qui serait donc une forme de gameplay très répandue en JdR. C'est cette seconde interprétation qui nous intéresse ici. C'est pour cela, et pour éviter toute confusion avec le genre fictionnel, que nous appelons ce « genre de jeux rôle » une forme.

C'est exactement la même chose que dans le jeu vidéo : le fait qu'un jeu se passe dans un univers de pirates (*Monkey Island*), de *fantasy* onirique (*Loom*), du *Disque-monde* de Pratchett (Simon the Sorcerer) ou celui d'*Indiana Jones* (Indiana Jones et le secret de l'Atlantide) est finalement bien secondaire par rapport à la façon dont on y joue et qu'il s'agisse – dans ces cas précis – de point-and-click. Autrement dit, la forme que prend son gameplay est au moins une donnée aussi importante lorsqu'il faut décider à quelle catégorie un jeu appartient. Un autre exemple encore plus frappant est celui des jeux de tir. Non seulement on regroupe sous une même étiquette des choses extrêmement variées (first person shooter, third person shooter, shoot'em up, manic shooter, rail shooter, shooting games, etc.), mais la seule mécanique de tir ne suffit pas à rendre justice à l'énorme différence de gameplay que l'on retrouve entre les first person shooters (qui sont le royaume de l'adaptation, du sport électronique et du jeu en équipe) et les manic shooters (qui sont celui de l'apprentissage par cœur et des superplayers).

Donc, si l'on essaye de faire une liste non exhaustive des formes de la grande famille des jeux de rôle, et donc des principaux types de gameplay correspondant, on pourrait sans doute trouver les catégories suivantes. Naturellement, il ne s'agit que de pistes nécessitant d'être creusées :

+ les jeux de rôles classiques, sans doute à redécouper ;

+ les storygames (*Fiasco, Swords without Masters*) ;

+ les checkpoints games (*Montségur 1244, Witch : the Road to Lindisfarne*) ;

+ les jeux freeform, sans règles, etc. (*The Climb*) ;

+ les jeux épistolaires (*De Profundis*) ;

+ le grandeur nature ;

+ les jeux fonctionnant sur une logique similaire aux *White Books* d'Éric Nieudan ou à *Aventure de poche* de Peggy Chassenet ;

+ les jeux fonctionnant sur le même principe que *Parsely Games* de Jared Sorensen ;

+ les fans-fictions interactives et autres jeux de rôle sur forum ;

+ Et bien d'autres encore…

Conlusions

Plutôt que nier les différences ou de s'en servir d'alibi bon marché, les intégrer à la fois à notre façon de faire des jeux et d'en parler est un défi que nous devrions relever collectivement : celui de faire apparaître les formes qui correspondent à la grammaire spécifique de notre loisir. Les enjeux méritent largement que l'on s'y penche : solutions modernes à des problèmes anciens, adaptations, hybridations ou même jeux composites forçant les joueurs à faire appel à plusieurs de leurs compétences, etc.

Coralie David &
Jérôme « Brand » Larré

** Deuxième et dernier épisode.*

Boutique

FÊTES DE FIN D'ANNÉE

5 idées cadeaux de rôliste à rôliste pour les fêtes

Si vous voulez faire plaisir à un rôliste ce hiver, voici cinq idées de cadeau. Et si c'est pour vous faire un cadeau de vous à vous après les fêtes, ça marche aussi (et même encore plus sûrement).

1 Dice ring

Le cadeau idéal pour la compagne ou le compagnon rôliste, la bague d20 (il y a aussi la bague compteur pour les pv ou les points de mana) se décline en plusieurs couleur, que vous préfériez la discrétion (noir), le chic (doré) ou des couleurs plus bizarres (bleu électrique, arc-en-ciel). L'anneau qui tourne pour donner votre résultat est résistant et agréable au toucher. Cela pourrait être kitch, mais en fait, non, et on apprécie vite le porter comme un vrai bijou.

Prix : 20 € (dispo en boutique spécialisée)





2 La tirelire Gobelin

Les gobs de *Pathfinder* sont sans doute les plus délicieusement vicieux et fun (leur amour du feu, leur haine des chiens, etc.). Alors après les peluches de gobelins dispo sur le site de BBE (très sympas pour mettre vos marmots dans l'ambiance dès leur plus jeune âge), voici la tirelire Gobelin. La statuette est grande, très belle, bien peinte et vous permettra d'économiser l'argent dont vous aurez besoin pour acheter votre prochain JdR !

Prix : 30 € (dispo sur le site paizo.com)

3 La peluche Cthulhu

Un grand classique mis en valeur dans le *Casus around ze world* page 7. Kawaï, poulpique, c'est le cadeau idéal pour vos amis rôliste (et jeunes parents). Méfiez-vous toutefois, il paraît que la peluche murmure des comptines indicibles aux nouveaux-nés pendant l'absence de leurs géniteurs…

Prix : 30 € (dispo en boutique spécialisée)





4 Sabre laser

Vous ne vous êtes pas inscrit à la *Saber League* qui rassemble les nombreux adeptes de la Force (et de l'escrime) ? Peut-être n'avez-vous pas encore investi dans l'unique équipement indispensable pour maîtriser l'art des Jedi à l'entraînement. Direction *ulstrasaber.com* et la *saberleague.com*, un club a peut-être ouvert près de chez vous !

Prix : 400 € (dispo sur *ultrasabers.com*, le meilleur rapport qualité/prix)

5 BB-8

Le nouveau robot *Star Wars 7* aurait pu être un « astéro-bide » monumental. Un truc rond en image de synthèse sans âme et sans intérêt. C'est tout l'inverse ! Ce robot est réel dans le fim et sa version miniature est un must, contrôlable par smartphone, avec quelques gadjets de réalité augmentée bien fun. C'est sans doute un peu cher, mais nous ne sommes malheureusement pas des adeptes de la force (de volonté), n'est-ce pas ?

Prix : 170 € (dispo dans les Disney Store)



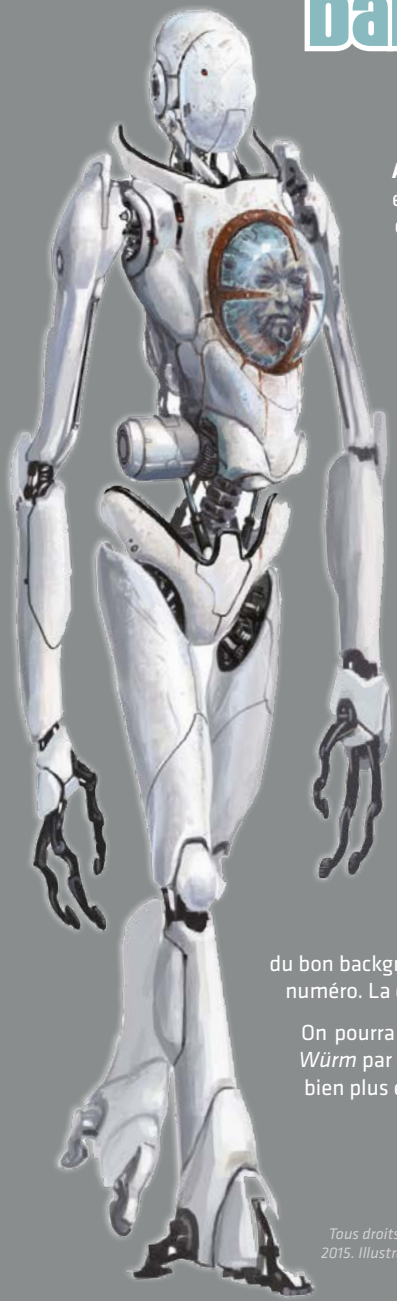
Damien Coltice

Remerciements à Farid Ben Salem

PROCHAINEMENT

Dans Casus Belli n°18

Février | mars 2016



Ah, je suis content ! Vous trouverez pas mal de monde pour vous expliquer que j'aime ça, que j'y prends du plaisir… Mais c'est faux. A chaque fois que je perds un scénariste ou un auteur sous la morsure de mon fouet, j'ai un petit pincement au cœur. Je me dis que je j'aurais dû cogner moins fort fort, que n'aurais pas dû l'enfermer, que j'aurais dû lui donner un peu plus de lumière, lui laisser parler à sa famille une deuxième fois dans le mois. Ce genre de remords quoi.

Dans le prochain *Casus*, vous allez découvrir une rareté. Et dites-vous que derrière chaque mot gratté pour ce scénario, la rédaction a versé de son sang. J'ai fouetté tout ce que j'ai de meilleur sous la main : les anciens qui débitent du signe comme ils respirent, les petits jeunes dont les dents rayent le parquet, mais aucun d'eux n'a été capable de me pondre un scénario pour *Eclipse Phase*. Le jeu est exceptionnel mais également intimidant. La transhumanité, le « réalisme » de cette science-fiction qui nous semble si probable et qui remet en cause les fondements de ce que nous sommes n'est pas une matière facile à modeler. Proposer une aventure en exploitant les potentialités du cadre tout en concoctant quelque chose de jouable n'est pas une mince affaire. Et bien, après avoir perdu définitivement une petite demi-douzaine de scénaristes (paix à leurs morphes et à leurs piles corticales), il y en a un qui a tenu le choc ! Il sera donc question de la Gestalt, une techno-secte, et d'une enquête à jouer en flash-back au milieu d'un interrogatoire musclé. Un document exceptionnel.

Il y a aura bien entendu bien d'autres choses dans ce numéro. Déjà, le gros morceau : la suite de *Chroniques Galactiques*. Au niveau des règles, les aliens débarquent, les POUVOIRS PSI (!) aussi. Et du bon background tout chaud, ainsi que la suite de la campagne débutée dans ce numéro. La qualité ne baisse pas, bien au contraire !

On pourra aussi compter, en plus de la *fantasy* traditionnelle sur un scénario *Würm* par l'auteur du jeu lui-même et bien entendu, des tonnes de surprises et bien plus encore.

Tête Brûlée

Tous droits réservés Monte Cook Games. 2015. Illustration par Ben Wotten.

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 soutenir !

Dédale
138-140 rue Gérard
1040 Bruxelles (BELGIQUE)

Bazar du bizarre
19 rue des teinturiers
14000 CAEN

Les Couleurs du jeu
30 rue Jean Jacques Rousseau
18000 BOURGES

Magasin Jocade
72 rue Monge
21000 DIJON

Jeux du monde
14-16 rue Maurice Fonvieille
Passage Saint Jérôme
31000 TOULOUSE

Game-fu
2 avenue de Berlincan
Parking du GIFI
33160 St MÉDARD-EN-JALLES

Association manoir du crime
6 rue Henri René
34000 Montpellier

Le temple du jeu
8 rue de l'Héronnière
44000 NANTES

Arcadia
9, rue de la Visitation
54000 NANCY

Bazar du bizarre
24 rue des ponts de comines
59000 Lille

Rocambole
36 rue de la Clef
59000 LILLE

Philibert
12 rue de la Grange
67000 STRASBOURG

Trollune
25 rue Sébastien Gryphe
69007 LYON

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


LE CASUS CLUB
ETABLISSEMENT POUR RÔLISTES
DEPUIS 241 708 (ANNÉES DE YUGGOTH)
COKTAIL DU JOUR
Petit Papa Noël
ALORS, LES AMIS, VOUS AVEZ DEMANDÉ QUOI AU PÈRE NOËL ?
MOI, IL VA M'APPORTER «FORCE ET DESTINÉE» ! J'AI TROP HÂTE !!!
ET MOI JE VAIS RECEVOIR «IN NOMINE SATANIS MAGNA VERITAS» !
MOI, J'AI COMMANDÉ «NUMENERA» !!!
ÇA VA ÊTRE UN SUPER NOËL !
ET TOI, PATRON, T'AS DEMANDÉ QUOI ?
IL FAUT GRANDIR UN PEU, LES ENFANTS !
MÊME DANS LE MONDE MERVEILLEUX DU JEU DE RÔLE...
IL N'EXISTE PAS, LE PÈRE NOËL !!!
MAIS... ON A DES CROISEURS STELLAIRES !!!
ET DES POUVOIRS MAGIQUES !
SNIF
BON BAH ON VA RENTRER...
DÉSOLÉ LES JEUNES !
JE SUIS TROP TRISTE !
PEU APRÈS...
GLING GLING
HO HO HO
BAH... ILS SONT OÙ, LES RÔLISTES ???
ILS AVAIENT PLEIN DE TRUCS URGENTS À FAIRE...
MAIS C'EST PAS GRAVE, ON VA PRENDRE LES JEUX POUR EUX !!!
ON ADORE RENDRE SERVICE !!!
AUGUSTIN 2015

ULISSES SPIELE

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Nouvelle édition française

Précommande participative
premier trimestre 2016

BLACKBOOK EDITIONS

black-book-editions.fr