INTERVIEW : UN DÉPUTÉ FRANÇAIS RÔLISTE !

BLACKBOOK EDITIONS
casus belli
black-book-editions.fr

casus belli

#18 Mars | Avril 2016

Le magazine de référence des jeux de rôle

SHAYÔ | Knight | White Lies

Devenez un professionel du JdR !



JOUEZ !
RÉCIT VÉRIDIQUE
UN JDR NARRATIVISTE COMPLET

CHRONIQUES GALACTIQUES

CHRONIQUES OUBLIÉES SPACE OPERA
Règles sur les mutants + background
+ suite de la campagne

SCÉNARIOS : Medfan générique, Bloodlust Metal, Eclipse Phase & Würm

POLARIS™

KICKSTARTER



NOUVELLE ÉDITION EN FINANCEMENT PARTICIPATIF JUSQU'AU 6 AVRIL !

VERSION FRANÇAISE ET AMÉRICAINE !

ÉDITO

La douce revanche

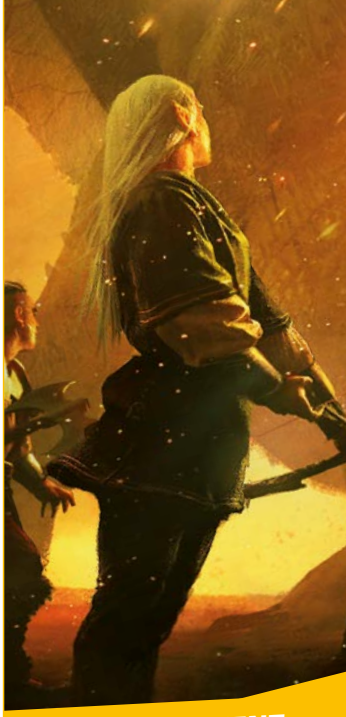
Dans la nuit du 8 au 9 mai 1990, le cimetière juif de Carpentras a été profané. Une bien triste histoire. L'enquête révèlera que les coupables étaient un groupuscule de néonazis dont un des membres a avoué le crime en 1996. Sauf que pendant que l'enquête patine, l'émotion monte et l'affaire va être instrumentalisée au plus haut niveau de l'état. Les enjeux politiques, religieux et médiatiques sont énormes.

Et, au milieu de ces bulldozers, le JdR en prend plein la poire. Pourquoi ? Le fils du maire de Carpentras est à l'époque un rôliste, et des manipulations de bas étage tentent de lui coller l'affaire sur le dos pour éclabousser son père. Le documentaire *Jeux de rôle à Carpentras* de Jean-Louis Comolli, diffusé sur *Arte* le 2 mai 2001, fait toute la lumière sur cet épisode noir de notre histoire. Mais dans l'intervalle, les accusations, créées sans vergogne par divers animateurs – dont la reine du montage-trucage Mireille Dumas et son émission poubelle – vont décrire les rôlistes comme un ramassis de profanateurs satanistes. L'institutionnalisation de notre loisir – boutiques mais surtout clubs (5 000 morts) – ne s'en remettra pas, et durablement : aucun responsable socio-culturel ne va jouer sa place face à la *vox populi* télé-guidée.

Alors, quelle n'a pas été notre surprise et notre joie d'apprendre que le député de la cinquième circonscription du Vaucluse, Julien Aubert, dont la permanence se trouve au centre-ville de Carpentras, est… un rôliste ! Et pas qu'un peu : un vrai, un pur, un dur, qui joue deux fois par mois depuis vingt ans. Il nous a accordé une interview exclusive. Brandir une *torche +1* pour faire briller la flamme du JdR, c'est bien. Le faire avec une écharpe tricolore, il faut assumer !

En tout cas, un député rôliste à Carpentras, le symbole est magnifique. Quelle revanche !

Tête Brûlée et Didier Guisérix



RÉABONNEMENT EN VUE !



sommaire



En direct - Édito 1
En direct - Le courrier des lecteurs 6
En direct - Buzz mon rôliste 8
En direct - Le sondage du bimestre 10



Actualité - Nouvelles du front 12
Actualité - À l'ouest du nouveau 22
Actualité - Entretien : OVNI 28



Critiques - Shaô 30
Critiques - Knight 34
Critiques - Terres de guerre 38
Critiques - Mener des parties de jeu de rôle 42
Critiques - Nothingness 44
Critiques - Antika et les argonates 46
Critiques - Le joyau de Javin 48
Critiques - Périlleuses alliances 49
Critiques - In Thy Blood 50
Critiques - À la claire fontaine 51
Critiques - L.A. 2045 52
Critiques - White Lies 53
Critiques - Terres suspendues 4 54
Critiques - Mutant Year Zero 55
Critiques - Codex Monstrueux 56
Critiques - *Petites critiques...* 57



L'étagère du rôliste - Mega Civilization 60
L'étagère du rôliste - Hellblazer 64
L'étagère du rôliste - Frostgrave 66
L'étagère du rôliste - Star Wars 68
L'étagère du rôliste - Les carnets de l'Empire 70
L'étagère du rôliste - U4 72
L'étagère du rôliste - *Petites inspis...* 75

Casus Belli est édité par Black Book Editions SARL, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr*. Bimestriel. N°18, mars/avril 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 : Pierre Balandier, Jérôme Barthas, Farid Ben Salem, Cyril Berger, 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, Eugénie, Loïc Feitz, Fabien Fernandez, Cédric Ferrand, Franck Florentin, Nicolas Fuseau, Davy Gérard, 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, Romain Pélisse, Pelon, Philippe Rat, Thomas Robert, Damien Rocroy, Cyril Rolland, Marc Sautriot, Sippik, François Thomas, Sébastien Torres, Kristoff Valla, Léonidas Vespérini.

Image de couverture Simon Labrousse. Tous droits réservés Black Book Éditions. 2016

Illustrateurs, cartographes et photographes : Jérôme Allard, Pierre Balandier, 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, Geoffroy Hassoun, Christophe Hénin, Laura Hoff, Jeex, Vincent Laïk, Fred Lipari, Christophe Ouvrard, Olivier « Akae » Sanfilippo, Thierry Ségur et Augustin, Guillaume Tavernier, 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 édi-



Scénario : Plaine de sang (Bloodlust Metal) 78
Scénario : Machairodus noir (Würm) 94
Scénario : Gelstat (Eclipse Phase) 108
Scénario : Le Seigneur sous les lattes (Générique medfan) 122



Chroniques Galactiques - Règles 130
Chroniques Galactiques - Background 158
Chroniques Galactiques - Scénario 172

Jeu complet - Récit véridique... 184
Aide de jeu - B&A : L'expédition Vignancourt 198
Aide de jeu - MJ Only : Les objets magiques... 212
Aide de jeu - MJ Only : Armes et armures... 218
Aide de jeu - Le Gymnase des PJ : Ça chauffe entre joueurs 220
Aide de jeu - Papy Donjon : Le temps des... 224



Rétro - Archéo-rôlisme : Ambre 228
Rétro - Curiosité : (A)D&D mini-books 232



Pratique - Devenir un professionnel du JdR 234
Analyse - Le grand sondage 242
Prochainement - Dans CB#19... 249
Entretien - Julien Aubert 250
Analyse - Non, ça n'est pas qu'un jeu 254

Abonnements 5
Liste des boutiques-relais Casus couverture

teurs respectifs. Toute reproduction ou diffusion, même partielle, est interdite sans accord écrit de l'éditeur.

Remerciements : Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu, Urban Comics, les copains de Di6dent et du Fix, Xavier et les équipes de Oh My Game, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Jean-Pierre Boillon et les « stagicipants » de Rêves de Jeux, Camille Lepage de Nolife, Margaret Weis Productions, Kurt Cobain, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard et Cédric Delobelle, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Arnaud Cuidet, Ludovic « Heuhh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Christian Grussi et Piotr de Sans-Détour, Rurik Sallé et l'équipe Metaluna, Neko, 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 Ensley 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 Imprimerie de Champagne
Diffusion boutiques : Millennium

Commande directe : 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

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 13...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 13 à 18 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 19 à 24**.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

* *Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.*

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

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

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

☐ **JE M'ABONNE POUR 6 NUMÉROS DE CASUS BELLI AU TARIF DE 54€**
(offre réservée à la France métropolitaine)

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

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

LE COURRIER DES LECTEURS

Piratage Héros & Dragons

Difficile de passer à côté, l'équipe Casus s'est lancé dans l'OGL dérivée de la 5e édition du plus célèbre des jeux de rôle pour en proposer au public français une version boostée à la French Touch.

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.

Erratum

La Rédaction voudrait revenir sur les propos tenus à propos de la collaboration entre le bloggeur *Youtube* Mayhar et *Sans-Détour*. Si un partenariat de fan à éditeur (courant sur le net) s'est bien mis en place autour des parties *Twitch* de *L'Appel de Cthulhu*, la collection *AdC* de Mayhar en arrière-plan d'*Aventures* n'est pas le fruit d'un partenariat. Quoi qu'il en soit, bonne continuation à ces vidéos en ligne qui offrent de nouvelles portes d'entrée vers notre loisir préféré !

La préco participative de *Héros & Dragons* a donné lieu à toutes sortes d'échanges étranges. Choucroute vorpale +2 (non, non, ne cherchez pas à comprendre, c'est de la perte de santé mentale assurée), danses de paliers sur *Youtube*, torche +1, jeu de rôle à base de poneys et… promesses de cartes postales pour l'équipe.

Nous profitons donc de ce courrier des lecteurs pour en exposer quelques-unes, pour mesurer l'enthousiasme fou qui s'est emparé de certains (Ludi, Fra et Xben pour les cartes ci-dessous, un gros merci à eux).

Joe Casus



CASUS AROUND ZE WORLD !

Avant de vous dévoiler le gagnant du concours fou lancé dans le précédent numéro, voici déjà deux photos touristiques de *Casus*. Pierre Corsy se replonge dans les anciens numéros et nous envoie du soleil et une mer azure de Cuba. Magnifiques couleurs ! De l'autre côté du globe, Frédéric n'a pas trouvé de neige non plus, mais son enquête à Delhi (pour le compte d'un archéologue de renom ?) l'a amené devant le Jantar Mantar, l'observatoire céleste des rois Moghol du XVIe au XVIIe siècle. Un des plus grands et précis construits à cette époque. Quelles étaient vraiment les observations réalisées ? Et à quoi pouvaient-elles être utilisées ? Les Britanniques auraient-ils empêché l'arrivée d'un grand ancien en s'emparant de la ville ?







Concours : le voilà notre grand gagnant du concours. Adrien B. vient en effet de gagner un an de prolongement d'abonnement pour sa mise en scène de la bataille glacière de Hoth (enfin, de la fuite du Faucon Millennium). Cela manque de figurines autour, mais monter en télésiège jusque dans la poudreuse son *Casus* et un *Faucon* de cette taille au milieu de milliers de skieurs en vacances aux Arcs mérite toute notre estime... et la première place de ce concours !

BUZZ MON RÔLISTE

La toile continue de frémir en cette année 2016 riche en rôlisteries intelligentes, touchantes ou simplement mais agréablement stupides.



Décors, encore !

Après la vidéo incroyable d'un décor de figurines pour JdR postée par un américain (partagée des milliers de fois et vu *via* le facebook *Casus*), un autre décor s'est fait remarquer sur la toile, celui correspondant pièce par pièce au célèbre (et mortel !) scénario de Gary Gygax, *Tomb of Horror*. Photos visibles sur le blog : **downunderdm.blogspot.fr/**

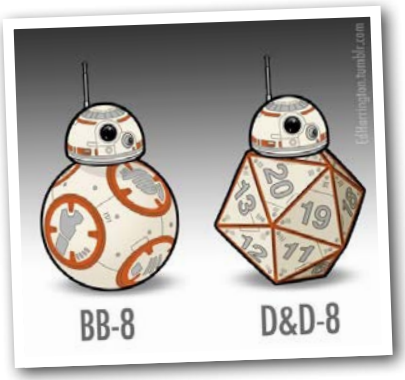
Médiévale Mars

La designeuse Eleanor Lutz a imaginée une carte médiévale (plutôt pulp en fait ?) de Mars basée sur les informations produites par la NASA. Un piège à inspi pour rôliste ! **mentalfloss.com/article/76364/gorgeous-map-mars-style-medieval-cartography**



Star Wars ∂20

La folie *Star Wars* est assez vite redescendue finalement, mais quelques perles rôlistes sont à signaler, comme cette déclinaison de l'excellent robot du nouvel opus en dé.



Devenez riche avec D&D...

...ou perdez beaucoup d'argent, plus vraisemblablement, mais avec votre JdR préféré. Et ça, c'est chouette, non ? Le casino Barrière de Cassis dans le sud de la France accueille une machine à sous *Dungeons & Dragons*. Annabella Belli, elle, vous conseille plutôt de perdre des sous intelligemment en achetant des bouquins *D&D*. À vous de voir !







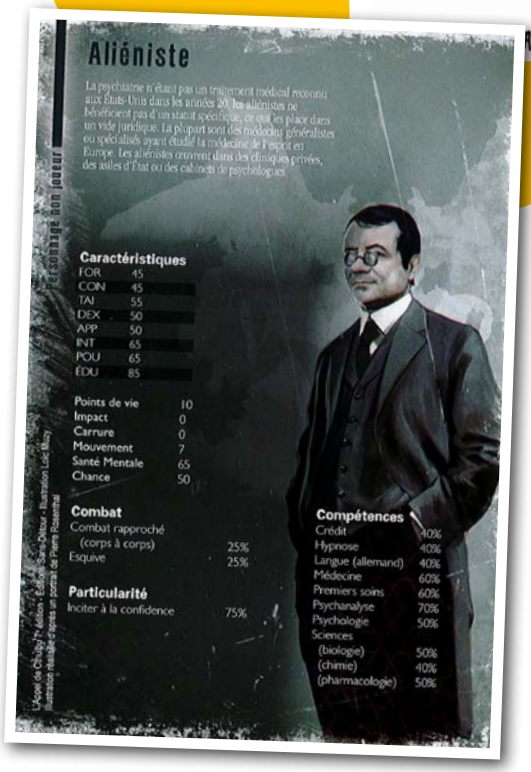
L'A.P.L. DE CTHULHU

Boulet poulpe

L'excellent bloggeur BD à succès Boulet n'est pas un rôliste, mais les univers de l'imaginaire et du jeu lui sont familier et sa dizaine de jeux de mots mis en BD autour de *L'Appel de Chulhu* (la nouvelle de Lovecraft) a fait le tour de la toile. À découvrir sur son blog à l'adresse suivante : **bouletcorp.com**



R PELLE DE CTHULHU





Pierre l'alieniste !

L'aurez-vous reconnu ? Pierre Rosenthal, un des piliers de la Rédaction de *Casus* première version, a été illustré par le talentueux Loïc Muzy dans la galerie des prétirés pour la v7 de *L'Appel de Cthulhu*.

La Rédaction

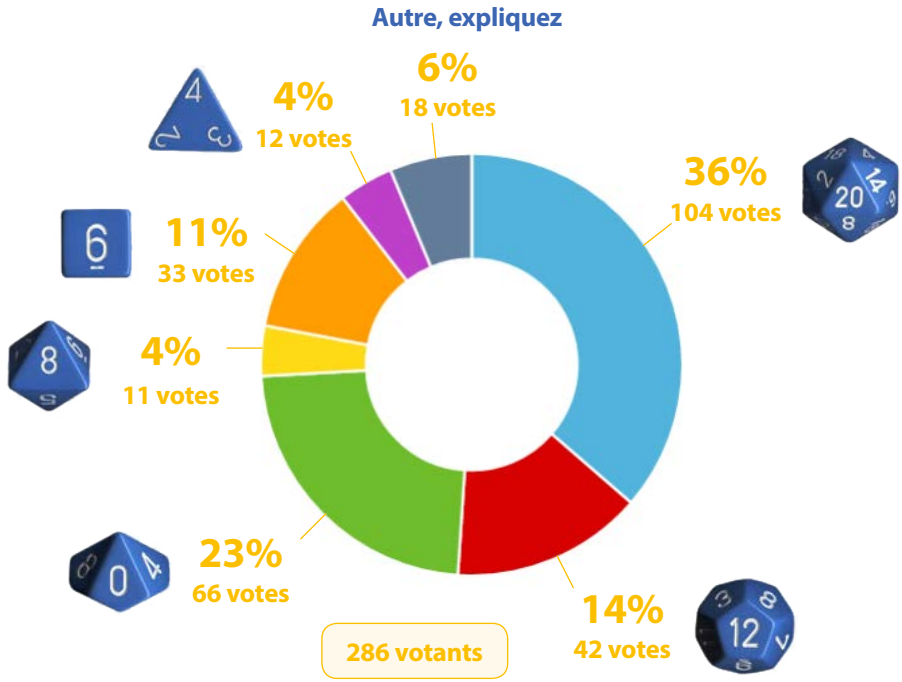
LE SONDAGE DU BIMESTRE

QUEL EST VOTRE DÉ PRÉFÉRÉ ?

De l'influence de la mystique des dés sur les mathématiques rôlistes

Avec l'ouverture du nouveau site Casus Belli, *un outil de sondage a été mis en place afin de nous permettre d'interroger la communauté chaque bimestre. Résultats et commentaires.*

Quel est votre type de dé préféré ?



Pour lancer notre nouvel outil de sondage en ligne, nous vous avons proposé un questionnaire simple en forme d'hommage à ces dés qui sont si chers à nous autres rôlistes. Il ne s'agissait pas de dire quel type de lancer de dés vous préférez (1d100, 3d6 ou autres), mais bien de signifier votre préférence vers l'objet. Lequel vous préférez, pour des raisons tant physiques (il roule bien) que mystiques (heureusement contrebalancé par l'esprit scientifique qui nous anime évidemment !).

Le résultat est visible dans le graphique ci-dessus et nous avons sélectionné ci-contre un florilège de commentaires.

Ragnar
le 23/02/2016 à 18h04
J'ai choisi le d20 parce que :
- il **vainc** à coup sûr
- alors il **vint** avec ses dés
- nombreux le défièrent, en **vain**
- car tel le bon **vin** il enivra leurs sens
- accompagné de chocolat Lan**vin** en dessert
- fier de sa victoire, Syl**vain** nous l'annonca tout haut
- on sera bientôt en l'An **vingt** (2020) de l'ère du dé icosaèdre !

Tugdual
le 31/01/2016 à 20h31
Le d10 ! Il a accompagné mes premiers émois rolistiques avec *Warhammer* et ses pourcentages. Une vraie bluette... avant de virer psychopathe sanguinaire sur *Vampire*, où j'ai dû casser ma tirelire et investir dans des dizaines de d10 (et une brouette !).
Aujourd'hui, le d10 trône sur mon bureau, au travail... C'est parfois très utile !

Sveinethel
le 23/01/2016 à 19h56
Le dé emblématique du JdR pour les vieux comme moi qui ont commencé par la boîte rouge de *D&D* et *L'Œil Noir*. C'est donc un pur choix nostalgique. Aujourd'hui, j'utilise beaucoup le d6 sur des systèmes simples, mais ça vaut pas un beau d20.

Le Precheur
le 22/01/2016 à 12h29
Pour moi, ce sera [le d10 pour le d100]. Pour la simple et bonne raison qu'il donne les plus nombreuses possibilitées pour torturer les joueurs indiciplinés. Cela donne aussi deux dé à leur lancer à la tête quand ils meurent bêtement en ouvrant un coffre piégé, sans vérification, ou qu'ils tentent d'attaquer un camp de gobelins en se disant que, quoi qu'il arrive, ce sont des héros et que des gobelins, ce n'est pas dangereux...

Metatron
le 18/01/2016 à 12h10
Je me suis demandé si je rentrais dans les considérations statistiques ou simulationnistes... Et puis finalement, j'ai laissé parler la voix du coeur et j'ai mis le d20. ;)

Yg_one
le 14/01/2016 à 17h47
Le d4. À faire tourner sur une pointe pour se la péter. Il sert aussi à détecter les non-rolistes (« *comment ça se lit, ce truc ?* »).

SmirnovV
le 12/01/2016 à 14h10
Oui, le d10 parceque c'est le seul dé d'usage courant qui ne soit pas un solide platonicien (en géométrie euclidienne, un solide de platon est un polyédre régulier et convexe) et parce que je suis un romantique, fan de *Runequest* qui fut le premier JdR à introduire le trapézoèdre pentagonal comme dé à 10 faces. Enfin, ayant 10 cotés il peut générer n'importe qu'elle « *probabilité discrète* » désirée de base décimale.

MisterTroll
le 11/01/2016 à 14h10
Le d6 ... on en trouve dans toutes les maisons civilisées, il est alors tellement facile d'improviser une partie de JdR sur le pouce avec quelques dés piqués dans un *Monopoly* ou un *Yahtzee* à mamie.

Flam
le 11/01/2016 à 11h03
Certainement pas le d4, il roule si mal, le pauvre !

BBours
le 12/02/2016 à 17h16
Le d8, parce que c'est le Chaos (à huit branches), pour ceux qui ont connu *Stormbringer*. C'est dire si c'est pas nouveau. J'ai failli écrire « *si c'est pas neuf* », mais ça aurait prêté à confusion, et la confusion c'est le début du chaos !

Propos rapportés par Joe Casus et Annabella Belli

Les commentaires de la Rédaction
Au moment de lancer ce sondage, la Rédaction se doutait que le d20, emblème de *Dungeons & Dragons*, le premier et le plus populaire des jeux de rôle, arriverait en tête. Mais, sur cet échantillon de sondé, la surprise est surtout venue du faible score du d6, pourtant plébiscité à la grande époque du système d6 que l'on trouvait dans *Star Wars* (oui, on parle d'un temps que les jeunes de maintenant, ne peuvent pas connaître !) ou de *Shadowrun*. Autre surprise, le très beau score du dé mal-aimé qu'est le d12. Peu de jeux se sont basés avec succès sur ce dé, pourtant, il emporte l'adhésion de 14 % des votants.
Enfin, parmis les 18 votants ayant choisi la réponse « *Autre, expliquez* », le listing des dés bizarres comporte la grosse boule d100, qui comporte effectivement les 100 faces sur un même dé ; le d3, sorte de boule entaillée par trois faces et popularisé - si l'on peut dire ! - par une photo dans la première version de *Casus* ; ou le d30, pour lequel certains membres de la Rédaction eux-mêmes auraient un faible (mais on n'ose en dire plus de peur de provoquer des dégâts irréparables à leur image).

NOUVELLES DU FRONT

Entre les sorties de nouveaux jeux, les lancements de financements participatifs et les ouvrages en attente, comme tous les deux mois, Casus vous aide à y voir clair.

L'ANNEAU UNIQUE

Un royaume en ruine

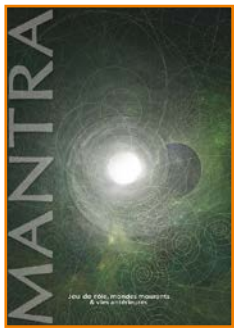


Après *Fondcombe*, le prochain supplément pour *L'Anneau unique* sera *Ruins of the North*, actuellement en cours de préparation. Dans la foulée, *Edge* va profiter de la réimpression du livre de base pour mettre à jour sa maquette ainsi que l'écran. Au passage, les cartes du monde qui étaient incluses dans le livre ne seront désormais plus présentes. En effet, *Edge* va sortir prochainement un supplément contenant toutes les cartes du jeu.

Le programme ne s'arrête pas là, puisque la traduction de *Horselords of Rohan* est déjà prévue. L'éditeur français lance la charge et compte bien ne pas se laisser distancer par *Cubicle 7*, l'éditeur anglais du jeu !

BATRO

Mantra



Batronoban annonce la sortie de son nouveau jeu, *Mantra*. Il s'agit d'un jeu « *tout en un* » proposant une campagne qui s'inscrit dans la veine des films *L'Effet papillon*, *Inception* et *Memento*. *Mantra* est un jeu à l'univers onirique et étrange, dans lequel les joueurs incarnent des héros capables d'exister dans plusieurs univers à la fois et capables d'utiliser leurs souvenirs de vies antérieures, les Réminiscences. Comme dans les films précités, au début, les héros ignorent beaucoup de choses et ne vont en prendre conscience qu'au fil de la campagne. Côté règles… il n'y en a visiblement pas, ou quasi, et le jeu se joue donc sans dés. Pour eux qui préfèrent s'appuyer sur un système de résolution, Batronoban précise qu'il est facile de jouer à *Mantra* avec n'importe quel jeu.

POLARIS

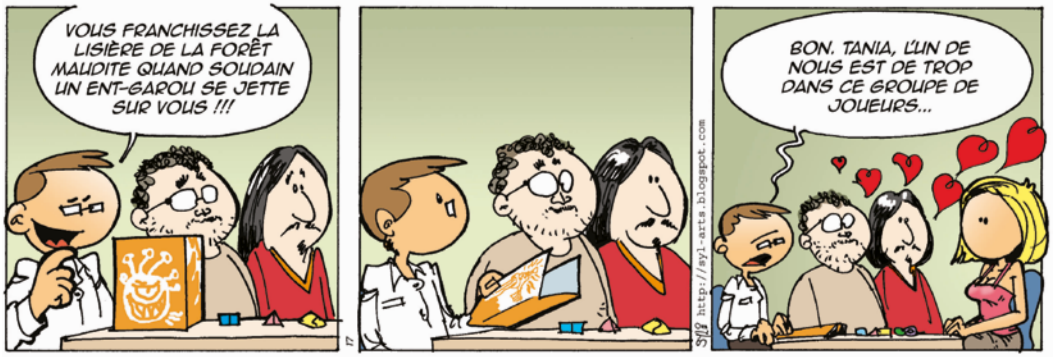
De part et d'autre de l'océan



Alors qu'*Union méditerranéenne* est enfin disponible en format papier, le prochain supplément arrive pleine vitesse : *Amazonia* nous emmènera dans le mystérieux État qui s'est développé dans les profondeurs de l'ancienne Amazonie. *Casus* vous en parlera plus longuement dans son prochain numéro.

Amazonia est le sixième et dernier supplément financé par une précommande participative dont le succès avait permis de lancer la traduction de *Polaris* en anglais afin de partir à la conquête du marché US. Cette belle aventure est sur le point d'aboutir, puisque l'édition américaine de *Polaris* va prochainement faire l'objet d'un *Kickstarter*. Par rapport à la v3 du jeu français, cette version présente de petits changements pour s'adapter au marché américain, ainsi que des règles légèrement améliorées. Et, surtout, elle se présente sous la forme de deux livres tout en couleur et contenant de nouvelles illustrations : le *Core Book I* est consacré aux règles de base, tandis que le *Core Book II* approfondit le jeu avec les règles optionnelles et l'essentiel de la partie technique. La traduction du jeu ayant été rendue possible par les souscripteurs français, une version française de cette évolution de la 3e édition de *Polaris* sera également proposée dans le *Kickstarter,* avec des frais de port normaux puisque l'expédition sera faite depuis la France.

MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



STELLA-NOVA

Divorce à l'amiable

Mi-janvier, les Éditions Icare et Sébastien Perles annonçaient sur Facebook leur séparation en raison de divergences quant à l'avenir de la gamme Stella-Nova. Ayant une approche différente de celle souhaitée par l'éditeur pour son jeu, Sébastien Perles a donc repris ses droits d'auteur et décidé de fonder une maison d'édition spécialisée dans le développement et la publication de Stella-Nova. La séparation s'est faite à l'amiable, et l'auteur a récupéré les stocks disponibles en attendant de mettre en place un site internet pour commercialiser son jeu et mettre en ligne un scénario pdf, Impunité. Par la suite, il projette de lancer une campagne de souscription pour publier l'écran du jeu ainsi qu'une campagne.

SANS-DÉTOUR

Tranquillement mais sûrement



Arcanes, le nouveau supplément pour *Les Lames du Cardinal*, est disponible en boutique (*cf*. critique en page 58). Également disponible, *Le Guide de l'Afrique du Nord*, 5e supplément de la gamme *Achtung : Cthulhu*, fera l'objet d'une critique dans le prochain numéro de *Casus Belli*. À noter que cette gamme continue d'utiliser, outre celles de *Savage Worlds*, les règles de la 6e édition de *L'Appel de Cthulhu*, conformément à la version originale produite par *Modiphius*, qui n'a pour l'instant pas annoncé passer à la v7.

Du côté de *L'Appel de Cthulhu*, le financement participatif pour la campagne *Les 5 supplices* a été, comme la v7 du jeu, particulièrement réussie un montant de près de 197 000 €, faisant mentir le constat habituel que les campagnes ne se vendent pas très bien. Mais il est vrai que les campagnes sont inscrites depuis longtemps dans l'ADN de *L'AdC*, et l'habileté dont *Sans-Détour* a fait preuve une fois de plus dans la façon de mener son *crowdfunding* n'est probablement pas étrangère à ce succès. En effet, outre une diversité d'habillages plutôt attirants (coffrets simple, Ombre et Lumière ; sacoches en cuir), de nombreux bonus ont rythmé la campagne de financement et ont tous été débloqués : des cartes, des plans, des fac-similés, un écran, un antique jeu chinois, de nombreuses fiches de créature, un recueil d'aventures, des pièces de fortune en métal… Les souscripteurs vont en avoir pour leur argent !



Depuis la fin du *crowdfunding*, l'éditeur a bien avancé dans le projet, puisque les ouvrages sont sur le point de partir à l'imprimerie. On peut donc raisonnablement penser que *Sans-Détour* va tenir les délais annoncés, à savoir une livraison aux souscripteurs puis aux boutiques au début de l'été.

Pour la suite, *Sans-Détour* évoque la préparation d'un recueil de scénarios pour *L'Appel de Cthulhu* ainsi que de Penulunio, le jeu de rôle dans l'univers de l'illustrateur Luis Royo (sortie en juin). Enfin, l'éditeur vient d'annoncer officiellement la fin de la gamme *La Brigade chimérique*, qui n'avait pas connu d'évolution depuis quelques temps déjà (2012, en fait…).

JDR ÉDITIONS

Pleine vapeur !



Les souscripteurs du *crowdfunding* de *Steamshadows* ont normalement reçu les bonus débloqués durant la campagne de financement : la campagne *Mother Russia*, mais aussi nombre de plans, fiches de personnages, idées d'aventures, ainsi qu'un générateur de maison hantée avec des tuiles utilisables avec des figurines. *Mother Russia* est également disponible sur le site de *JdR Éditions*, et *Arcanum horribilis*, actuellement en précommande, pourra être obtenu à partir de fin mars pour ceux qui auraient choisi de ne pas le prendre durant le CF.

La gamme ne s'arrête bien entendu pas là, deux campagnes sont en cours d'écriture, et des suppléments sont également prévus. Restez à l'écoute !

BLACK BOOK ÉDITIONS

What's up ɔoc ?

Annoncé il y a maintenant un an chez *BBE*, *Beasts & Barbarians* est toujours dans les tuyaux. Comme dit l'adage, « *pas de nouvelle, bonne nouvelle !* ». *BBE* a indiqué à *Casus Belli* que la traduction de ce jeu était longue, notamment parce que l'éditeur a souhaité inclure beaucoup de suppléments publiés en PDF dans la VO. De plus, certaines illustrations étaient indisponibles pour la traduction en raison du contrat avec les dessinateurs, ce qui a contraint *BBE* à refaire beaucoup d'illustrations. Pour autant, le travail a bien progressé et nous devrions en savoir plus dans les semaines qui viennent.



Dans *Casus Belli #17*, nous vous annoncions le lancement de plusieurs « *packs* préco » : *Aventures occultes* et *Le Codex monstrueux* pour *Pathfinder*, ainsi que *Âmes volées* (*Shadowrun*) et *Panopticon* (*Eclipse Phase*) sont dès à présent disponibles. D'autres *packs* seront normalement arrivés à échéance lorsque vous lirez ces lignes (enfin !, me direz-vous), en particulier ceux de *Deadlands* (la fameuse campagne *Stone Cold Dead*, le *Guide du joueur* pour la campagne, les deux écrans du Marshal, la nouvelle impression du livre de base et le dossier de personnage), mais aussi ceux pour *Polaris* (le nouvel écran et *Union méditerranéenne*, dont vous pouvez lire la critique dans le *CB #17*), sans parler du *Compagnon SF* pour *Savage Worlds*.



Du côté de *Pathfinder*, comme à l'accoutumée, les Hommes en Noir nous ont proposé toute une série de précommandes. *Les Gardiens de la forge renaissante* est un module d'aventure se situant dans la Désolation de Mana ; *Cités perdues de Golarion* décrit six cités en ruines dans lesquelles vous pourrez envoyer vos PJ ; *Forêts ténébreuses* contient deux aventures de bas niveau se déroulant dans des forêts hantées et ténébreuses de Golarion ; *Les morts-vivants revus et corrigés* se penche sur le cas de dix morts-vivants issus de nos traditions et légendes ; enfin, le *Bestiaire de la mer Intérieure* est, comme son nom l'indique, un mini-bestiaire consacré à des créatures venant des régions de la mer Intérieure. Sa spécificité est qu'il ne rassemble que des créatures inventées pour les campagnes jouées en privé par les équipes de Paizo ou pour les romans *Pathfinder*. Vous y trouverez notamment le Maître voilé issu de la campagne d'Erik Mona (*Les Rois d'Absalom*), l'éventreur de minuit tiré de celle de James Jacobs (*Les Ombres sous Pointesable*) ou encore l'étrange khaëï de James Sutter. Ce bestiaire contient également des mutants de la Désolation de Mana qui vous seront bien utiles pour jouer *Les Gardiens de la forge renaissante*. Au total, ce sont 48 nouvelles créatures et 5 races qui pourront servir pour vos PNJ et même pour vos PJ.



Pour terminer, une préco vient d'être lancée pour le nouveau supplément *Shadowrun* : *Le Grimoire des ombres* propose de nombreux sorts, rituels et autres pouvoirs de métamagie, ainsi que nombre d'informations sur la magie, les traditions et les sociétés magiques. Du matériel pour les joueurs, de nouvelles règles de magie, bref, du lourd !

Crimes…

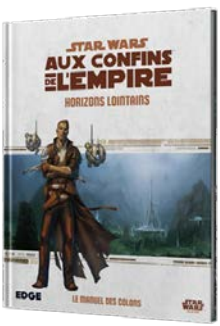


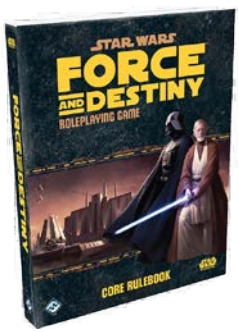
À l'automne 2015, *Les Écuries d'Augias* ont lancé une campagne de financement participatif sur la plate-forme *Ulule* pour la 2e édition de *Crimes*. Conçu d'une façon inhabituelle, ce *crowdfunding* a soulevé beaucoup de remarques et interrogations des souscripteurs, et a eu du mal à progresser malgré un public visiblement demandeur. L'éditeur avait alors décidé d'annuler l'opération pour pouvoir proposer une offre mieux adaptée aux attentes.

Après plusieurs mois de réflexion, *Crimes 2* est de retour et fera l'objet d'une campagne de financement sur *Ulule* du 24 mars au 12 mai. Cette fois, le CF se présente d'une façon plus traditionnelle, puisque le financement porte sur l'édition des deux livres de base : *Le Manuel du criminel* (350 pages pour le MJ) et *Le Manuel de l'enquêteur* (450 pages pour les joueurs). Ces deux livres seront proposés dans les 3 versions déjà proposées en fin d'année dernière : édition traditionnelle, édition signature et édition collector (en similicuir rouge, façon manuel Dalloz !). La grosse différence avec le CF précédent est dans la lisibilité des offres : tous ceux qui souscriront aux deux ouvrages, quelle que soit leur version, auront ensuite accès aux paliers débloqués en fonction des montants recueillis. Parmi ces paliers, un superbe écran du MJ, mais aussi des scénarios courts inédits, les *Scènes de crimes*. La maquette étant en cours de relecture au moment où nous écrivons ces lignes, les ouvrages seront terminés à la fin du CF et leur sortie est prévue pour célébrer les dix ans (jour pour jour !) de ce jeu, dont la gamme est l'une des plus anciennes des gammes de JdR français encore en activité.



En attendant l'arrivée de *Crimes*, *Les Écuries* nous proposent de continuer de sévir dans l'univers de *Within* avec l'arrivée de son écran, malheureusement pas aussi inspiré côté illustration que celui de *Crimes* (critique à venir dans *Casus Belli #19*). Fin mars, l'éditeur proposera un petit scénario pour *Don't rest your head* en téléchargement gratuit : *Le Méchant monsieur*, qui proposera des règles pour jouer des enfants dans l'univers de ce jeu.





EDGE ENTERTAINMENT

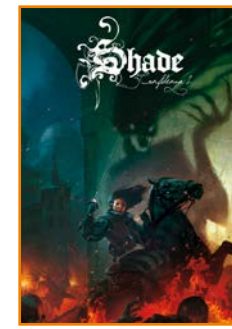
Dans pas longtemps, dans notre galaxie…

La Force est avec nous… et avec Edge ! En ce début d'année, *Horizons lointains* et *Assaut sur Arda I* sont arrivés en boutique. Ces suppléments pour les jeux *Star Wars* ne sont que les premiers d'une longue liste que l'éditeur toulousain a programmée pour cette année. Le rythme est ambitieux : pas moins d'un supplément par mois pour l'un ou l'autre des trois jeux de la franchise *Lucasfilm*. En tout état de cause, le *Kit d'initiation* de *Star Wars : Force & Destinée* sera probablement le prochain à nous parvenir de la fameuse galaxie lointaine, *a priori* dans les tous premiers jours du printemps. Ce kit sera accompagné de suppléments gratuits semblables à ceux des deux kits précédents. Suivront, au cours du 2e trimestre, *Cible verrouillée,* un supplément technique pour *L'Ère de la Rébellion* dédié aux as, ainsi que *Barons de Nal Hutta*, un supplément de *background* pour *Aux confins de l'Empire* qui se penchera sur l'une des régions les plus mal famées de la galaxie : l'Espace Hutt !

Pour la suite, même si aucune date n'est encore annoncée, arrivera le tant attendu troisième livre des règles *Star Wars*, *Force & Destinée*, consacré aux Jedis. Et plusieurs suppléments : *Aucune question indiscrète*, *Alliés de circonstance*, *Mask of the pirate queen*, *Stronghold of the Resistance*, *Keeping the peace*, *Chronicles of the Gatekeeper* et *Nexus of power*. Aucune chance que nous oubliions cet univers en attendant la sortie de l'Épisode VIII !

BRÈVES

Et chez toi, comment ça va ?







En février, *Les Ludopathes* nous font découvrir le *Livre III* de *Confidenza II*. Du côté d'*Ars Magica*, deux suppléments consacrés à la présentation des maisons de l'Ordre d'Hermès sont en développement et devraient arriver dans les semaines qui viennent, dans un ordre indéfini : *Societates* et *Les Vraies lignées*. Enfin, *Antika* poursuit son épopée avec un écran, accompagné selon la tradition fiscale d'un livret, qui ne devrait plus tarder à déployer ses volets pour notre plus grand plaisir.

Broken World, le premier univers français utilisant les règles de *Pathfinder*, intégrera également à l'avenir le SRD5, c'est-à-dire les règles de la 5e édition du premier des jeux de rôles. Pour l'instant, l'éditeur du jeu, *Oh my game*, n'a pas encore spécifié les contours des projets concernés (mise à jour des ouvrages déjà parus ?), mais il vient de lancer un appel pour engager des créateurs (auteurs, illustrateurs) pour rejoindre leur équipe de développement. À noter qu'une version *Savage Worlds* est également prévue.

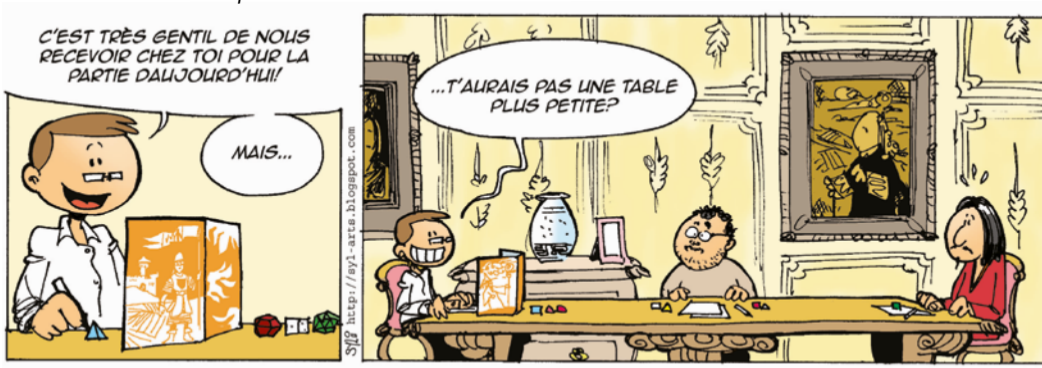


Les XII Singes vont sortir très prochainement plusieurs ouvrages, à commencer par une réédition de leur *Clé en main* spécial fin du monde : *2012 – Extinction*. Pour cette nouvelle réimpression, la couverture a été légèrement modifiée et l'ouvrage se dote d'une vraie « *tranche* » (dans le métier de l'impression, le bon terme est « *dos* », mais bon, vous aurez compris !) afin de permettre de le repérer facilement sur vos étagères ! Pour le reste, l'ouvrage ne semble pas avoir été modifié. Par ailleurs, *Venzia* et les goodies obtenus lors du financement participatif ont été expédiés aux souscripteurs et sont disponibles en boutique prochainement.

Après *Loup-Garou, L'Apocalypse, édition 20e anniversaire*, *Arkhane Asylum Publishing* vient de lancer son *teasing* pour un autre projet bien connu des vieux rôlistes français (et des moins vieux, en fait, car la troisième édition était sortie en 2006 !), *Maléfices, le jeu de rôle d'épouvante dans la France de la Belle époque* ! Affaire à suivre !

Enfin, du côté d'*Insectopia*, les souscripteurs devraient recevoir leur colis en mai/juin, et le jeu sortira en boutique à la rentrée de septembre.

MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*





EDGE ENTERTAINMENT

Apocalypse et post-Apo



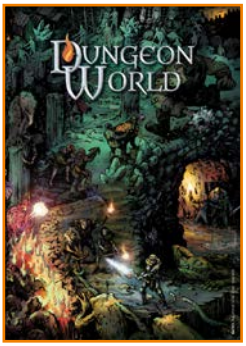
Annoncé il y a maintenant plus de un an et fortement attendu, *Degenesis* a pris un peu de retard en raison de la chaîne de traduction. On nous a rapporté que le sombre seigneur qui règne sur l'empire du JdR d'*Edge* avait été jusqu'à contacter les redoutés elfes noirs, némésis de *BBE*, pour faire pression sur les différents traducteurs liés à ce jeu germanique. Mais, finalement, il semblerait que l'édition collector soit finalisée, le contenu final et le coffret (qui sera différent de la version allemande) ont été validés. Les choses sont en route, l'Eshaton arrive bientôt sur nos terres. Et *Edge* ne compte pas en rester là : l'écran et le premier supplément *In thy blood* (*cf*. notre critique p.50) devraient arriver très vite après la sortie des deux livres de base.

Également annoncé depuis un bon moment, *La Fin du monde* approche, à défaut d'être proche. La maquette du premier livre devrait être achevée lorsque vous lirez ces lignes. Le travail sur les livres suivants devrait pouvoir s'enchaîner assez rapidement, sachant qu'*Edge* s'évertue à adapter le jeu au *background* français. Rappelons en effet que le principe de base de ce jeu est que les joueurs s'incarnent eux-mêmes dans une Apocalypse. Il est donc particulièrement bien vu de chercher à adapter ce jeu de création espagnole à notre contexte.



DUNGEON WORLD

De retour, en mieux !



Le jour de la fête des amoureux, la campagne de financement de la nouvelle édition de *Dungeon World* s'est terminée sur un beau succès, avec 23 000 € collectés, soit près de quatre fois ce qui était demandé. Cette nouvelle édition est plus complète, plus aboutie que la première édition et, surtout, grâce à la réussite du financement, se présentera sous la forme d'un beau livre à la reliure cousue, plus richement illustré, et intégrant deux nouvelles classes de personnages ainsi qu'un scénario d'Éric Nieudan.

De son côté, Bastien Wauthoz, traducteur du *Guide de Dungeon World*, édite *Les Serviteurs de la reine des cendres*, de Jason Lutes, financé par un CF *Ulule*, dont la réussite permet également l'ajout de textes supplémentaires et une meilleure rémunération des traducteurs.

LE 7E CERCLE

Beau programme !

Le superbe écran de *Shayo* est à présent disponible avec son livret contenant un scénario, *Otages de marque*. La gamme va ensuite connaître un rythme de sortie assez important durant le reste de l'année, puisque le carnet de personnage est prévu pour fin mars, avant l'arrivée d'un premier supplément en juin et d'un second en septembre, dont les titres ne nous sont pas encore connus.

Pour les autres gammes, plusieurs suppléments sont attendus dans les semaines et mois qui viennent. *Aux heures les plus sombres*, premier supplément pour *First Contact : X-corps*, a pris un peu de retard par rapport aux prévisions, en raison d'illustrations en attente de livraison. Encore un peu de patience, il devrait arriver pour le mois de mai. Du côté de l'invasion des zombies, *Dead in Washington* est annoncé pour juillet et se poursuivra en septembre avec *Dead in NYC*. Enfin, *Le 7e Cercle* consacrera la fin de l'année à *Keltia* avec la sortie de deux suppléments : *L'Île d'Émeraude* en novembre et *Camlaan* en décembre.

A.K.A. GAMES

Welcome

Nouveau venu parmi les éditeurs de JdR français, *A.KA. Games*, dont les jeux seront distribués par *Le 7ème Cercle*, a ouvert son site internet en février en dévoilant ses deux premières licences. Tout d'abord, *Symbaroum* est un jeu médiéval-fantastique suédois édité par *Järnringen*. Dans ce jeu à l'esthétique époustouflante, les personnages sont les sujets de la jeune reine Korinthia, qui essaie de protéger son peuple de la guerre et de la magie noire en fuyant vers le Nord. Après avoir bâti sa nouvelle capitale sur les ruines de l'antique cité de Lindaros, le peuple est contraint d'explorer les terres pour exploiter ses ressources naturelles tout en devant résister aux barbares installés non loin de là. *Symbaroum* propose aux joueurs des aventures basées sur l'exploration et la survie dans lesquelles ils pourront s'illustrer aux yeux de Korinthia.

Le second jeu est *Fragged empire*, un jeu de SF post-apocalyptique utilisant le D6 system ainsi que des figurines pour le combat tactique. Les personnages évoluent dans un monde en reconstruction, une centaine d'année après une catastrophe. Un génocide, en fait ! L'humanité a disparu et a été remplacée par des êtres qu'elle a créé génétiquement : les Archontes. Comme *Symbaroum*, *Fragged empire* est un jeu à l'esthétique savamment travaillée qui propose aux joueurs d'explorer un univers. Deux jeux qui donnent envie et que nous avons hâte de chroniquer !

Le SRD OGL de Dédé

Si vous revenez d'un long séjour touristique à Rlyeh, sur Mars ou dans une autre dimension, vous avez raté l'événement rôlistique majeur de 2016, rien que ça ! *Flash-back*.

Mardi 12 janvier 2016 : *Wizards of the Coast* annonce qu'une partie importante de la 5e édition du plus ancien et plus connu des jeux de rôles, ce cher vieux Dédé, passe en OGL (Open Game Licence). Coup de tonnerre sur le milieu rôliste, puisque *WotC* a jusqu'ici refusé d'accorder une licence pour la traduction et l'exploitation de cette v5. L'OGL permettant à tout éditeur de publier sans contrepartie les textes auxquels elle s'applique, les éditeurs du monde entier vont pouvoir publier leur traduction de Dédé… ou presque !

En effet, contrairement à l'OGL de la 3.5, les choses ne sont pas si simples pour Dédé 5. En fait, l'OGL de la v5 porte uniquement sur le SRD (*System Reference Document*), Document de référence système dans la langue de Molière. Ce SRD est un texte technique et fonctionnel qui ne constitue pas un jeu en soi. Il contient le schéma de base du jeu, explique comment il fonctionne ; mais il manque énormément d'informations indispensables pour jouer.

Par exemple, pour le *Manuel des joueurs*, le SRD n'explique pas comment créer un personnage (détermination des caractéristiques, des dons, du *background*, du matériel…). Il contient bien les différentes races de base, mais ne les décrit pas et n'en donne aucune déclinaison. De même, pour les classes, le SRD ne contient qu'une variante pour chaque classe. Au niveau des compétences, le SRD les définit mais n'explique pas comment les PJ peuvent les acquérir. Côté *background* et dons, le SRD n'en contient qu'un de chaque. Enfin, il en manque de nombreux sorts.

Il en va de même pour le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*, tous deux très épurés et se limitant au strict minimum technique. En fait, le SRD est un guide permettant de construire un nouveau jeu avec la mécanique de Dédé. Il est à Dédé ce qu'est la notice de montage à un meuble *Ikéa* : vous avez toutes les indications pour monter le meuble, mais il manque les pièces. Pour aller plus loin, de même que la notice de montage *Ikéa* n'a pas vocation à être vendue sans les pièces du meuble, l'OGL précise que le SRD ne peut être exploité en tant que tel et doit être intégré dans un jeu complet.

Mercredi 13 janvier 2016 : *BBE*, qui avait anticipé l'OGL et programmé la traduction du SRD, annonce le lancement d'une précommande participative pour son jeu *Héros & Dragons (H&D)* basé sur le SRD de Dédé et écrit par la Rédaction de *Casus Belli*, qui a fait ses preuves (non ?). En plus du triptyque des règles, la précommande intègre également une campagne pour *H&D* et *CO*, *Invincible*.

Samedi 16 janvier 2016 : à son tour, *Agate RPG* annonce le lancement d'un projet utilisant le SRD, intitulé *Dragons*.

Lundi 18 janvier 2016 : lancement du financement participatif de *Dragons* sur la plate-forme *Ulule* et de la précommande participative de *Héros & Dragons* sur la plate-forme de *Casus Belli Diffusion*. Comme on pouvait s'y attendre s'agissant de Dédé, c'est le carton pour les deux projets. S'il est difficile d'y voir clair entre, d'une part, le comptage *Ulule* (qui considère comme contributeurs distincts une même personne souscrivant une première fois, puis prenant par la suite une voire plusieurs options) et, d'autre part, les souscripteurs des deux projets, ce sont tout de même au grand minimum 2 000 rôlistes qui se seront lancés dans l'aventure.

Retour sur cet épisode épique (et houleux) dans le prochain CB !







LE SCRIPTARIUM

Mon royaume pour un bestiaire 2, le retour !

Au mois de janvier, le *Scriptarium* a lancé une campagne de financement pour la publication de *Créatures de Titan*, le bestiaire du jeu de rôle *Défis fantastiques*, troisième ouvrage majeur de la gamme après le livre de base (qui vient de faire l'objet d'une réimpression) et le supplément de contexte *Titan*. Le CF est une réussite, puisque les objectifs de paliers ont tous été atteints, sauf le dernier, pour lequel il manquait quelques euros. Au vu du résultat, l'éditeur a cependant décidé d'offrir ce dernier palier aux souscripteurs, qui auront ainsi droit à un livre enrichi aussi bien en contenu (nouvelles règles, ajouts au niveau de la magie…) qu'en illustrations et à un poster de la Sorcière des neiges. Soulignons que, grâce à cette réussite, les traducteurs et relecteurs, qui ont travaillé bénévolement, vont pouvoir être rétribués, et les auteurs des bonus se voient augmentés.

Par ailleurs, l'éditeur associatif a finalisé l'envoi aux souscripteurs des exemplaires de la campagne *À la claire fontaine* pour *Rêve de Dragon*. Depuis plusieurs mois, il s'est également fortement mobilisé pour constituer une équipe avec des membres du forum *aventurie.com* afin de fournir à *BBE* la traduction de la 5e édition de *L'Œil noir* en français, dont l'éditeur lyonnais a acquis la licence (*cf.* l'encadré ci-contre).

BLACK BOOK ÉDITIONS

Trois questions à… Davìd Burckle

Il y a quelques mois, *BBE* a annoncé le grand retour de *L'Œil Noir* en France par le biais… d'un *teaser* publicitaire dans *Casus*. Une mystérieuse page noire, portant le célèbre logo du jeu, qui a suscité bien des interrogations. Depuis, en dehors d'un second *teaser* annonçant le jeu pour début 2016, rien n'a filtré. Pour en savoir plus, *Casus* a traqué David Burckle, le chef des hommes en noir, et l'a harcelé de questions jusqu'à ce qu'il craque et accepte d'y répondre.

Casus Belli : En Allemagne, la V5 de *L'Œil Noir* est un ouvrage de règles qui contient très peu d'éléments de *background*. La description de son célèbre univers, l'Aventurie, fait l'objet d'un ouvrage à part, *Aventurisch Almanach*. Est-ce que *BBE* va suivre la même ligne éditoriale et publier ces ouvrages à l'identique ?

David Burckle : Nous essayons de faire une version qui plaira autant, sur la forme, aux nostalgiques des versions *eighties* qu'aux rôlistes qui désirent jouer et pas seulement avoir un ouvrage de plus dans leur collection sur le fond. Nous gardons les règles de la V5, avec un nouveau découpage et sans doute des ajouts (explications, *timeline*) pour que le lecteur français soit un peu au courant de tout ce qui s'est fait outre-Rhin depuis 30 ans. Nous étudions encore les possibilités sur l'Aventurie, et nous ne savons pas à cette heure si l'ouvrage fera partie intégrante du jeu de base ou s'il sera le premier supplément de la gamme. Petit scoop en passant : pour *BBE* « *canal historique* », *L'Œil Noir*, c'est une boîte. Pas question de faire un livre comme la VO !

CB : *L'Œil Noir* existe depuis maintenant 30 ans, période durant laquelle un nombre impressionnant de scénarios a été publié. La dynamique semble se poursuivre outre-Rhin avec cette V5. Comment envisagez-vous la gamme chez *BBE* ? Allez-vous traduire les nouveaux ouvrages pour la V5 ? Pensez-vous traduire des livres des éditions précédentes ?

DB : Nous ne pouvons pas envisager sérieusement de publier rétroactivement tout ce qui s'est fait sur cette gamme en 30 ans. Ce serait un peu comme si on annonçait qu'on allait publier tous les livres de TSR pour *Do-D*. Par contre, choisir quelques suppléments mythiques (je suis un grand fan d'*Havena*…) et scénarios, pourquoi pas, tant que ça ne ralentit pas les sorties sur la V5. D'ailleurs, il y aura déjà des surprises dès la sortie du jeu de base.

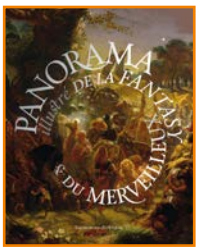
CB : *L'Œil Noir* fera-t-il l'objet d'une précommande participative ou d'une publication plus traditionnelle ? Peux-tu nous indiquer la date de sortie envisagée ?

DB : Nous utilisons nos précommandes (qui ne sont pas des *crowdfundings* dans la mesure ou le produit sort même si il n'a pas atteint son premier objectif) pour les produits risqués. Ce n'est pas un supplément *Zombicide* dont on parle, mais bien de JdR. Après 25 ans sans localisation française, il s'agit d'un pari pour nous, et nous voulons fournir le meilleur matériel possible, ce qui n'est envisageable qu'avec notre système de précommande. Le reste de la gamme sortira de manière « *classique* ». La traduction du livre de base est terminée depuis janvier, nous espérons lancer la préco en avril, peut-être même avant, pour une sortie en septembre au plus tard (NdlR : Depuis cet échange, la date de début de la précommande a été fixée au lundi 11 avril, 20h).



ENCYCLOPÉDIE

Le Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux est de retour !



En 2004, *Les Moutons électriques* sortaient la première version d'un ouvrage à nul autre pareil, un livre grand format illustré sur le genre de prédilection des jeux de rôle, la *fantasy*. Après un financement participatif couronné de succès, le beau volume nous revient tout en couleur et surtout augmenté de quelques 200 pages. Outre les deux articles écrits par Coralie David spécifiquement consacrés aux jeux de rôle, sur leurs liens avec la littérature pour le premier et sur leurs univers de *fantasy* les plus marquants pour le second, vous y retrouverez celui signé par Jean-Philippe Jaworski, un des plus grands romanciers français du genre. Il y explique notamment que la « *peur* » du jeu de rôle telle qu'on l'a connue dans les années 1990 est assez similaire à celle qu'a pu susciter le roman en son temps, et du fait que le jeu de rôle, pour l'écrivain, peut être considéré comme un processus créatif.

On y croise bien sûr les références les plus célèbres du genre (Howard, Tolkien), mais aussi ses origines plus ou moins connues (des préraphaélites à Franck Stockton en passant par différents récits mythologiques). Vous y lirez des textes concernant des écrivains qui ont particulièrement influencé le jeu de rôle (Poul Anderson, Roger Zelazny, Michael Moorcock signant lui-même deux articles), ainsi que ceux de quelques auteurs de jeux de rôle (Frédéric Weil), dont certains devenus romanciers (Fabien Clavel, Fabrice Colin).

S'il est évident que chacun trouvera certains textes plus intéressants que d'autres, l'avantage de cet ensemble d'articles courts est qu'il permet de découvrir rapidement de nombreuses sources d'inspiration potentielles assez diversifiées. À vous, ensuite, d'aller approfondir selon vos envies. Au-delà des classiques (qu'il est toujours bon de réviser, on peut connaître David Eddings sans avoir tout lu), *Le Panorama* nous emmène au Japon ou en Afrique, à la découverte de conteurs, de peintres, d'illustrateurs et de musiques, et nous montre que la *fantasy* n'a pas fini de nous faire rêver.

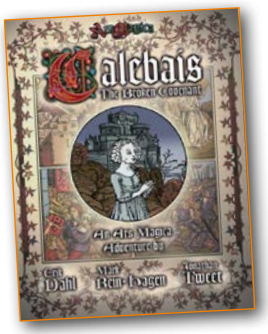
Marc Sautriot
Avec la participation de Coralie David

ACTUALITÉ USA + UK

À L'OUEST, DU NOUVEAU !

Tout ce qu'il faut savoir sur ce qui est sorti ou prévu outre-Atlantique et au-delà !







Arc Dream Publishing

Depuis fin février, la version *quick-start* de *Delta Green*, intitulée *Need to Know*, ainsi que la feuille de personnage vierge et des PJ prétirés sont disponibles en téléchargement gratuit sur le site d'*Arc Dream Publishing*. Le pdf de l'écran sera accessible aux souscripteurs en mars, date à laquelle il pourra également être acheté. La version papier de ***Delta Green : Need to know***, qui inclut le livre des règles et l'écran, sera envoyée aux souscripteurs en mai avant d'être en boutique en juin.

Atlas Games

Unknown armies est de retour chez *Atlas Games*, avec une troisième édition qui va faire l'objet d'une campagne *Kickstarter* courant avril. Les règles de base devraient se présenter sous la forme d'un triptyque qui inclura des règles révisées et mises à jour, une nouvelle façon d'aborder la création de personnages, de nouveaux archétypes du Clergé Invisible et de nouvelles écoles de magie.

Concernant *Ars Magica*, l'éditeur a souhaité publier d'anciens suppléments au format numérique *via* les plate-formes commerciales d'*e23*, *DrivethruRPG* et *Paizo*. À commencer par le scénario *The Bats of Mercille* de Mark Rein-Hagen, publié initialement par *Lion Rampant* pour la 1ère édition du jeu. Il est intéressant de noter au passage que des éléments de ce scénario, supprimés involontairement à la publication en 1989, ont été retrouvés et réintégrés dans le nouveau pdf, qui est donc une édition complète du scénario. *Atlas Games* a également ressorti la première édition de *The Broken covenant of Calebais*, dont la dernière édition en date a récemment été traduite en français par les *Ludopathes*.

Catalyst lab

Les publications *Shadowrun* s'enchaînent à bon rythme, avec le *Rigger 5.0*, spécialement dédicacé aux amateurs de drones, de grosses voitures et d'hélicos. À suivre, *Howling Shadows*, l'équivalent d'un bestiaire dédié au 6e monde et *Seattle Sprawl*, une grosse boîte décrivant, comme vous vous en doutez, le metroplexe de Seattle.

À noter qu'un jeu de dés *Shadowrun*, *Encounter*, devrait sortir prochainement.

Chaosium Inc.

Fin février, *Chaosium* annonçait sur son site la préparation du « *jeu vidéo officiel* » *Call of Cthulhu* en partenariat avec *Focus Home Interactive* et *Cyanide Studio*. La sortie est prévue pour 2017. En attendant, l'éditeur propose aux membres du *Cult of Chaos* de jouer une campagne, *A time to harvest*, qui leur sera accessible gratuitement en téléchargement à raison d'un épisode par mois pendant six mois, à partir du 16 avril. Le matériel pour débuter la campagne sera mis à disposition dès le mois de mars. *The Cult of Chaos* est un programme de jeu organisé gratuit mis en place par *Chaosium*. La campagne, quant à elle, se déroule en 1930 sur les Terres de Lovecraft et propose aux joueurs d'incarner six étudiants de la fameuse Université Miskatonic. Tout commence par un sympathique voyage d'étude dans le Vermont qui, bien entendu, se transforme en une horrible histoire au cours de laquelle les investigateurs devront sauver le monde. Selon Mike Mason, cette campagne est pleine de rebondissements et d'action.

Par ailleurs, *Chaosium* participe cette année au *Free RPG Day*, le 18 juin prochain, et permettra à cette occasion aux clients des boutiques participant à l'opération de part le monde d'accéder à *The Derelict*, un scénario inédit de 32 pages pour la v7 *de L'AdC*, écrit par Sandy Petersen *himself*.

Chaosium continue de reconstituer son ancienne équipe, puisque l'éditeur a annoncé début février le retour de Steve Perrin, créateur et auteur de *Runequest* en 1978-79. Perrin rejoint bien entendu l'équipe qui travaille sur la nouvelle édition de *Runequest*, et aura pour tâche de faire en sorte qu'elle soit dotée de la meilleure mécanique possible tout en assurant une rétrocompatibilité avec *Runequest 2*.

Cubicle 7

Ça bouge bien du côté de l'éditeur anglais. *World War Cthulhu : London* avance et contiendra des informations sur la création de personnages et trois scénarios pour *L'Appel de Cthulhu* prenant place en plein cœur du Blitz. Le supplément *Horse-Lords of Rohan* pour *L'Anneau Unique* est disponible en pdf et les préco pour une version papier sont ouvertes. Il sera maintenant possible d'incarner les Rohirrims et leurs ennemis, les Dunlendings. *HLoR* contient aussi les règles pour le combat monté et une description détaillée des lieux et des personnalités du Rohan, ainsi que d'Isengard et la forêt de Fangorn. Enfin, il inclut un bestiaire.

Après leur *Hobbit Tales*, Nepitello et Maggi récidivent avec le dernier-né de la gamme *Doctor Who*, les *Dalek Dice*. Vous jouez des Daleks dans un jeu compétitif où il s'agit d'exterminer le plus de soldats possible. Arrivée prévue en mars.

Du côté de *Lone Wolf Adventure Game*, deux suppléments arrivent : *Adventures of the Kai*, une collection d'aventures et des conseils de maîtrise, et *Heroes of Magnamund : Expanded Character Handbook*, où il est question de nombreuses nouvelles options de jeu pour les joueurs exigeants. Ces sorties s'accompagnent de la mauvaise nouvelle de l'abandon de la gamme de LDVELH.

Enfin, *As Above, So Below* pour *The Laundry Roleplaying Game* est disponible. Ce double supplément couvre les manigances politiciennes de Mahogany Row et les opérations des Forces Spéciales.

Ember Design Studios

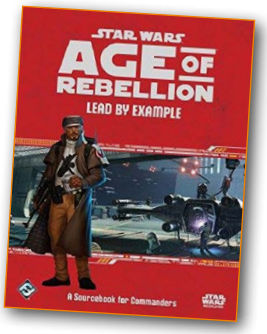
En attendant la livraison de la version papier, le scénario *Yrisa's nightmare* est maintenant disponible en pdf pour les souscripteurs du *Kickstarter* qui a permis d'en financer la réalisation, ainsi que celle de *City of Brass* (versions *Yrisa's nightmare* et *The book of Terniel*) et du scénario bonus *Rats in the street*. *Yrisa's nightmare* a été développé pour être jouable avec *Pathfinder* et *D&D5*.

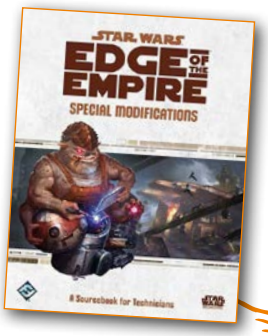
Fantasy Flight Games

Star Wars occupe comme toujours le devant de la scène chez *FFG*, avec bon nombre de sorties ou de suppléments en approche ou en développement. *Lead by example* (*Age of Rebellion*), le supplément consacré aux Stratèges, est maintenant disponible, tout comme *Keeping the Peace* (*Force & Destiny*), le *sourcebook* sur les Gardiens. Toujours pour *F&D*, *Nexus of power* devrait être livré aux boutiques prochainement. Il s'agit d'un guide de 144 pages sur les mondes particulièrement imprégnés de la Force, dans lequel vous trouverez les descriptions de lieux comme les marais de Dagobah, les grottes de cristal d'Ilum, les ruines sur Lothal ou encore le temple Jedi de Coruscant. Il contient aussi des éléments pour les PJ (nouvelles races, véhicules et équipement), ainsi que des rencontres modulaires mettant en scène les lieux décrits.

Autre supplément en approche : *Special modifications*, le *sourcebook* dédié aux techniciens (*Edge of the Empire*). Selon la recette habituelle, il regroupe en 96 pages de nouvelles spécialisations et capacités de la carrière →









de Technicien, ainsi que de nouvelles races, du matériel… Un petit dernier pour la route ? *Savage spirits*, le *sourcebook* pour *Fe-D* dédié aux *Seekers*, est en cours de développement et arrivera probablement au second semestre.

Du côté de *The End of the world*, le troisième livre, *Alien invasion*, est maintenant disponible avec ses cinq scénarios vous proposant chacun de vivre une invasion extra-terrestre et les jours qui suivent cette apocalypse.

Enfin, pour ***Dark Heresy, Ennemies beyond*** est également dans les bacs et va donc vous permettre d'incarner des Acolytes de l'Ordo Malleus pour protéger l'Imperium contre les démons du Warp.

John Wick Presents



Comme nous l'annoncions dans notre numéro précédent, suite à un accord avec *AEG*, *John Wick Presents* (*JWP*) a lancé un *Kickstarter* pour financer la nouvelle édition de *7th Sea*, après 15 ans d'absence du jeu. À l'heure où nous écrivons ses lignes, le *crowdfunding* n'est pas encore bouclé, mais la campagne de financement est déjà un succès total, avec plus de 8 000 contributeurs et 863 000 $ rassemblés, soit près de 2 900 % de réussite ! John Wick annonce un livre de base de 300 pages en couleur, avec des règles et un univers mis à jour. Pour les curieux, un *quickstart set* est déjà disponible.



Avec cette nouvelle édition, les fans retrouveront l'univers qu'ils ont connu, mais complété avec , par exemple, le Sarmatian Commonwealth. De même, si on retrouve les caractéristiques bien connues, le système de jeu a évolué pour permettre des actions encore plus rapides et plus flamboyantes, l'idée étant de jouer de vrais héros dès le début, et non un peck de niv.1. Le jeu n'arrive pas seul, il est également accompagné d'un second ouvrage, *The New World*, qui complète l'univers en lui ajoutant un nouveau continent correspondant à notre Amérique Latine.

La réussite du *Kickstarter* a permis le déblocage de nombreux bonus, notamment des romans de John Wick (*Daughter of fate* et *Born under the black flag*), l'écran du jeu, la carte du monde, les suppléments *Pirate nations*, *The Nations of Théah* (2 volumes), *Heroes & Villains* et de nombreux autres consacrés à des villes et régions du monde. Seul regret : une grande partie des ouvrages sont proposés avant tout en pdf, à commencer par le premier supplément, *The New World*, qui ne semble pas être prévu en format papier. Et, pour avoir les suppléments débloqués en version papier, il faut finalement mettre une somme non négligeable (premier palier avec livre de base au format papier : 60 $, incluant tous les bonus en pdf ; 160 $ pour avoir la même chose avec 2 *sourcebooks* au format papier ; 1 000 $ et plus pour avoir tous les ouvrages débloqués au format papier !).

Lamentations of the Flame…

Deux nouvelles sorties pour *Lamentations of the Flame Princess* : tout d'abord Tower Two, une aventure dont la publication a été retardée par le décès de son auteur, Dave Brockie. Achevé par Jobe Bittman, ce scénario est, dans la tradition de *LotFP*, un bac à sable mettant en scène une histoire sordide dans une contrée ravagée par une guerre sans fin, peuplée de créatures étranges et repoussantes… Selon les propos de l'éditeur, il s'agit là « *probablement du truc le plus fou que LotFP ait publié à ce jour, aussi bien au niveau des illustrations que des textes […]* ». La couverture confirme ces propos !

L'autre ouvrage est ***World of the Lost***, un bac à sable de 176 pages contenant une ville, un donjon, des quêtes. Le thème est celui du Monde Perdu dans lequel, chaque année, les habitants de la cité de Khirima offrent un tribut aux démons du Temples Des Ages Qui Ne Sont Pas. Ce tribut prend la forme d'une quantité importante d'argent dont les PJ vont pouvoir s'emparer, mais pas avant d'avoir

Et de l'autre côté du Rhin ?

L'éditeur allemand ***Ulisses Spiele*** a un planning de parution chargé pour son jeu phare, *Das Schwarze Auge*, alias *L'Œil Noir*. Plusieurs suppléments sont parus en décembre : ***Sternenleere***, une compilation de nouvelles constituant une historiographie de l'Aventurie de plusieurs points de vue différents, *Travia Vademecum*, le dernier des suppléments consacrés au culte des 12 dieux centraux du jeu, consacré à la déesse Travia, mais aussi *Das Aventurische Bestiarum* qui, comme son nom l'indique, est un bestiaire. En complément de ce supplément, *Ulisses* a imprimé des cartes indiquant les caractéristiques des créatures, que le MJ peut facilement utiliser au cours des parties.

Der Aventurische Almanach, un gros ouvrage consacré à la description de l'Aventurie, est quant à lui enfin arrivé au mois de février, en même temps qu'un set de cartes géographiques et politiques de l'Aventurie. Plusieurs ouvrages sont déjà annoncés par ailleurs, à commencer par *Drachenwerk und Räuberpack*, une anthologie de trois aventures, et *Unheil über Arivor*, une aventure qui donne la possibilité de jouer la suite des événements narrés dans *Sternenleere*. Une grande campagne, *Theaterritter*, est en cours de préparation et fera l'objet de plusieurs ouvrages. Le premier d'entre eux, *Der weiße See*, devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes, tout comme l'écran du MJ (accompagné d'un livret de 32 pages sur le thème des tavernes, de l'hébergement, des beuveries et des jeux) et un set de 8 d20 portant les couleurs indiquées dans les règles du jeu. Enfin, à la fin du premier semestre devrait arriver *Das Aventurische Kompendium*, un gros supplément de règles optionnelles.

En plus des suppléments, *Ulisses* publie tous les deux mois un journal consacré au jeu, *Der Aventurische Bote*. En plus de nouvelles informations sur l'Aventurie, les abonnés reçoivent une aventure s'inscrivant dans la série *Heldenwerk*, qui en compte déjà quatre.

Parallèlement au JdR, l'éditeur sort également d'autres produits ludiques : *Orkensturm*, un jeu de plateau, est déjà disponible, tout comme un jeu de cartes, *Aventuria*.

SixMoreVodka, de son côté, a un rythme beaucoup plus tranquille, mais pas moins déterminé. Après la sortie en anglais de *In thy blood* en février, le prochain supplément pour *Degenesis* est programmé pour le mois de mars. *The Killing game* est un supplément de campagne de 150 pages décrivant le sud de Franka (en gros, ce qui reste de la France) et contenant un scénario. Comme pour *In thy blood*, ce nouveau livre contient également des cartes et des plans de ville avec des écorchés 3D. Pour la suite, Marko Djurdjevic a de nombreuses idées, à commencer par un supplément se déroulant dans le nord de la France, cette fois. En parallèle, il travaille avec son compère Murad Albakov sur la conception de cartes géographiques détaillées qui pourront être assemblées pour reconstituer le monde ; un travail monstre qui les occupera pour l'année à venir ! Enfin, *Black Atlantic*, qui aurait dû être le premier supplément du jeu, reste programmé, mais dans un temps différent. En effet, son auteur n'a pas été en capacité de l'achever à ce jour et le livrera dès que possible. Pendant ce temps, le jeu poursuit son chemin à grand renfort de courts-métrages tels que *Sacrifice everything*, visible notamment sur le site www.degenesis.com, qui met en scène un impressionnant Spitalier se préparant pour l'affrontement avec un Homo Degenesis des plus réussis. Les deux écrans sortis récemment, l'un illustré du Spitalier, l'autre de l'Homo Degenesis, renvoient clairement vers ce film auquel est également consacré un très chouette Art Book en noir et blanc.

affronté dinosaures, démons et horreurs diverses, et d'avoir visité un donjon « *où la mémoire est une illusion et le temps une arme* ». Tout un programme !

Mindjammer Press

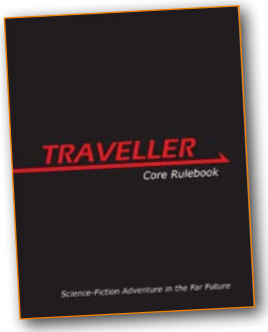
Mindjammer Press est actuellement dans la phase de bouclage du *Kickstarter* qui s'est déroulé en fin d'année 2015. Dans ce cadre, lorsque les souscripteurs complètent leurs données personnelles dans le *pledge manager* de l'opération, ils ont encore la possibilité de modifier leurs souscriptions, et éventuellement de souscrire à de nouvelles options. Ainsi, le projet a récolté 1 000 £ de plus, ce qui porte le projet à seulement 800 £ du palier suivant qui permet d'accéder au pdf du *Fringe Worlds Sourcebook*, un supplément de 80 pages évidemment consacré à la description des Fringe Worlds. Loin de penser à offrir ce pdf, l'éditeur a lancé un appel à ses souscripteurs pour qu'ils rallongent la sauce.

Modiphius

En pleine souscription pour son *Conan RPG*, *Modiphius* annonce la sortie →









de ***The World of Kull - King of Atlantis***, un *sourcebook* sur Kull, le roi de Valusia. Les visuels s'annoncent sublimes, avec Justin Sweet à la palette. Le livre décrira le continent de Thurian et ses PNJ, des milliers d'années avant la venue de Conan. Le *CF* sera lancé en 2017.

Mutant Year Zero RPG se développe chez d'autres éditeurs, avec *Mutant Genlab*, à la fois première grosse extension et *stand alone*, chez *Fria Ligan*. Le jeu permettra de jouer des animaux mutants dans le monde de *MYZ*, ou plutôt dans une zone précise, la Paradise Valley, où les « *animaux* » sont maintenus. Une campagne accompagne l'ensemble. À suivre.

Du côté de *Mutant Chronicles 3E*, *Bauhaus*, *Dark Legion Campaign*, *Cartel Supplement, Whitestar Supplement* et les *Card Decks* commencent à être livrés aux souscripteurs et devraient arriver sous peu en boutique. Une gamme qui s'enrichit de mois en mois ! Ils annoncent aussi l'arrivée en 2016 d'une campagne épique, avec force détails sur les aventures d'ampleur galactique. Espérons que *Sans-Détour* assurera la traduction de l'intégralité.

Mongoose Publishing

Programme de sorties chargé, cette année, avec l'arrivée de la deuxième édition de *Traveller* et de pas moins de dix ouvrages au total, à commencer par le ***Traveller Core Rulebook*** et le *Traveller Referee Screen*, déjà disponibles en pdf et dont la parution est prévue pour avril. Toute une série de suppléments viendra ensuite : *High Guard* et *High and Dry* sortiront en mai en format papier, suivis, au fil de l'été, par *Central Supply Catalogue*, *Vehicle Handbook*, *Marooned on Marduk*, le *Traveller Starter Box Set* et *The Pirates of Drinax*. Enfin, un mystérieux supplément, au titre encore gardé secret, est en cours d'écriture et prévu pour la fin d'année. Pour *2300AD*, *Atlas of the French Arm* est enfin disponible, et *Bayern* sortira au mois d'août.

Monte Cook

Le dernier kickstarter qui cartonne propose de publier plusieurs univers de jeu pour le *Cypher System* : *Gods of the Fall* (de Bruce Cordell), *Predation* (de Shanna Germain) et *Unmasked* (de Dennis Detwiller). Le jeu de rôle pour enfant financé l'année dernière commence à débarquer en boutique US et cela s'appelle *No thank you, evil!*

Nocturnal Media

Beaucoup l'attendaient : le retour des Terres Balafrées, un des meilleurs settings jamais écrits pour *D&D*, vient d'être financé avec succès. Le *Scarred Lands Player's Guide* se met au diapa-

Et au suò ?

La péninsule Ibérique nous propose un nouveau jeu, *Reflejo*, un jeu décrivant deux mondes très semblables et à la fois totalement opposés. Notre réalité et son image miroir, car si notre monde est celui de l'individu, de l'égoïsme, l'autre est celui du groupe et de l'altruisme. Chaque personne possède son reflet dans les deux et y connaît une vie différente. Vous y incarnerez des *Sinreflejo*, des personnages sans reflet et voyageant entre les deux mondes pour vivre dans chacun des aventures dans une ambiance bien spécifique.

Magissa, le JdR pour enfants de 6 à 12 ans dont nous vous parlions dans le *CB#18*, est maintenant en vente dans une version superbement illustrée de 272 p.

Hombre Lobo 20° aniversario, traduction de *Werewolf 20th anniversary*, sort également, accompagné d'un scénario *El Desollador* et un écran. Dans la série collector, l'éditeur fête également les 25 ans d'*Aquelarre* avec une édition ultra luxe, la *Codex Aureus*.

son de la 5E (mais sera aussi disponible en version *Pathfinder*) dans un livre de 320 pages. Toutefois, peu de matériel nouveau, il s'agit essentiellement d'une mise à jour.

Autre belle nouvelle, le JdR français continue à s'exporter. Cette fois, c'est au tour de *Würm*, l'excellent jeu préhistorique d'Emmanuel Roudier, financé avec succès. Et, en exclusivité, le scénario inédit de la campagne de financement US est dans nos pages (*CB#18*).

Onyx Path

Si tout se passe bien, le *Demon Storytellers Guide* (pour *Demon : The Descent*) devrait être disponible en impression à la demande et en pdf. Vous y trouverez des infos supplémentaires sur les anges et leurs incarnations, ainsi que des hacks (avec les Démons à l'âge de Bronze !).

Onyx Path réédite aussi *The Chronicles of Darkness Revised Storytelling System Rulebook*, disponible sur *Drivethru*.

Pinnacle

Weird War I débarque un peu partout après son kickstater. Le jeu rappelle légèrement *Skull & Bones* des XII Singes, avec une approche beaucoup plus à l'américaine du genre.

Savage Tales of Horror est à l'impression et ne devrait plus tarder ! Il regroupe 3 tomes parus précédemment.

White Wolf

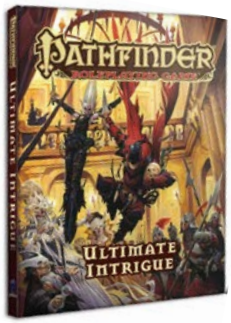
Suite au rachat du Loup Blanc par la société suédoise *Paradox Interactive*, les inquiétudes ont plané sur l'avenir des gammes composant le Monde des Ténèbres. Depuis, la société s'est embarquée dans une tournée de communication au fil de conventions ou d'événements mis en place dans le cadre de *larp* (*Live action roleplay*) tels *End of the line*, un *larp* pour *Vampire : The Masquerade* lancé à Helsinki et qui a atteint son nombre maximum de participants en 2 minutes.

Par ailleurs, mi-décembre, Mark Rein-Hagen, fondateur de *White Wolf* et auteur original de *Vampire : The Masquerade* et du Monde des Ténèbres s'est voulu rassurant sur l'avenir de son univers en publiant des informations sur son blog suite à une rencontre en Allemagne entre *Paradox* et les différents acteurs économiques concernés par des publications dans le Monde des Ténèbres. Il précise notamment que les patrons de *Paradox* et de *White Wolf* connaissent très bien le Monde des Ténèbres et qu'il a une totale confiance en eux pour livrer de nouveaux jeux, le premier étant évidemment une nouvelle version de *Vampire : The Masquerade* à laquelle ils sont en train de travailler avec leur équipe. Rein-Hagen indique également que d'autres auteurs du jeu initial sont impliqués dans les relations avec la nouvelle Direction de *White Wolf*, tels que Shane DeFreest - qui, avec *By Night Studios*, aide les nouveaux dirigeants sur la question de la communauté *larp* du Monde des Ténèbres - et Justin Achilli, *freelancer* pour *Onyx Path*, qui est très impliqué dans la production de jeux liés au Monde des Ténèbres.

Wizards of the Coast

Outre la nouvelle du passage du SRD de *D&D5* en OGL, la nouveauté, chez *Wizards of the Coast*, c'est le retour en mars de *Ravenloft*, avec la sortie de ***Curse of Strahd***, un scénario pour personnages de niveaux 1 à 10. S'il est écrit par Chris Perkins, ce supplément contiendra également des éléments issus du premier *Ravenloft* ainsi que de nouveaux textes de ses créateurs, Tracy et Laura Hickman. La sortie de cette aventure est accompagnée d'un jeu de 54 cartes vendu séparément, qui correspond aux cartes de Tarokka de la liseuse de bonne aventure Madame Eva.

Marc Sautriot, Géraud G. et Damien Coltice



Paizo

L'éditeur du Golem ne ralentit pas sa production et le programme est chargé. Sortie des premiers volumes de la campagne "Mauvaise" *Hell's Vengeance*, de ***Ultimate Intrigue*** (un supplément de règles dans une ambiance Vigilante plus qu'un ouvrage sur l'espionnage par exemple), du module *Ire of the Storm* et des suppléments de background *Heaven Unleashed*, *Inner Sea Intrigue* et *Path of the Hellknight* (qui nous fait de l'œil !).
Le prochain supplément de règles s'intitulera sobrement *Horror Adventures* et permettra sans doute de préparer au mieux le prochain Adventure Path ambiance Cthulhu, *Strange Aeons*.



ENTRETIEN

NOUVEL ÉDITEUR

OVNI

Éditeur d'autres réalités

Luchadores *revient dans une nouvelle édition portée par des petits hommes verts dont la mission est d'explorer les chemins de traverse de l'univers littéraire. Rencontre autour d'une soucoupe.*



> « Luchadores n'est que le premier JdR chez nous. Il y en aura d'autres. »

Casus Belli : Pourrais-tu présenter rapidement « *OVNI Éditeur d'autres réalités* » et votre orientation éditoriale? Que cache ce titre mystérieux ?

OVNI : OVNI est né de la rencontre entre Mr. X et Mrs. Smith, deux personnages aux forts caractères qui ne pouvaient créer que quelque chose hors du commun. Notre ligne éditoriale a découlé d'un constat que nous faisions depuis longtemps : aujourd'hui, les éditeurs ne prennent plus de risque. Ils font fi des textes sortant des cases, se contentant de ce que l'on appelle le « *mainstream* ». Pourtant, c'est bien en dehors de ces courants classiques que se trouvent nombre de perles. Nous avons donc décidé de publier ces perles, afin de leur donner l'éclairage qu'elles méritent. Notre ligne éditoriale se résume donc à un seul critère : sortir des sentiers battus. Nous n'avons pas de type littéraire particulier pour les romans, ni pour les jeux de rôle. De l'original, rien que ça !

Notre équipe est assez restreinte. Outre nous deux, nous nous sommes entourés de personnes autant de confiance que compétentes afin de sélectionner nos titres. Toutes les étapes de l'édition sont donc couvertes. De A à Z.

Quant au nom ? Nous cherchons à publier des objets culturels hors du commun. Que ce soient *Pagan Pandemia*, *La Confidence d'Althios* ou *Luchadores*, ce sont trois titres qui ne rentrent dans aucune case. Des OVNI, donc. Auxquels nous voulons croire.

CB : Alors pourquoi pas OLNI (Objet Ludique) ou ORNI (Objet Rôliste) ?

OVNI : Parce que nous ne faisons pas que du jeu, mais aussi du roman !

CB : En effet… Qu'est-ce qui vous a fait choisir *Luchadores* comme premier JdR à (ré)éditer ?

OVNI : Pourquoi *Luchadores* ? Des catcheurs mexicains qui luttent contre des créatures surnaturelles à coup de clef de bras et autres projections, si ça ce n'est pas sortir des sentiers battus, je ne sais pas ce qu'il faut ! C'est ce contre-courant qui nous a séduits dans *Luchadores*. Ce parti pris affiché de quelque chose d'original, de jamais vu. Lors de sa première édition, *Luchadores* a rencontré son public (les notes du GROG, entre autres, en attestent). Mais le titre est très vite tombé en rupture. Il nous a semblé dommage qu'un tel titre ne soit plus disponible. Voilà donc les deux principales raisons qui nous ont fait contacter le collectif à l'origine de cette première édition. Ils nous ont très vite donné leur accord, et c'est ainsi qu'est née la *Rumble Édition*.

CB : Pourquoi ne pas être passé par un financement participatif comme beaucoup de « *nouveaux* » éditeurs ?

OVNI : Pour nous, le financement participatif est l'inverse d'une prise de

risque éditoriale. Un éditeur qui croit dans un titre (roman ou JdR) se doit, selon nous, de s'impliquer dans ce projet, de le porter. Du début à la fin. Et donc d'investir son temps, son argent, son équipe, et de soutenir le(s) auteur(s). Il est facile de dire aux joueurs *« vous voulez la version 12 de Patafoin & Romarin ? Donnez-nous des sioux, écrivez à l'ARC, et vous y aurez droit ! »* et d'attendre que les euros s'accumulent jusqu'à un palier jugé suffisant afin de démarrer le travail sur le titre. De *« prévendre »* son jeu. De zapper les boutiques qui ne pourront pas le proposer. Non. Pas chez nous.

D'ailleurs, cela nous conduit à insister sur quelques spécificités de notre fonctionnement : un à-valoir de versé pour les romans, 20 % de droits d'auteur, une prise en charge totale de la promotion du titre… Ce genre de détails qui, nous l'espérons, nous différencient un peu des autres.

CB : Et maintenant que le pari est lancé, prévoyez-vous du suivi pour *Luchadores* ?

OVNI : La gamme se compose aujourd'hui de trois éléments : le livre de base, son écran rigide trois volets et *Luchaventures*, qui contient cinq scénarios parus à l'époque de la première édition du jeu. Les rassembler au sein d'un même fascicule pour les joueurs nous a paru un excellent prolongement à la campagne fournie dans le livre de base. Avant de faire de l'inédit, nous voulions déjà ressortir le jeu et les scénarios parus, introuvables ou presque aujourd'hui. Cela nous paraissait important pour tous ceux qui n'avaient pas pu profiter de la première version. Et l'écran rigide et le supplément *Luchaventures* sont des ajouts importants au jeu.

Il est un peu tôt pour parler du futur de la gamme, mais Green Tiburon et Black Torpedo seraient, selon nos informations, en train de cogiter sur une nouvelle campagne. Nous en reparlerons lorsqu'il en sera temps !

[*ndlr* : Malgré un *hangman* magistral et diverses prises illégales réalisées alors que nous les avions coincés dans les cordes, OVNI n'a pas craché le morceau sur cette mystérieuse campagne]

CB : Et avez-vous d'autres projets en préparation (nouveaux JdR ou rééditions) ?

OVNI : Oui, nous avons d'autres projets. *Luchadores* n'est que le premier titre JdR chez nous. Il y en aura d'autres. Mais, pour le moment, nous en sommes au niveau des contacts et des premiers échanges avec plusieurs auteurs. Il est trop tôt pour en dire plus. Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage, dit l'adage… À long terme, nous aimerions avoir un lien entre les JdR et le roman, l'un découlant de l'autre, quel que soit le sens, car ce sont deux loisirs amenés à emprunter les mêmes chemins.

CB : Un dernier mot avant de retourner dans votre vaisseau ?

OVNI : Que ceux qui sont intéressés peuvent nous soumettre des manuscrits ou des JdR, respectivement à ***ovni-soumission@gmail.com*** et ***projetdovni@gmail.com***. Merci !

Propos recueillis par
Géraud « myvyrrian » G.

OVNI vient de lancer une campagne de Participatif sans Financement, dont le principe est de parler d'OVNI sur les réseaux sociaux. Plus la communauté en parlera, plus des chapitres de livres seront offerts en PDF gratuitement. Si vous voulez en savoir plus, c'est ici: ***http://www.ovni-editeur.com/***



OVNI's Digest

Nouvel éditeur sur le marché du Jdr avec sa *Rumble édition* de *Luchadores*, *OVNI* édite déjà des romans avec comme ligne éditoriale : pas de genre à respecter, du moment que c'est *« hors norme »* ! *OVNI* publie donc des textes qui n'entrent dans aucune case éditoriale *« classique »* ou qui ont été refusés par d'autres éditeurs à cause de leur côté trop particulier, dérangeant, ou autre. Deux romans sont parus depuis fin septembre et d'autres sont prévus prochainement.



LIVRE DE BASE (VF)

SHAYÔ

Apocalypse Nô

L'apocalypse est un thème en vogue en ce moment. Mais on n'avait encore jamais exploré l'apocalypse au Japon. Bienvenue dans un Japon féodal au cœur d'un futur proche et désespérant, à défaut d'être désespéré.

Fiche technique

Éditeur • 7ème Cercle
Prix constaté • 49 €
Matériel • Livre A4 de 272 pages couleur, couverture cartonnée

Décidément, le *7e Cercle* aime surprendre les rôlistes. L'amour de l'éditeur pour le Japon était déjà bien connu avec *Kuro* et *Kuro Tenseï*, un jeu d'horreur et d'anticipation dans le Japon du futur. Voilà désormais qu'il nous propose *Shayô*, un jeu qui nous envoie toujours au pays du soleil levant, mais cette fois après une apocalypse ayant poussé la société à régresser et à s'adapter pour survivre.

Bienvenue sur Hi-no-moto

Le monde tel que nous le connaissons est mort. Le *Tenbatsu*, la colère divine, a tout ravagé et n'a laissé que contamination et dévastation. Et, aux yeux des habitants d'Hi-no-moto, plus connue auparavant sous le nom de Japon, l'archipel est le dernier bastion de civilisation. Nul ne sait ce qu'il en est de la catastrophe qui a mené à cette situation, plus personne ne se souvient… mais désormais, les hommes et les femmes de l'archipel vivent sur les vestiges d'un monde mort, entre modernité en déclin et féodalité.

L'île est désormais revenue à une structure politique féodale, sous l'égide d'un nouveau shogunat. Ce dernier, issu de la classe politique du temps d'avant, ne règne cependant pas en maître et, même si les Daimyos sont des personnages puissants, il leur faut composer avec une faction ayant réussi à profiter de ces terribles événements pour acquérir un véritable pouvoir : les Yakuzas.

Les humains se sont adaptés à la vie dans ce nouveau monde et, désormais, ils vivent selon des coutumes et des codes hérités de l'ancien Japon féodal, mais adaptés et modifiés avec le temps. Il en va de même pour la religion, syncrétisme de bien des croyances. On prie qui l'on veut et comme l'on veut, et il n'existe pas d'orthodoxie religieuse qu'il faille absolument respecter.

On revoit aussi la classe sociale des Etas, les parias. On range dans cette catégorie les mutants, au corps impur. Quand un mutant naît d'un couple humain normal, on le noie ou on l'abandonne dans la nature. Les Etas forment ainsi un peuple à part, rejeté, évité, qui fait naître chez les gens *« normaux »* la peur d'être contaminé par leurs mutations étranges.

Le livre balaie tout l'archipel avec une description géographique, politique, culturelle et religieuse assez précise pour s'en faire une idée, mais assez large pour ne pas avoir le sentiment d'être enfermé dans un carcan encyclopédique. Cependant, le Japon reste une contrée assez éloignée de nos traditions et les auteurs ont eu la bonne idée de préciser quelques éléments apparemment triviaux, mais participant grandement à l'ambiance. Par exemple, en quelques pages, on nous parle des plats les plus communé-



ment préparés, des fêtes, des règles de courtoisie ou encore des superstitions. Tout cela sans s'y appesantir, et sans jamais entrer trop dans le détail.

Faire naître son héros

Dans *Shayô*, le personnage se définit par sa vocation, son occupation, ses compétences et ses caractéristiques.

Les caractéristiques sont au nombre de sept, réparties en deux catégories : Ciel (Esprit, Volonté et Présence) et Terre (Force, Agilité et Vigueur). La septième (et certainement l'une des plus importantes) est à part et se nomme Instinct (correspondant à la fois à la perception et à l'intuition). Leur score s'échelonne de 1 à 5, ce dernier score ne pouvant être atteint à la création du personnage.

La vocation correspond au rôle du personnage au sein du groupe, et ouvre à plusieurs occupations. Ces dernières (Chasseur, Artisan, Garde, Chamane, Geisha, etc...) permette d'obtenir 9 compétences favorites au sein desquelles répartir ses points de création et orientent directement le personnage. Il est cependant à noter que l'on peut se passer d'occupation : le joueur choisit alors 9 compétences favorites pour refléter les domaines de compétence privilégiés de son personnage. Le principe est assez simple : mettre des points de compétence dans une compétence qui n'est pas favorite coûte plus cher (2 points pour 1) lors de la création de personnage.

Une fois tous ces points répartis, on choisit son équipement en accord avec le MJ, et le tour est joué. Reste toute une batterie de données secondaires à déterminer en utilisant des formules de calcul basées sur les caractéristiques (l'Encombrement, la Réaction, les Lignes de Vie, le nombre d'Actions et les points de Ki), ainsi que le choix des manœuvres et des sorts. Les Manœuvres sont des techniques de combat particulières permettant de donner de la puissance à ses attaques ou d'optimiser sa défense. Les sorts, eux, portent parfaitement leur nom. Car les personnages sont spéciaux : ils savent canaliser leur Ki et →

Les organisations

Les personnages devront, à un moment ou à un autre, se confronter à des « *organisations* », qu'il s'agisse d'une secte religieuse, d'un pouvoir local ou simplement d'une autre communauté. Le MJ peut donc créer une série d'organisations possédant chacune sa personnalité, ses buts, ses méthodes et ses moyens propres. Le jeu propose une méthode afin de créer de toutes pièces ses propres organisation, ainsi que sept organisations différentes directement utilisable, servant aussi d'exemple.

Les monstres qui rôdent

Les terre d'Hi-no-moto ne sont plus sûre. Le *Tenbatsu* ayant détruit les infrastructures les plus sensibles et dangereuses, la faune a changé. Les animaux se sont transformés et certains ont littéralement muté, devenant dangereux et agressifs. Myriapodes géants, écureuils carnivores ou tanukis dotés de tentacules, les dangers sont nombreux. Mais des choses bien pires rôdent dans les terres sauvages : les Onis. Ces créatures monstrueuses, n'ayant plus rien d'humain, sont un mystère. Mais on sait qu'ils sont nombreux, féroces, sanguinaires et intelligents. Tous les redoutent, et à raison. Malheureusement, la partie bestiaire est courte et peu étoffée. C'est peut-être le seul véritable regret que l'on peut avoir concernant *Shayô*, et l'on aurait aimé avoir plus de matière. Nul doute que les suppléments à venir nous en offriront plus à nous mettre sous la dent.



effectuer des prouesses incroyables ou jeter des sorts miraculeux.

Cette partie est à part de la création de personnage, séparée de cette dernière par le système de jeu et de combat. Un choix d'organisation un peu étrange, étant donné que tous les personnages ont accès à ces pouvoirs spéciaux. Il eut été plus pratique de regrouper ces parties au lieu de les éloigner, évitant ainsi de devoir chercher les informations dans le livre. Mais il est à noter que, comme toujours avec le *7e Cercle*, l'absence d'index est compensée par un sommaire ultra détaillé permettant de retrouver rapidement les informations.

Survivre un jour de plus

Le fonctionnement de base du jeu est assez simple : quand un personnage veut réaliser une action, il lance autant de d10 que sa compétence (de 1 à 5) et en conserve autant que sa caractéristique. Le MJ détermine un seuil de difficulté oscillant entre 3 et 10. Chaque dé supérieur au égal à la difficulté est un succès. Le nombre de succès obtenus détermine la qualité de la réussite. La prise en main du système est donc rapide et assez intuitive, et il est facile de déterminer la qualité de la réussite d'une action. Cependant, dans *Shayô*, chaque 1 sur un dé annule un succès… réussir (et bien réussir) n'est donc pas si évident que ça.

Shayô a beau permettre aux personnages d'effectuer des prouesses grâce aux sorts et aux manœuvres, il n'en reste pas moins un jeu extrêmement punitif. Ainsi, la santé du personnage est déterminée par ses Lignes de vie. Chaque ligne correspond à un état (depuis indemne jusqu'à mortellement blessé) et contient un certain nombre de cases dépendant des caractéristiques du personnage. Une fois la première ligne passée (qui contient un maximum de 6 cases pour les plus résistants), les malus commencent à pleuvoir : seuils de difficulté augmentés, puis moins de dés à lancer et à garder… un personnage blessé est réellement dans la mouise, et la survie d'un seul dépend avant tout du groupe.

Certains MJ adoptent l'adage « *un PJ seul est un PJ mort* » ? Dans *Shayô*, c'est une réalité. D'autant que si les dégâts subis sont trop massifs (supérieurs à la totalité des points de vie des deux premières lignes de vie), il subit alors une blessure grave. Cette dernière, terrible contrecoup du combat (ou de la mésaventure subie par le personnage) peut lui faire perdre des points de caractéristique de manière définitive ou augmenter le seuil de difficulté d'un type d'action de manière permanente.

Le jeu est d'ailleurs assez technique. On y trouve une multiplicité de maladies, de poisons, des règles sur la contamination par radiation, sur la contamination toxique… Le combat n'est pas en reste, avec trois types d'attaques de base au corps à corps ou trois types de tirs, sans compter les actions défensives. Le joueur doit réfléchir de manière tactique : il possède un nombre limité d'actions dans un tour et doit penser à en conserver afin de pouvoir se défendre.

Le calcul des dégâts est d'ailleurs un peu fastidieux. Chaque arme possède un certain nombre de dés de dégâts plus un score de dégâts fixe. Si un personnage réussit une attaque, il compte donc le nombre de succès excédentaires par rapport au jet de défense de son adversaire, et les ajoute aux dégâts fixes. Il lance ensuite le nombre de dés de son arme contre un seuil de difficulté dépendant de l'armure portée (chaque armure possédant son seuil de difficulté). Il compte le nombre de succès, les ajoute aux dégâts, puis retranche la valeur de protection de l'armure. Un processus long qui aurait peut-être mérité à être un peu simplifié.

Protéger sa communauté

Les personnages ne sont pas n'importe qui : ils sont les membres d'une communauté, d'un village ou d'une bourgade, et ils en partagent la responsabilité. Il

ne s'agit pas de faire partir les personnages à l'aventure sans raison (même si une campagne classique et détachée de toute communauté est possible). Ici, les personnages sont intimement liés à leur communauté, qu'ils créent comme un personnage et doivent gérer tout au long du jeu.

La création de la communauté fait donc partie intégrante du processus de création du groupe. La bonne idée du jeu est de permettre aux joueurs de choisir le niveau d'implication de cette dernière dans la campagne. Ainsi, lors de sa création, ils commencent à en choisir la taille. Les plus petites (de la taille d'un hameau) demandent moins d'investissement dans la gestion là où les plus grosses, au contraire, exigent que cette partie du jeu soit au centre de la campagne. Une fois la taille choisie, il faut en sélectionner les forces et les faiblesses : situation géographique, atouts naturels à portée, équipements disponibles, mais aussi menaces planant sur le lieu… les personnages peuvent acheter tout cela à l'aide d'un certain nombre de points à répartir dépendant de la taille sélectionnée. Mais il faudra ensuite gérer tout cela, s'assurer que les menaces ne viennent pas perturber l'équilibre fragile du lieu, que la nourriture soit produite en quantité suffisante, que les matériaux soient suffisants pour soutenir le développement de la communauté. Un jeu dans le jeu qui donne une partie de sa saveur à ce dernier.

Même si les auteurs envisagent le fait que certaines tables puissent ne pas voir d'intérêt dans cette partie gestion, le village est aussi une formidable opportunité narrative. En ancrant les personnages dans un lieu dont ils sont à la fois les enfants et les gardiens, on s'assure que le MJ aura toutes les ficelles nécessaires à la création d'histoires intéressantes et intimement liées aux PJ. Il s'agit là d'une vraie motivation pour partir explorer un monde dangereux, et d'une incitation à créer des personnages ayant une véritable vie, impactée par le monde autour.

Et il leur faudra réussir à gérer tout cela en se confrontant à de terribles ennemis, qu'il s'agisse de créatures hostiles, d'organisations ennemies ou de communautés corrompues.

Conclusion

Shayô est indéniablement une réussite. Son univers est intrigant, inspirant, bien décrit sans trop de détails. Les amateurs de grosses encyclopédies pourraient avoir une sensation de « pas assez » une fois la lecture achevée, et il faudra apprécier les mécaniques touffues et punitives. La mort est clairement une option, pour peu qu'un joueur se fourre dans une situation trop délicate ou qu'il joue trop de malchance. Cela sera une force pour certains, une faiblesse pour d'autres. L'avantage reste que la création de personnage ne prend pas trop de temps et que la communauté dont les personnages sont issus permet de justifier l'arrivée d'un nouveau personnage.

Shayô est un jeu qui mènera la vie dure aux personnages. Mais, pour peu que MJ et joueurs apprécient cela et n'aient pas peur de devoir s'investir dans le système de jeu (et de combat) afin d'en tirer la substantifique moelle, le jeu ne peut que séduire par son ambiance et son cachet tout particulier. Une vraie réussite, avec un livre aux illustrations inspirantes et magnifiques. On visualise bien ce monde entre modernité et tradition.

Si vous aimez les systèmes de résolution simples et épurés, passez votre chemin. Mais si vous aimez les systèmes durs, complets et touffus, le Japon féodal, sa culture et ses mythes, et que vous désirez vous lancer dans un jeu post-apocalyptique changeant un peu la donne et le décor, alors n'hésitez pas, Lancez-vous !

Julien Dutel

Et un scénario ?

Évidemment ! Et même encore plus que ça. La section scénario débute par la description d'un petit village (n'empêchant pas les joueurs de le créer techniquement à leur convenance) avant de lancer les joueurs dans le feu de l'action. Ce scénario d'introduction introduit toute une partie de ce qui fait le sel du jeu : exploration, combat, négociation, missions et services à rendre. Mais il reste linéaire et, surtout, semble mettre de côté la gestion du village, envoyant les personnages au loin, en mission. On a le sentiment de ne pas voir vraiment, par l'exemple, tout ce qui constitue le jeu. Une faiblesse qui s'avère aussi être une force, le scénario pouvant contenter tous les types de tables, depuis celles voulant jouer la gestion de la communauté à celles ne désirant pas s'y attarder.

J'aime :

+ L'univers inspirant.
+ La gestion du village.
+ On a envie de se lancer dans une campagne !

J'aime moins :

− La calcul des dégâts fastidieux.
− Un jeu parfois un peu trop technique.



LIVRE DE BASE (VF)

KNIGHT – AU CŒUR DES TÉNÈBRES

En avant, chevaliers !

Alors que l'Anathème et ses créatures d'obscurité envahissent peu à peu notre monde, aurez-vous le courage de rejoindre le Knight afin de devenir le dernier espoir de l'humanité ?

Fiche technique

Éditeur • Orygins
Prix constaté • 49 €
Matériel • Livre de 432 pages en couleur

Après une levée de fond ayant remporté son petit succès, voici que *Knight – Au Cœur des Ténèbres* débarque en boutique. Avant même d'ouvrir le livre, nous ne pouvons que féliciter l'éditeur de son professionnalisme : tout le matériel promis aux souscripteurs se trouve livré en temps et en heure ! Et le tout se permet en plus d'être vraiment très beau. Voilà qui ne peut que donner un *a priori* positif concernant ce nouveau jeu. Mais voyons ce qu'il a dans le ventre…

2037

Knight se déroule dans un futur pas si éloigné de notre époque (à peine une vingtaine d'années), mais qui a connu quelques grands bouleversements. Du point de vue politique, de puissants blocs se sont constitués afin de tirer leur épingle du jeu dans une période plus que troublée et, bien sûr, divers conflits plus ou moins importants les ont opposés ici et là. La science a évolué de son côté, presque trop vite pour que l'humanité assimile toutes ces innovations (notamment dans le domaine des nanotechnologies).

Et puis l'apocalypse est arrivée. Des poches de ténèbres se sont mises à recouvrir de nombreux territoires partout sur la planète – parfois des pays entiers ! Ce phénomène baptisé *l'Anathème* a amené avec lui son lot de créatures de cauchemar. La population mondiale, dépassée, a bien vite cédé au désespoir. Heureusement, les grands de ce monde ont pu bâtir des Arches – d'immenses mégalopoles sous dôme permettant de se protéger de l'obscurité. Une grande majorité de l'humanité s'y est réfugiée et a accepté de se soumettre à ces nouveaux dirigeants, tandis que les plus épris de liberté (qualifiés de rebuts) ont préféré tenter leur chance dehors.

Mais l'Anathème continuait à gagner du terrain et, face à elle, les armées semblaient bien impuissantes. C'est alors qu'un guerrier vêtu d'une armure novatrice est apparu : connu sous le nom d'Arthur, il a repoussé les ténèbres et ramené l'espoir. Sous son égide, une organisation de guerriers vêtus de méta-armures surpuissantes s'est dressée contre l'horreur : le Knight était né. Et il a fort à faire, car l'Anathème n'est pas le seul ennemi de l'Humanité : celle-ci a toujours très bien su d'auto-détruire toute seule… Les Arches, notamment, sont loin d'être des havres de paix, et d'innombrables factions luttent entre elles pour gagner du pouvoir.





Des secrets !

Toute la première partie du livre contient le *backgroud* accessible aux joueurs : l'histoire du monde, le Knight et son organisation, l'état de la planète au moment où débute le jeu… C'est dense, bien écrit et inspirant (même si tout ce qui concerne la géopolitique semble un peu fantaisiste). L'essentiel y est, avec de nombreux détails facilitant l'immersion. On saisit très vite quelles sont les influences de *Knight* : du post-apo (la fin du monde a eu lieu), de l'anticipation (un contexte intégrant des éléments de science-fiction), de la *fantasy* (les chevaliers inspirés des mythes arthuriens)… De fait, ce genre de mélange est typique de ce qu'on trouve dans des manga et *anime* japonais, un pot-pourri d'inspirations collées les unes aux autres sans aucun complexe (et avec une bonne dose de méchas). Mais, là où l'on pouvait craindre un gloubi-boulga indigeste, le jeu parvient contre toute attente à conserver une belle cohérence, grâce à une certaine rigueur d'écriture. L'univers de *Knight* est séduisant, et l'on a rapidement envie de s'y plonger, de revêtir une méta-armure pour se lancer dans la bataille contre l'Anathème !

Surtout que le contexte du jeu s'enrichit d'un fond cosmogonique qui n'est accessible qu'au meneur de jeu. Tout un chapitre décrit les secrets du monde (joie, il n'est donc pas besoin d'attendre un hypothétique supplément qui leur serait consacré dans un improbable et lointain futur) et, à nouveau, ceux-ci s'avèrent très stimulants et plutôt originaux (sur une base pourtant classique – la Lumière contre les Ténèbres, mais sous un angle un peu inédit). L'Anathème, les Abysses, les Seigneurs des ténèbres, les organisations rivales du Knight (comme le Nodachi, cette armée japonaise digne des anciens samurai) : tout est passé en revue et aucun recoin de l'univers ne reste dans l'ombre. Il y a de quoi écrire sa propre campagne (forcément épique !) dès le livre refermé.

Aides de jeu et cadres d'aventures

Ce premier supplément de quarante pages (pour 14,90 €) est un recueil présentant trois scénarios et trois cadres (Nashville, Pingyao et Los Angeles / San Francisco) . Alors que le livre de base contient déjà plusieurs aventures et la description de nombreuses zones du monde, cette extension enrichit donc encore le background et allège le travail du meneur de jeu en lui fournissant de quoi envoyer ses joueurs en mission un peu partout sur Terre.

Chaque scénario est écrit de façon à faciliter sa prise en main, notamment en définissant les objectifs prioritaires et secondaires des personnages. Les intrigues en sont variées et démontrent que *Knight* dispose de plusieurs modes de jeu. Un contenu fort appréciable, donc.



Combo

Le système de *Knight* présente une idée bien vue : un personnage se définit par une quinzaine de caractéristiques (Force, Combat, Savoir, Technique, Perception…) et il suffit d'en combiner deux pour obtenir le nombre de dés à lancer selon l'action entreprise : Tir + Déplacement pour arroser à la volée, Dextérité + Savoir pour opérer un patient, Endurance + Parole pour tenir un long discours… Les dés affichant un résultat pair sont des succès, et il faut en cumuler plus que la difficulté fixée pour réussir son action. Une base certes simple, mais propice à une bonne prise en main par les joueurs. Le combat ne complexifie guère cette mécanique : on ajoute simplement l'initiative et le choix du mode de combat (défensif, agressif…). Divers autres paramètres autorisent le joueur à garder la main sur son personnage : usage de points d'héroïsme ou d'espoir, par exemple.

Dans *Knight*, on joue un chevalier membre de l'organisation du même nom – c'est à dire un héros quasi-mythique, vêtu d'une méta-armure bardée d'armement et qui développe la puissance de son porteur. Et il faut bien ça pour combattre les créatures de l'Anathème ! La méta-armure étant le prolongement du personnage, elle est donc personnalisable au gré du joueur. Il en existe neuf modèles de base, avec chacune ses spécificités, et il est possible d'y ajouter de l'armement et des accessoires en fonction du nombre d'emplacements disponibles (les *slots*). Grâce à ces « *customisations* », aucun chevalier ne ressemblera à un autre autour de la table et chacun trouvera son compte : guerrier tout en puissance, sniper insaisissable, assassin de l'ombre, techno-médecin, stratège de terrain, etc.

Guidée pas à pas, la création de personnage s'avère agréable et aisée. Elle permet de donner vie à un chevalier unique, prêt à se lancer dans des batailles épiques. Très facile à prendre en main, le système du jeu n'en reste pas moins riche grâce à sa grande modularité. Une ou deux parties suffisent à en comprendre les quelques subtilités – le plus compliqué étant la gestion des nombreux paramètres de la méta-armure.

Knight a de plus eu la bonne idée d'alléger le chapitre des règles en reléguant en annexes tous les éléments les plus rébarbatifs à lire : listes d'armes, équipement, véhicules, bestiaire, etc. On ne s'y réfère donc qu'en cas de besoin, et ils n'interfèrent pas avec la lecture du cœur du système.

Héroïque et épique

Ces deux mots définissent bien le genre de parties que *Knight* propose de jouer. Les personnages y sont des paladins luttant contre d'horribles créatures pour la sauvegarde de l'humanité. Ils portent des méta-armures les transformant en surhommes et disposent d'armes à la pointe de la technologie (au point d'en paraître magiques). Malgré son contexte science-fictionnel, *Knight* assume sa part de *fantasy* et développe une imagerie diablement excitante – du Mad Max mâtiné de *japanimation* à base de méchas.

Cela dit, la lecture du livre montre que le jeu ne se réduit pas à cet aspect martial. La description du monde indique que la politique a sa place : si le Knight est apprécié sur toute la planète, il y a des régions où sa présence est considérée avec suspicion voire hostilité (notamment au Japon, siège du Nodachi). Il faut donc parfois marcher sur des œufs et faire preuve de diplomatie durant les missions. De même, les Arches sont de véritables nids de vipères où des hommes de pouvoir règnent sur une

population soumise – les intrigues et complots n'y sont pas rares, malgré la menace de l'Anathème. Enfin, l'ennemi de l'Humanité fait verser le jeu dans l'horreur : les êtres que combattent le Knight sont des entités millénaires aux projets répugnants et ils disposent à leur service d'une horde de créatures toutes plus dangereuses les unes que les autres.

Enfin, un dernier élément confère une saveur poétique à l'ensemble. L'art occupe un rôle central dans l'univers. Il s'agit du meilleur vecteur d'espoir et, donc, d'une valeur à sauvegarder prioritairement pour le Knight. D'ailleurs, le jeu propose en filigrane une quête du Graal que l'on espère voir se développer en une ambitieuse campagne.

Knight se révèle donc plus riche qu'on ne pourrait le croire en survolant le livre. Mais, bien que de nombreuses façons d'aborder le jeu existent, son postulat de base permet de ne pas s'égarer : les chevaliers restent au service d'une organisation dont ils reçoivent leurs missions. Le meneur de jeu est donc cadré. En effet, le livre de base offre trois scénarios et neuf contextes de campagnes, et propose des exemples sur la façon de mêler harmonieusement les composantes du *background*.

Méta-armure rutilante

Knight est un ouvrage épais sous couverture cartonnée, tout en couleur. Il est parsemé de nombreuses illustrations, très réussies pour la plupart et qui feront vibrer la corde héroïque qui sommeille en nous. Les méta-armures, notamment, sont de toute beauté (dessinées non seulement en action mais aussi par type afin de bien les identifier). Quant à la mise en page, elle est sobre et lisible – permettant de retrouver n'importe quelle information rapidement grâce à un index thématique – tout en bénéficiant de jolies enluminures.

Knight est un jeu de rôle que l'on peut qualifier « *d'à l'ancienne* », dans le sens élogieux du terme. Livre dense, il développe un *background* riche et exigeant, propose des règles complètes, fournit les secrets et les coulisses de l'univers et offre du matériel jouable (scénarios, cadres de jeu, conseils). Un suivi est déjà disponible sous la forme de deux suppléments (*cf*. marges) et d'un écran (comportant toutes les tables nécessaires à la maîtrise d'une partie, derrière une fresque épique en diable).

Cette présentation complète est particulièrement appréciable et ravira tous ceux qui cherchent un bel univers à explorer durant de longues campagnes… et celui de *Knight* peut facilement occuper une table de jeu pendant quelques années.

Vers Avalon

Knight – Au Cœur des Ténèbres est donc un jeu qui transpire la passion des auteurs, mais aussi un grand professionnalisme dans sa conception. L'ouvrage fusionne intelligemment de nombreuses influences et parvient à créer un univers original et stimulant sur une base qui parle à tous les rôlistes (le mythe arthurien, du post-apo, des monstres à affronter…), le tout soutenu par des règles adaptées et ergonomiques.

Il n'y a donc aucune raison pour ne pas craquer. Le Knight n'attend que vous : enfilez votre méta-armure, affûtez votre épée cinétique, rassemblez vos compagnons et sus à l'Anathème !

Romain d'Huissier

2038

Autre supplément déjà disponible, il comporte cent vingt pages (pour 24 €) et propose un catalogue de matériel : nouveaux types de méta-armures (histoire de varier les plaisirs), ainsi qu'armes et équipements supplémentaires. Mais il permet aussi d'approfondir le *background* en fournissant les fiches des chevaliers de la Table ronde (les supérieurs des personnages), de nouvelles factions, des précisions sur l'Anathème, des cadres de jeu inédit et, bien sûr, un scénario.
Une extension très utile pour un meneur de jeu désireux d'exploiter l'univers à fond. Elle permet de s'y plonger plus avant et, bien que n'étant pas obligatoire, il serait dommage de s'en priver si *Knight* vous a plu tant elle prolonge le plaisir et ouvre de nouvelles possibilités (c'est bien connu : les joueurs n'ont jamais assez d'armes à leur disposition !).

J'aime :

+ Un jeu complet dès le livre de base.
+ Des influences habilement digérées.
+ Déjà du suivi !

J'aime moins :

– La situation géopolitique un peu tirée par les cheveux…



ANOË, L'ÂGE DES RÉOFS | LIVRE DE BASE ET SUPPLÉMENT (VF)

TERRES DE GUERRE

Lyrique à mort

La sortie de Terres de guerre*, sixième supplément d'*Anoë, l'âge des Réofs*, est l'occasion de revenir sur ce jeu original où les apparences sont souvent trompeuses.*

Fiche technique

Éditeur • Ludopathes
Prix constaté • 25 €
Matériel • Livre A4 à couverture souple de 180 pages



Certains JdR ne sont pas faciles à jauger, et *Anoë* (sorti en 2010, il était temps que nous le présentions !) en fait partie. Il est perceptible que J. Grange, graphiste professionnel et auteur principal de la gamme, a de l'imagination à revendre et des inspirations variées. Il propose un système original et un univers bariolé, subissant une évolution à rebondissements, qui présentent un grand éventail de possibilités pour un MJ prêt à fournir un effort néanmoins substantiel.

Du boulot, du boulot !

En survolant le livre de base et les BD d'ambiance, plutôt humoristiques, les illustrations ballottées entre caricature et réalisme contribuent à donner l'impression d'un jeu gentillet pour débutants. Les races classiques côtoient des plus loufoques comme d'amusantes créatures fongiques. Mais le contenu est dense, si dense qu'il faut ajuster ses binocles pour distinguer les minuscules lignes des nombreuses tables. Le potentiel du jeu se révèle en approfondissant.

Sur ce continent, les régimes politiques vont de l'empire totalitaire au conseil druidique, en passant par le sultanat et la république parlementaire. Le degré technologique varie du moyen-âge aux prémices de la machine à vapeur. En ajoutant les complots politiques, les mouvements xénophobes, les despotes en herbe ambitieux, les alchimistes allumés, les dragons vengeurs, les religions omniprésentes vénérant des dieux antagonistes et l'apport d'équipements symbiotiques extra-planétaires, la stabilité et la bonhomie de la planète Alanaïs apparaissent comme une façade s'effritant inexorablement.

Et c'est sans compter une vieille menace presque oubliée mais sur le retour pour faire voler en éclat cet équilibre précaire. Les PJ sont des *Réofs*, membres aux profils très divers d'une vieille caste d'aventuriers désœuvrés jouant les auxiliaires-consultants des gardes locales. Ils végètent un peu en attendant désespérément que les arrangeurs, leurs intermédiaires avec les commanditaires, leur proposent une des rares missions risquées et bien payées. Mais il va leur être rappelé brutalement que leur caste a été créée pour d'autres raisons.

Le système de jeu est simple et adaptatif. Les PJ couvrent un large spectre de profils, et avec l'expérience se multiplient les possibilités de personnalisation. Beaucoup d'éléments sont laissés à l'appréciation d'un MJ rétabli dans ses fonctions de gestion du monde, de modération des joueurs et d'interprétation. Avoir déjà quelques heures de vol au compteur ne sera pas superflu pour répondre aux questions laissées en suspens.



Un monde en dépression

Plus de mille ans auparavant, une énorme météorite signa l'entrée en guerre de Wampa, un dieu de la Nécrose, contre les civilisations naissantes d'Alanaïs. Son armée de nécromanciens et de mort-vivants les aurait anéanties sans l'intervention opportune des troupes de l'empire galactique (*les RIB*) dont fait partie la planète, à son insu. Les matriarches, anges féminins d'une divinité méconnue, les accompagnaient. Leur technologie avancée, dite *nœufique*, regroupe des moyens de transport et de communication, des armures, des armes et autres outils. Ils fonctionnent sous la forme d'organismes se connectant directement à leur utilisateur.



La victoire prendra douze ans à se dessiner. Les vainqueurs s'entendent alors pour créer un ordre mondial de protection de la planète, les Réofiens, ouvert à toute personne compétente. Avec le temps, les Réofs sont devenus une caste d'aventuriers qui tuent l'ennui en usant nonchalamment des pouvoirs de police dont on l'a dotée. Les rares RIB contrôlent les quelques astroports et limitent drastiquement les équipements nœufiques vendus par les guildes commerciales. Même si des vaisseaux vivants relient les capitales, la plupart de la population n'a jamais eu contact avec cette technologie.

La société est divisée en castes plus ou moins présentes et plus ou moins poreuses : les Kistas (le gratin), les Divars (les religieux), les Stedras (les hors-la-loi), les Esclaves, les Réofs, les Arrangeurs, les Birnums (caste honorifique pour les Réofs de renom) et les Inques (tout le reste). Chacun vaque à ses occupations. Pendant ce temps, derrière les hauts murs de la contrée de Vernez, la Nécrose se lève à nouveau, pervertissant la chair et l'esprit des vivants. Après un bref scénario d'introduction et un d'enquête, le troisième scénario →

Si le jeu vous intéresse, vous trouverez divers suppléments et scénarios gratuits sur ***http://www.gdjeux.com/anoe/anoe-gamme-de-jeux.php***





sort le monde civilisé de sa torpeur et nos Réofs vont peut-être regretter leurs petites missions pépères.

Au bord de la crise de nerfs

Les joueurs ont à faire des choix cruciaux à la création. S'ils ont déjà une idée, la création se boucle en cinq minutes (simple répartition de points pour historique, attributs et compétences). Les seules options irréversibles sont la race et l'aptitude à utiliser la magie (coûte 1/4 des points disponibles). Pour un magicien, la plupart des points de création et d'expérience sont dépensés dans son art. Cependant, l'horizon est large pour lui, car le jeu permet de créer ses propres sorts en fonction de l'effet désiré. Mais le magicien n'est pas le seul PJ intéressant, et les classes s'équilibrent dans l'ensemble.

Quatorze races sont accessibles, des classiques humains, elfes, nains, aux étonnants trolls, cohems (aux ailes rétractiles), huckettin (farfadet ailé), scelin's (amphibien), ou encore zo-eur (fou de vitesse caoutchouteux affublé d'ailes de chauve-souris). Les écoles, les carrières et la liste de compétences courte et efficace permettent de créer n'importe quel style de personnage. L'argent (en hélias (H)) est important, l'équipement est cher et les missions rapportent peu, de quelques centaines à quelques milliers d'hélias (une épée moyenne coûte 300 H).

Le jet d'1d10 sous compétence, avec marge nette ou marges cumulées, permet des simulations rapides et efficaces. Les compétences sociales (séduction, baratin…) sont vues comme des compétences de combats et peuvent être utilisées au cours d'un affrontement armé. Imaginez un diplomate esquivant les coups de hache des brutes tout en leur parlant pour les convaincre de la vacuité de leurs actes. C'est suffisamment rare en JdR pour être souligné !

Au fil des situations périlleuses ou tendues, votre personnage accumule du stress. Il peut aussi s'en ajouter volontairement, se *mettre un coup d'adrénaline*, ce qui lui permet d'améliorer ponctuellement ses capacités. Par contre, attention à s'accorder du repos, à bénéficier de câlins coquins ou à avoir un prêtre sous la main pour calmer la tension avant saturation, sinon c'est le pétage de plomb.

La crise, en chantant

Le supplément *Terres de guerre* nous présente l'état du continent deux ans après les événements de la campagne *les Cantiques de Karsan* (deuxième supplément). Après quelques batailles de grande envergure contre les forces de Vernez, celles-ci ont stoppé leur progression, non sans avoir pris la vie de 20 % de la population, dont la plus grande partie a rejoint leurs rangs. Dracoliches, vampires, zombies, squelettes et autres joyeusetés putrescentes se préparent à mener une guerre totale quand ils seront prêts. La Nécrose s'insinue partout, des campagnes aux égouts des grandes villes.

Les puissances d'Alanaïs ont du mal à s'entendre sur la manière de se protéger et d'aborder la guerre inéluctable qui s'annonce. Chaque pays défend son pré carré, certains en profitent même pour s'emparer de terres au détriment des autres, et des régions entières ont fait sécession. Beaucoup sacrifient les libertés publiques sur l'autel de la sécurité et des mesures préventives. Quelques dragons ont choisi un camp. Les RIB ont changé de base d'opération et les relations sont plutôt froides et tendues avec eux.

L'apparition d'un nouveau protagoniste brouille encore les cartes. Emma, une séduisante barde changée malgré elle en liche surpuissante, a un projet pour le futur. Ayant attiré à elle une foule de mort-vivants, elle s'est



emparée de montagnes peu fréquentées et a proclamé la naissance de Bella Terra. Sa musique et ses poèmes, repris partout par d'autres artistes ou échangés sous le manteau, lui valent le soutien de vivants qui la rejoignent. Son charme ténébreux amène aussi d'autres puissantes créatures à rallier ses grottes pleines de promesses. Les chapitres du livre sont parsemés de poèmes et de chants, emplis d'émotion et de réflexions, majoritairement écrits par « *Emma* », ou plutôt, la plume de L. Courbière.

Vous le voyez, les *casus belli* ne manquent pas (ok, je sors).

Après la situation géopolitique actuelle, ce bel ouvrage, tout en couleur sur papier glacé pour un prix très correct, nous propose des règles complémentaires et approfondit celles existantes, en particulier sur l'alchimie. Un chapitre est consacré aux trois castes concernant les Réofs et une vingtaine de créatures sont détaillées, complétant le bestiaire de base. Enfin, une mine d'inspiration, avec 90 synopsis aux thèmes et lieux d'action variés, vient compléter le tout !

Quand tout part en vrille, tout est possible

Pour ceux qui ne se laisseront pas rebuter par une première impression mitigée, mais superficielle, ce jeu réserve nombre de surprises. Nul besoin d'un univers patchwork ou de changer de JdR pour passer d'un bon vieux donj' PMT à une intrigue politique. Une enquête à la Sherlock Holmes peut parfaitement suivre une traque à la *Mutant Chronicles* et enchaîner sur l'exploration de terres inconnues ou une bataille épique. Une ambiance extravagante à la disque-monde de Pratchett peut n'être que le prélude d'une épopée dramatique.

Bien sûr, les joueurs ont les coudées larges, et *Anoë* pourra convenir à des néophytes comme à de vieux routards. Le système de jeu est adaptable très aisément à tous les goûts. Énormément de choses reposent sur les épaules du MJ, qui devrait être expérimenté.

Gaël « Lib » Gourjon



Fiche technique

Livre de base
Éditeur • Ludopathes
Prix constaté • 39 €
Matériel • Livre A4 à couverture rigide de 280 pages couleur

J'aime :

+ Le système de jeu, adaptable et simple.
+ La création de personnage, rapide.
+ La richesse de l'univers.

J'aime moins :

− Les illustrations de qualité inégale du livre de base.
− Le manque d'informations sur l'empire galactique et la cosmogonie.



OUVRAGE THÉORIQUE (VF)

Mener des parties de jeu de rôle

Le MJ absolu

Débutant ou expérimenté, à tout moment de notre carrière de joueur, nous sommes confrontés à des doutes sur la façon de gérer une situation ou sur la mise en place de telle ou telle pratique de jeu. Alors que faire ? Suivre le Lapin Marteau.

Fiche technique

Éditeur • Lapin Marteau
Prix constaté • 35 €
Matériel • Livre A5 à couverture dure, 400 pages N&B

Jusqu'ici, pour s'initier aux joies de notre hobby et y progresser, il n'existait que deux solutions : l'expérience (seul et en souffrant, ou avec un mentor nous guidant) ou en lisant le *Manuel Pratique du JdR*, HS de *Casus Belli* paru en 1999. Depuis, peu d'ouvrages théoriques étaient parus en France (hormis *La Bible du meneur* et *Dirty MJ*), des conseils étaient distillés au fil des jeux, mais aucun travail de synthèse de cette ampleur, brassant tous les courants, n'avait été mené, en particulier en français. C'est chose faite avec *Sortir de l'auberge*, la nouvelle gamme de *Lapin Marteau*.

Je débute...

Ce premier numéro propose d'aider les meneurs à s'interroger sur leurs pratiques et à progresser dans leur rôle. Les premiers articles s'évertuent donc à cette tâche didactique, abordant l'organisation d'une partie autour d'une table ou en ligne (les VTT dont nous parlions dans le *CB#15*), la conception d'un donjon, la manière de présenter un jeu à ses joueurs, comment utiliser la musique et les sons, comment faire plaisir aux joueurs, ou encore la façon de décrire les scènes pour immerger correctement ses joueurs, pour réveiller leurs émotions. Une belle piqûre de rappel pour tous aussi.

Difficile ici d'aborder tous les sujets traités, tant ils sont nombreux. Par exemple, Tristan Lhomme, scénariste depuis trente ans, guide pas à pas le meneur qui voudrait concevoir son scénario, le poussant à se poser les questions permettant de franchir les étapes de la construction mentale (l'étape de *brainstorming* qui est majeure dans cette mise en place). Dans la continuité, l'article d'Isabelle Périer explique au meneur plus expérimenté comment adapter une œuvre en scénario, processus sur lequel beaucoup sèchent, mais qui s'avère moins impressionnant après ça. De même, l'article d'Olivier Caïra développe le passage du scénario one-shot à la campagne, ce moment stressant où nos joueurs nous disent vouloir poursuivre l'histoire que nous pensions clore une fois le-méchant-boss-de-fin mort (avec une intéressante description de la méthode des questions en suspens/oui mais).

La présentation d'un nouveau jeu à nos joueurs est un autre élément souvent compliqué, en particulier pour des univers complexes. Difficile de prendre 2 h pour expliquer tous les tenants et les mécaniques du jeu, surtout avec le risque de détails inutiles. Thomas Robert suggère certaines techniques pour optimiser cette présentation en fonction de l'objectif recherché, et propose une

fiche de synthèse à concevoir en amont de cette présentation (si chaque jeu présentait une fiche de présentation normalisée et optimisée, les MJ gagneraient certainement un temps fou !).

Je progresse…

Comme nous le disions, le recueil touche aussi des MJ expérimentés. Par exemple, le chapitre sur l'incarnation des PNJ par Jean-Philippe Jaworski (rôliste biclassé écrivain à succès) fournit les grands principes qui prévalent à l'élaboration d'un PNJ, la typologie (comme la place du PNJ en objet ou sujet de l'action qui influe énormément sur son rôle) et les motivations qui doivent les faire agir. Les exemples peuvent servir de bases de références pour vos propres créations.

Jérôme Larré revient quant à lui sur les concepts de dirigisme et de linéarité, considérés par certains comme le mal absolu. Loin de condamner ces concepts, l'article souligne des solutions pour s'en servir positivement (lorsque les joueurs perdent les objectifs de vue, quand le temps manque…), ainsi que pour rendre un scénario moins linéaire, notamment en analysant sa structure et ses scènes principales (pour mieux se concentrer dessus).

Autre point important, le parachutage. Combien de fois avons-nous inventé une histoire abracadabrante pour expliquer aux joueurs pourquoi leurs PJ doivent secourir la princesse prisonnière du vilain Gargamel… G. Pogorzelski explique comment éviter de leur imposer une quête ne les concernant pas en transformant le *background* et les relations, les habitudes, la personnalité des PJ en moteurs d'intrigues.

On retrouve aussi comment improviser, animer des scènes spéciales (*flashbacks*, bivouacs…), ou même créer des émotions particulières. De quoi satisfaire chaque MJ expérimenté ! Mention spéciale à Romain D'Huissier, avec qui les combats ne ressembleront plus à une suite de jets de dés, grâce à ses suggestions sur la gestion de ces scènes en fonction de l'enjeu (différente pour un combat récréatif ou un combat de « *fin de niveau* »).

Et je varie les plaisirs

Au fil des années, on s'habitue à un style de jeu, à notre groupe. Heureusement, il existe des solutions pour se faire plaisir autrement. Ce n'est pas parce qu'on aime la confiture de fraise que la pâte à tartiner n'est pas bonne. Le dernier groupe d'articles est donc plus transversal, pouvant s'appliquer aux divers thèmes évoqués.

Le rôliste prend souvent un plaisir coupable à jouer avec des accessoires pour une meilleure immersion ou pour distiller des indices dans la partie. Alexis Lamiable en présente plusieurs, tels que les cartes ou les lettres, avec leurs spécificités, dont certaines parfois oubliées (comme l'ajout d'indices physiques discrets nécessitant l'intelligence du joueur).

Nicolas Dessaux développe tout un chapitre sur le jeu *Old School* (*OS*) et ses fondements. Et, même sans s'intéresser spécifiquement au *OS*, on trouve un tas d'idées à étendre à d'autres styles (comme faire jouer la même aventure à un groupe de joueurs incarnant deux groupes de PJ dont le premier, novice, sera exterminé, avant que le second, plus expérimenté, ne prenne la relève).

Pour conclure, intéressons-nous au chapitre sur la narration partagée, technique consistant à essayer de jouer avec la distinction théorique entre MJ et PJ, afin de donner aux joueurs davantage d'influence sur le déroulé du scénario. Bien que faisant peur à beaucoup (en particulier aux joueurs, pour la perte d'immersion), elle peut être enrichissante puisque s'appuyant sur l'imaginaire de toute la tablée. Jérôme Larré désacralise un peu l'autorité du MJ en nous fournissant quelques bases bien senties.

Géraud « myvyrrian » G.

J'aime :

+ Des conseils utiles pour débutants et experts.
+ Des thèmes variés.
+ La prise en compte des divers courants rôlistes.

J'aime moins :

− Certains articles un peu trop légers.



NOTHINGNESS | LIVRES DE BASE (VF)

Guide et manuel de campagne

Sombre et désespéré

Sur Weröl, rien n'est facile, et sûrement pas la vie des PJ. Mais la vie des joueurs voulant découvrir Nothingness *ne l'est pas plus. Ces guides d'initiation arrivent donc à point nommé.*

Fiche technique : Le Guide

Éditeur • XI (autoédition)
Prix constaté • 15 € (N&B), 25 € (couleur)
Matériel • Livre A4 à couverture souple de 104 pages

En presque vingt ans d'existence et de développement, *Nothingness* est devenu un jeu touffu, avec des milliers de pages publiées et certainement autant détenues dans les sombres couloirs du site internet dédié au jeu et à sa communauté. Aussi, pour simplifier la prise en main d'un jeu aussi dense, l'auteur mystérieux, XI, propose deux guides complémentaires, le *Guide de découverte* côté joueurs novices, et le *Manuel de Campagne* côté experts.

Sombre est Weröl

Si vous pensiez venir sur Weröl pour couler des jours heureux aux frais du contribuable, c'est raté. Ici, la vie est dure, les divinités maltraitent les hommes et la terre, et le monde se meurt depuis le Grand Théolocauste au cours duquel la plupart des Dieux sont morts. Mais le principal danger est le néant qui dévore Weröl et peut le faire disparaître à tout moment.

La société a aussi sa responsabilité dans la situation, une société raciste et pourrie, où les PJ sont également loin d'être tout roses. Toutefois, leurs actions peuvent avoir une réelle influence sur le monde officiel et le rendre meilleur. Car l'auteur définit son jeu comme hybride, avec une partie sur table (sur l'ensemble des tables des MJ), et une partie sur internet (après adhésion à l'association *Nothingness*) pour coordonner les actions des diverses tables et faire avancer le monde. La chronologie officielle du monde évolue donc au fil des aventures des différents groupes.

Pour rôlistes expérimentés

Nothingness est un jeu à visée élitiste, avec un monde complexe, tout autant que son système extrêmement simulationniste (système *DécenS*). Les combats se divisent par exemple en tours, eux-mêmes en rounds, et ces derniers en actions et souffles (le temps de repos des PJ pour reprendre son souffle dans le combat). Sans compter que les rounds d'un tour peuvent déborder sur le tour suivant (mais une frise aide un peu). Ceci se complique par l'initiative, moment d'entrée dans le round, qui évolue en fonction des actions et des types d'actions.

Peut-être le jeu va-t-il trop loin dans sa volonté de réalisme, mais l'ensemble est relativement cohérent (sauf le cas de l'initiative, où un mauvais jet peut laisser le personnage inactif pendant vingt secondes alors que son adversaire le lacère…). Certaines règles sont bien trouvées, comme la défense instinctive qui permet de se défendre avec ses réflexes lorsque le PJ a épuisé toutes ses actions.

Un peu à l'encontre des courants actuels, la cohésion de groupe est poussée dans ses retranchements. Le jeu enjoint à développer les individualités avant la notion de groupe, à faire gagner le groupe dans le sens des priorités individuelles. Ainsi, des joueurs débutants risquent rapidement de sombrer dans les extrêmes, et une bonne maîtrise de son *roleplay* est nécessaire (et primée en termes de gain d'expérience).

Guide de découverte

Les deux manuels présentés regroupent des extraits des cinq volumes du jeu (*Codex, Atlas, Lectionnaire, Grimoire et Encyclopédie*). Fort logiquement, les redites sont courantes et on a parfois l'impression d'un manque de relecture globale. Néanmoins, le guide présente toutes les bases nécessaires à la compréhension du monde et de sa cosmogonie, avec un premier gros chapitre revenant sur la genèse des Dieux et du monde.

La seconde partie s'intéresse au monde lui-même, à sa géographie, son histoire et ses peuples. Même si cette partie n'est pas aussi complète que dans les ouvrages de la gamme, le monde de Weröl est inspirant. La cohérence globale de son histoire et les différents lieux décrits, ainsi que les peuples balançant entre classiques revisités (elfes, nains, gnomes) et nouvelles races (comme les Wolfynx, des félins humanoïdes), donnent envie au lecteur d'essayer cet univers.

Les bases du système sont fournies pour permettre de jouer les prétirés du court scénario accompagnant le livret. *[Spoiler]* Il s'agit d'une mini-campagne mettant en scène des personnages frappés d'amnésie, qui découvriront leur vraie nature de grands prêtres au fur et à mesure d'une enquête au sein de la cité de Nostradia. L'intrigue est réussie, et l'ambiance de fin du monde, introduite par la destruction imminente de la ville et l'épidémie qui la touche, crée un ensemble prometteur !

Manuel de Campagne

Le deuxième ouvrage s'adresse aux rôlistes confirmés, présentant des éléments de background, de la *« méthodologie »* (des conseils sur la maîtrise de *Nothingness* et des campagnes), ainsi que le début de la campagne Le Palais des Lames. Les conseils de maîtrise sont inspirés de *Dirty MJ* de John Wick, mais restent intéressants (en particulier pour ceux n'ayant pas lu ce livre), avec des exemples appliqués en relation avec la campagne.

La partie background sur la religion souligne encore que *Nothingness* est âpre, austère et définitivement pas destiné à des rôlistes débutants, tant du côté joueurs que de celui MJ. L'historique religieux, complexe, est à bien maîtriser pour exploiter pleinement le potentiel, le jeu reposant sur l'omniprésence divine. Nothingness nécessite donc un investissement certain, investissement d'ailleurs formalisé au travers du partage des expériences et du développement en commun de l'univers via l'Internet, avec le système de confrérie expliqué précédemment.

La campagne est particulièrement mortelle (l'auteur avertit que les parties de test se sont terminées par la mort du groupe) et nécessite un groupe de joueurs très expérimentés et prêts à se creuser les méninges. Les PJ incarnent des elfes noirs destinés à chevaucher une tantale, des monstruosités gigantesques créées par les Titans pour ravager la terre. Comme un seul d'entre eux est l'élu du Théochrone (un des Dieux majeurs), ils vont devoir parcourir le Palais des Lames, un labyrinthe initiatique parsemé d'énigmes qui leur demanderont une bonne connaissance de l'univers, de la symbolique et des dogmes divins. Si vous avez des joueurs appréciant de passer de longues heures de réflexion, ils y trouveront sûrement leur compte !

Géraud « myvyrrian » G.



Fiche technique : Manuel de Campagne

Éditeur • XI (autoédition)
Prix constaté • 15 € (N&B), 25 € (couleur)
Matériel • Livre A4 à couverture souple de 127 pages

J'aime :

+ Un monde fouillé et complet.
+ L'individualité des PJ mise en avant.
+ Les illustrations.

J'aime moins :

− Des passages manquant de clarté.
− Un peu trop simulationniste, mais c'est assumé et voulu.



ANTIKA | LIVRE DE BASE ET SUPPLÉMENT (VF)

Antika et les Argonautes

Dieux en devenir

La Grèce antique, ses héros bodybuildés aux boucliers lourds comme des chevaux, ses débats enflammés de politiciens démocrates, ses Dieux omniprésents manipulant les hommes… Grâce à Antika, *tout ça est votre monde !*

Fin 2014, pour faire patienter le rôliste avide, *les Ludopathes* publie une version allégée des règles (voir *Casus Belli #12*). *Mythologika*, premier supplément du jeu, suit quelques mois plus tard, avant la version définitive du Livre de base. La sortie du supplément *Les Argonautes* nous donne l'occasion de revenir sur la gamme entière.

Fiche technique : Antika

Éditeur • Ludopathes
Prix constaté • 40 €
Matériel • Livre A4 à couverture rigide de 200 pages



Monde homérique

Antika propose d'incarner des héros dans la Grèce Antique à l'apogée de l'époque mycénienne, vers 1 300 avant JC. La période de jeu se poursuit jusqu'à l'avènement des cités-états comme Athènes ou Sparte, autour du VIIIe siècle av. J.C. Le jeu se centre aussi sur la chute de Troie, alors qu'Agamemmon règne sur Mycènes et rêve d'unifier la Grèce pour une période de paix et de prospérité.

Antika, c'est aussi les Dieux. Ils sont présents et marchent parmi les hommes, se dissimulent parmi eux, se jouent d'eux et jouent avec eux, les surveillent ou les pervertissent. Chaque PJ porte en lui une part divine qui lui permet de réaliser des choses hors du commun.

Antika, c'est enfin la Grèce mythologique, bercée par les aventures des grands héros de *l'Iliade* et *l'Odyssée*. Héraclès entreprend ses douze travaux, Jason fait son voyage en Colchide accompagné des Argonautes, Thésée défait le minotaure dans le palais de Minos à Knossos… À coup de lance, massue ou glaive, ou encore en usant de magie ou de politique, les PJ devront se forger un statut à la hauteur de ces héros.

Histoire et sémantique

Le livre s'ouvre sur les éléments de la vie quotidienne composant la société mycénienne : religion, politique, commerce, navigation, mariage, décès, nourriture… Ce chapitre permet de rentrer dans l'ambiance, de s'immerger dans une civilisation souvent fantasmée et pour laquelle nos connaissances se limitent essentiellement aux mythes célèbres.

La description des régions est parfois fastidieuse à suivre en raison de la multitude de noms aux consonances inhabituelles. Pourtant, une fois ce « blocage » sémantique dépassé, les lieux nous invitent au voyage. Chaque région possède une vraie spécificité et il est possible d'incarner un PJ issu aussi bien de la Grèce que de ses contreforts ou de contrées plus éloignées, comme l'Ægypte.

La spécificité des PJ se retrouve aussi au travers de leur part de divin. Leur ascendance divine leur octroie des pouvoirs, des défauts et des avantages (pas toujours bien équilibrés, certains très puissants et d'autres peu utiles). Elle a également une influence sur leur comportement et leur métier. Si le PJ descend d'Arès, il sera plutôt un combattant farouche qu'un jovial marchand de papyrus.

Le divin se retrouve dans d'autres concepts qui formalisent l'influence des Dieux sur l'avenir. C'est le cas de la Moira, la destinée du PJ. Le PJ est face à son destin et voit sa fin tragique approcher, car les règles introduisent divers éléments le préparant à sa mort, comme des prophéties. En sachant comment ils vont mourir, bien des héros agissent différemment, en bien ou en mal.

Enfin, notons qu'il est possible d'incarner des races non humaines (centaure, silène, ou satyre), mais elles sont peu recommandées à des débutants.

Système de jeu

Les PJ se définissent par trois caractéristiques : la *Soma* (la chair et les passions dévorantes), la *Sophos* (la sagesse, les connaissances, l'intelligence) et la *Symbiose* (le « vivre ensemble »). D'elles découlent l'*Aristeia* (une capacité de concentration qui permet d'atteindre le geste parfait) et l'*Ubris* (le déferlement de la rage et de la colère dues à leur part divine). Ce sont ces dernières qui permettent aux PJ de faire des actions d'exception.

Les caractéristiques et les compétences sont notées de 1 à 10, les valeurs au-delà étant réservées aux Dieux. Les humains classiques ayant des caractéristiques de 5 ou moins, la marge de 5 à 10 correspond à l'ascension vers le divin. En plus des compétences habituelles, certaines s'avèrent plus typiques, comme la conduite d'attelage ou la divination.

Le système à base de D10 est simple et fluide. La résolution se fait en jetant des D10 auxquels on ajoute chaque fois la caractéristique et le bonus/malus. La compétence détermine le nombre de D10 à jeter. Chaque jet au-dessus de la difficulté est une réussite. Il faut alors compter le nombre de réussites. Le PJ peut également faire appel à son *Aristeia* ou son *Ubris* pour réussir des actions impossibles ou s'octroyer des bonus. Toutefois, chaque utilisation, en le liant un peu plus aux Dieux, l'éloigne d'autant de sa nature humaine. Enfin, le combat se base sur le même principe, la difficulté étant la valeur du jet de l'adversaire.

Mythologika, bestiaire encyclopédique

Le livre de base présentait succinctement les Dieux. *Mythologika* s'intéresse en profondeur au panthéon divin et l'élargit avec les divinités annexes, celles des autres pays, les demi-dieux, les créatures mythiques et les héros ou personnages importants. Pour exploiter pleinement *Antika*, ce supplément est donc indispensable.

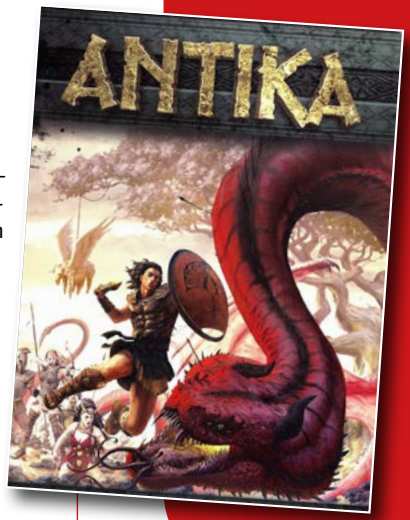
Toutefois, il est dommage que le sujet soit traité de manière encyclopédique. Peut-être qu'avec moins de créatures et de protagonistes et plus d'éléments de scénarios, *Mythologika* aurait gagné en intérêt et se révélerait moins fastidieux à la lecture.

Les Argonautes

Le supplément propose de nouvelles carrières (religieux, érudit et, surtout, mage), de nouvelles ascendances (comme Harpocratès, dieu égyptien du silence) et les avantages/défauts, pouvoirs liés. Une nouvelle race, les Ophidiens, créatures à la queue de serpent, et de nouveaux sorts et artefacts sont ajoutés. S'en suit une présentation de l'Argos et la description des cinquante Argonautes et de leur passé, présentés de manière très historique, hélas sans aborder leur apparence et leur personnalité, plus utiles en jeu.

La campagne, une trentaine de mini-scénarios assez dirigistes, souffre du même défaut trop historique. Les PJ vont suivre Jason dans son voyage à la recherche de la Toison d'Or pour reconquérir son trône. Ils ne seront parfois que spectateurs, ne pouvant que difficilement influencer le cours de l'aventure. Toutefois, certaines scènes ont un vrai potentiel et, avec un bon travail de préparation, peuvent être passionnantes. Une campagne à réserver à des MJ expérimentés.

Géraud « myvyrrian » G.



Fiche technique : Les Argonautes

Éditeur • Ludopathes
Prix constaté • 35 €
Matériel • Livre A4 à couverture souple de 174 pages

J'aime :

+ Un cadre dépaysant.
+ La formalisation du divin en jeu.
+ La qualité d'édition (papier, illus…)

J'aime moins :

− La sémantique dure à suivre.
− Un ton trop « livre d'histoire » parfois.



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

Le Joyau de Yavin

Galaxy Eleven

Pour sa gamme *Aux Confins de l'Empire*, *Edge* nous gâte en sortant de nombreux suppléments – dont des campagnes. Après *Par-delà la Bordure* et son expédition risquée, voilà *le Joyau de Yavin* qui va permettre aux personnages de se la jouer monte-en-l'air dans la fameuse Cité des Nuages.

Le Joyau de Yavin reprend le format de la précédente campagne : une centaine de pages pour trois scénarios précédés par une introduction sur le contexte. Comme tous les produits de cette gamme, la présentation est luxueuse : couverture cartonnée, intérieur tout couleur, nombreuses illustrations, plans et fiches techniques… C'est donc un plaisir de s'y plonger, notamment grâce à la mise en page ergonomique qui facilite grandement le travail du meneur de jeu.

Cambriolage spatial

Engagés par un parrain du crime, les personnages ont donc pour mission de voler le fameux Joyau de Yavin : une gemme aussi précieuse que convoitée, et qui doit être vendue aux enchères sur Bespin. Bien entendu, ils ne sont pas les seuls sur ce coup : nombre d'individus comptent bien s'approprier ce butin – légalement ou non, d'ailleurs.

C'est là la grande qualité de la campagne : le casting est très fourni (on trouve bien sûr Lando Calrissian et Lobot) et les interactions sociales seront donc nombreuses et variés – chaque protagoniste ayant ses propres objectifs. Pas question de ne compter que sur les muscles et les blasters, il va falloir se la jouer subtile ! Participer au Grand Prix de Bespin pour obtenir une invitation, manipuler les divers enchérisseurs, s'adapter quand le plan ne manquera pas de dérailler, etc. L'intrigue est vraiment originale et bien menée pour du *Star Wars* – elle change agréablement des poncifs habituels de cet univers, et convient vraiment au contexte d'*Aux Confins de l'Empire*.

Cerise sur le gâteau, le cadre est bien décrit : ainsi, la Cité des Nuages de Bespin est détaillée sur plusieurs pages et pourra donc être facilement réutilisée dans un autre scénario (la campagne ouvrant diverses pistes pour des suites possibles).

Le casse du siècle

Le Joyau de Yavin promet un excellent moment de jeu, à un bémol près. Comme pour *Par delà la Bordure*, le meneur de jeu aura un peu de travail afin d'adapter la campagne à son groupe et, surtout, d'étoffer les aventures proposées (même si divers synopsis optionnels sont fournis). C'est hélas la limite du format : une centaine de pages, c'est finalement assez peu pour l'ambition affichée de cette campagne.

Mais, avec cet effort supplémentaire, nul doute que *le Joyau de Yavin* déploiera tout son potentiel – celui d'une excellente aventure, aussi atypique qu'haletante.

Romain d'Huissier

Fiche technique

Éditeur • Edge
Prix constaté • 29,95 €
Matériel • Livre de 96 pages

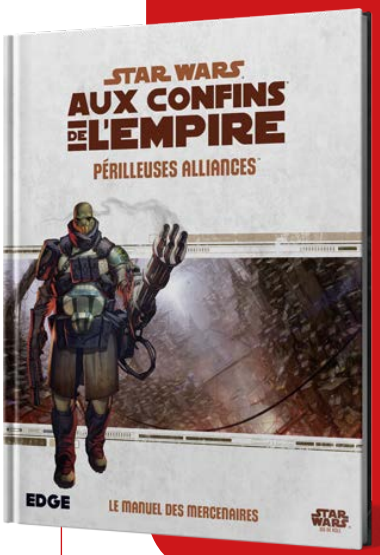
J'aime :
+ Une campagne qui change du Star Wars habituel.
+ Le cadre bien décrit.
+ Une belle présentation.

J'aime moins :
– Quand même pas mal de travail pour le MJ.

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

PÉRILLEUSES ALLIANCES

Le manuel des mercenaires



Comme a pu s'en rendre compte la princesse Leia, la galaxie est peuplée de vauriens, des mercenaires échangeant leurs services contre quelques crédits. Ce supplément leur est consacré.

Périlleuses alliances est un supplément qui s'adresse à la fois aux joueurs et aux MJ d'*Aux confins de l'Empire*. Aux premiers, il propose des compléments d'information sur la carrière de mercenaire ; aux seconds, il fournit des pistes et des conseils pour les mettre en scène.

Votre ami est un mercenaire !

Eh oui, c'est la vie, il faut de tout pour faire un monde ! N'empêche, un mercenaire, c'est bien utile : que ce soit en tant qu'agent de sécurité, gros bras ou soldat, il trouvera facilement du travail. Avec ce supplément, vous en apprendrez plus sur cette carrière proposée dans le livre des règles. Structuré de la même façon qu'*Au cœur de l'inconnu*, le supplément consacré aux explorateurs, *Périlleuses alliances* aide à élaborer un PJ mercenaire en donnant des idées d'historique et en proposant une liste d'Obligations spécifiques. Trois nouvelles races, réputées belliqueuses, sont décrites (les Aquales, les Klatooinien et les Weequays), ainsi que trois nouvelles spécialités (nervi, démolisseur et canonnier). Enfin, les PJ disposent de nouvelles motivations et de capacités emblématiques pour les personnages expérimentés. Sans être particulièrement originale, cette partie est plaisante et se révèle utile pour personnaliser les PJ.

Envoie le matos !

On n'imagine pas un mercenaire sans arme, armure et vaisseau. Ce supplément complète efficacement les ouvrages précédents de la gamme avec pléthore de matériel emblématique des mercenaires. La liste, sans être exhaustive, est très complète, et comprend également plusieurs speeders et vaisseaux de tailles diverses.

Et… action !

Périlleuses alliances s'achève sur une partie qui apporte de nombreux conseils aux MJ pour intégrer les mercenaires dans les scénarios ou pour créer des scénarios spécifiques à ce type de personnages. Les MJ expérimentés n'apprendront pas forcément grand-chose, mais les suggestions sont bien vues et peuvent se révéler utiles. L'ouvrage contient également deux synopsis de campagne plutôt sympas. Au final, un supplément pas indispensable mais fort utile et très bien réalisé.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 29,95 €
Matériel • 1 livre à couverture rigide de 96 pages A4 couleur

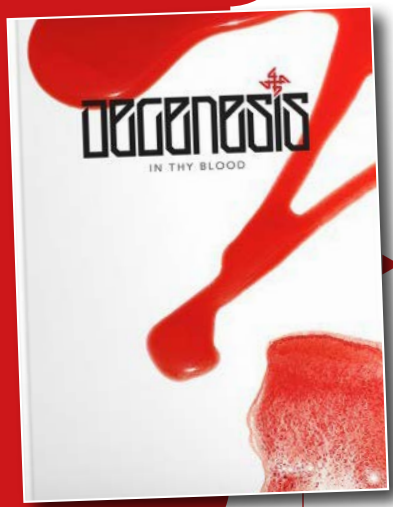
J'aime :

+ Les nouvelles options de mercenaire et de matériel.
+ Les conseils.
+ Plein de belles illustrations.

J'aime moins :

− Les illustrations du matériel, très basiques.
− Quelques textes qui sont plus du blabla qu'autre chose.





DEGENESIS | SCÉNARIO (VO)

IN THY BLOOD

Le Nom de la rose

Au nord du Purgare, un drame se joue dans la cité de Lucatore. Dans le cloître qui surplombe la vallée, Altair, héros Anabaptiste des guerres contre les Jehammétans, vient d'être assassiné.

Alors que la version française de *Degenesis* devrait bientôt être dévoilée, le premier supplément VO a été publié à l'automne, suivi de près par sa traduction anglaise. *In thy blood* est un scénario complet qui permet de découvrir en douceur cet univers post-apocalyptique.

Didactique

L'objectif des auteurs est de faire découvrir *Degenesis* par étapes plutôt que d'envoyer la sauce d'un bloc. *In thy blood* se concentre donc sur une zone géographique limitée et introduit quelques éléments-clés du jeu : la guerre contre les Jehammétans, le culte des Anabaptistes, les Spitaliers et les Hélvétiques. Bien entendu, *homo degenesis* est également de la partie !

La présentation permet au MJ d'intégrer facilement les différents éléments de contexte et d'intrigue. Tout commence par un récit qui présente Altair le Baptiste, personnage à l'origine de l'intrigue, et permet de s'immerger agréablement dans l'ambiance. S'ensuit une présentation du Nord du Purgare, de la cité de Lucatore et, bien entendu, du cloître Anabaptiste où se déroule l'histoire.

Le cloître

L'intrigue principale est simple : les personnages doivent enquêter sur la mort d'un saint homme. Les auteurs proposent plusieurs façons d'introduire les PJ selon leurs origines, et expliquent les intérêts que peuvent avoir les différentes factions. Un long chapitre décrit les événements qui déclenchent le scénario, ainsi que ses protagonistes principaux (caractéristiques et motivations).



Tous ces éléments permettent au MJ de mettre en place des scénarios de sa propre création, mais ils servent surtout le scénario *In thy blood*, qui va placer les PJ au centre de luttes de pouvoir entre deux clans locaux et plusieurs factions, toutes et tous intéressés à divers titres. Sans oublier *homo degenesis* !

Le scénario propose de nombreuses scènes d'enquête, de *roleplay* et d'action, plutôt bien réparties. On pourra lui reprocher sa présentation qui donne l'impression que les PJ ne sont que des faire-valoir des PNJ. En réalité, *In thy blood* est un bac-à-sable proposant un déroulé d'événements que le MJ adaptera aux réactions de ses joueurs. Vivement la VF !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • SixMoreVodka
Prix constaté • 29,90 € (12,90 € pour le PDF seul, 37,00 € pour le livre et le pdf)
Matériel • 1 livre à couverture rigide de 104 pages A4 couleur

J'aime :

✚ Un petit goût du *Nom de la Rose*.
✚ Une présentation didactique.
✚ Des illustrations sublimes et homogènes.
✚ Des récits agréables à lire.

J'aime moins :

– Le scénario donne une impression de « dirigisme ».

RÊVE DE DRAGON | CAMPAGNE (VF)

À la Claire Fontaine

3e âge de la gamme



Après quinze ans d'insomnie, le dragon se remet à rêver grâce à *Le Scriptarium* et une première campagne financée avec succès par un financement participatif. Rêvons donc avec eux !

Un long gris rêve qui se termine

Cette campagne commence comme un bon vieux *Miroir des Terres Médianes*. Les rêveurs sont donc en terrain connu. Et c'est une des forces de ce revival. Il faut avouer, c'est un vrai plaisir de retrouver les terres médianes du Rêve, de chausser ses vieilles bottes de marche et de céder à nouveau à l'Errance. Si vous désirez jouer cette campagne, sautez les paragraphes à suivre : SPOILERS !

Les PJ arrivent dans la ville de Narsis, juste avant la fête du Tire d'Aile : Narsis, célèbre pour ses papillons, ses vents et ses femmes à la beauté envoûtante. Quelle n'est pas leur surprise quand ils découvrent que les donzelles sont obligées de cacher leurs traits derrière un masque.

Il leur faudra démêler les vers d'une ancienne comptine, peut-être gagner des tournois, voyager de rêve en rêve, afin de dénicher Thyresias, l'ogre chasseur, pour voir enfin s'achever une vieille et terrible histoire.

Comme un parfum d'Onirose

Le *Scriptarium* a misé sur la continuité : Rolland Barthélémy et Florence Magnin signent une partie des illustrations, Pierre Lejoyeux se charge, une fois de plus, de la mise en page. On y retrouve les particularités qui font le charme de *Rêve de Dragon*, comme les menus d'auberge, les villes étranges et leurs noms calembours, et une nature si particulière, comme les mulcères mauves, ces champignons criards que l'on peut calmer d'une berceuse.

L'ouvrage n'oublie pas les artistes de la première heure, puisqu'il est dédié à Bernard Verlhac qui, avant de devenir Tignous et de nous quitter trop rapidement en 2015 dans les locaux de *Charlie Hebdo*, créa Artighel dans la première version des règles.

Au final, Jidus, scénariste et illustrateur, membre de l'éditeur associatif, a composé cette campagne dans les règles de l'art. Elle a été préfacée par Denis Gerfaud, qui a relu le texte jusque dans le moindre détail, et l'esprit de *Rêve de Dragon* est bel et bien là.

En avant pour d'autres aventures

Loin de se reposer sur la célébrité de la gamme, Jidus a particulièrement soigné les plans et les illustrations, nombreux et en couleurs. Si les souscripteurs qui ont reçu le carnet de croquis pourront peut-être préférer certaines études à leur version définitive, la couleur apporte cependant une unité à l'ensemble et un véritable plus pour d'autres dessins, comme les plans de ville.

En revanche, nous aurions aimé que les décors de la seconde partie soient davantage exploités : des endroits sympathiques jalonnent le voyage des rêveurs, mais l'histoire ne prête guère d'excuses à s'y attarder. Cependant, un Gardien des Rêves un peu imaginatif trouvera là matière à d'autres aventures.

Le succès de la souscription va en appeler d'autres, comme la réédition des règles, ainsi que d'autres campagnes, toujours validées par Denis Gerfaud. En attendant, vous pouvez toujours vous procurer « *Le Bal au Pont* », un livre dont vous êtes le voyageur.

Max et La Moitié

Fiche technique

Éditeur • Le Scriptarium
Prix constaté • 27 €
Matériel • Livret en couleurs de 82 pages

J'aime :

+ Le retour d'un jeu mythique.
+ La première ville, Narsis.
+ Les cartes des villes et des régions.

J'aime moins :

− Le côté succinct de certaines parties.
− Les grottes avec des monstres à tuer dedans...



LIVRE DE BASE (VF)

L.A. 2045

Reboot...

En 2001, *7e Cercle* publiait *Los Angeles 2035*, un JdR ou l'on incarnait des flics-mutants. En 2016, *Studio 09* remet le couvert avec un jeu tout nouveau tout beau au nom trompeur, *L.A. 2045*.

À sa parution, *Los Angeles 2035* fut plutôt fraîchement accueilli, créant même une mini-polémique suite à sa critique dans *Casus*. Mais il est inutile de remuer la hallebarde dans la plaie, d'autant que, contrairement à ce que son titre pourrait laisser entendre, *L.A. 2045* n'en est pas la suite, mais un *reboot*.

Déclinez votre iдentité

Ce qu'il y a de bien avec *L.A. 2045*, c'est que son univers n'est pas compliqué à expliquer : 2015, les premiers mutants sont détectés. 2038, le phénomène mutant est tel qu'il devient nécessaire de créer les SpeARS, une force de police elle-même composée de mutants. 2039, le tant redouté séisme « *Big One* » a lieu. 2045, la mégapole est en pleine reconstruction, une nouvelle journée commence pour les SpeARS. Que faites-vous ? Bref, un background léger, presque épuré, donnant un rafraîchissant sentiment de jeu sans prise de tête.

Le copieux chapitre détaillant la vie quotidienne du SpeARS constitue une grosse amélioration par rapport à *Los Angeles 2035*. Les chapitres sur les lois, l'équipement et, surtout, l'adversité font, quant à eux, très correctement leur job. Néanmoins, les chapitres traitants de Los Angeles, de la vie quotidienne et du monde en 2045 m'ont laissé quelque peu sur ma faim. J'aurais aimé, par exemple, en savoir beaucoup plus sur les conséquences concrètes du Big One sur la ville et sa région.

S'il va falloir retrousser les manches pour mettre un peu plus de « *vie* » dans tout ça, le tout permet cependant de prendre ses marques, d'autant plus que les deux grosses aventures fournies donnent une bonne idée de l'ambiance générale du jeu.

Sous le capot

Concernant le système, place au D6, système de prédilection de *Studio 09*. Ce choix, que beaucoup considéreront comme « *désuet* » au regard de ce qui se fait maintenant, me paraît cependant des plus pertinents, ne serait-ce que par l'emploi des archétypes correspondant bien à la thématique choisie.

De fait, *L.A. 2045* présuppose une connaissance préalable du moteur et ne s'encombre pas d'explication inutile, pour aller à l'essentiel, les mutations, sans pour autant sombrer dans le minimalisme télégraphique pour le reste. Saluons aussi quelques ajouts bienvenus, tels les points de hiérarchie, de décoration, de contact et d'action de groupe, qui renforcent l'impression d'appartenir à un vrai corps constitué disposant des moyens d'accomplir ses missions.

Alors, il arrive ce rapport ?

Selon moi, Samuel Zenato et l'équipe de *Studio 09* ont réussi à analyser et corriger une bonne partie des critiques de *Los Angeles 2035* pour nous proposer un *reboot* bien fait, sérieux et efficace. Évidemment, nous ne sommes pas en présence d'un *blockbuster*, *L.A. 2045* est, et restera, un JdR de niche. Son suivi ne sera probablement guère important, même si un guide sur Los Angeles et la vie quotidienne dans ses rues me paraît indispensable. En attendant, *L.A. 2045* a vraiment un « *petit quelque-chose* » qui pousse à l'essayer, « *pour voir* ».

Philippe Rat

Fiche technique

Éditeur • Studio 9
Prix constaté • environ 30 € chez *Lulu.com* / 9 € en PDF chez *Drivethrurpg*
Matériel • Livre N & B à couverture rigide d'environ 250 pages

J'aime :

+ Le *reboot*, salutaire et efficace.
+ Pouvoir jouer vite
+ Les règles sur les mutants.
+ Pomper le système pour jouer à *Heroes*.

J'aime moins :

− La découpe peu inspirée des chapitres.
− Le manque d'infos sur L.A. et la vie quotidienne en 2045.

LIVRE DE BASE (VF)

WHITE LIES

Aston Martini

Peu de jeux proposent de se mettre dans la peau d'un James Bond ou d'un Jason Bourne. En règle générale, même les jeux contemporains posent une surcouche de fantastique plus ou moins importante. Rien de tout cela ici. *White Lies* est un jeu d'espionnage pure souche.

OS-Recon

La première surprise de *White Lies* tient dans son système de jeu, directement inspiré de *Swords & Wizardry*, un clone de *Dungeons & Dragons*. Trouver les six caractéristiques classiques de *D&D* (Force, Constitution, Dextérité, Intelligence, Sagesse, Charisme) était clairement inattendu. Mais, assez étrangement, le mélange fonctionne plutôt bien. Il peut cependant sembler déroutant de trouver la CA (classe d'armure) ou les jets de sauvegarde dans un jeu à l'ambiance résolument moderne.

Le jeu se pare donc d'un système de résolution simple. Des compétences sommaires, quelques spécialités et capacités spéciales, le personnage est défini avant tout par sa classe de personnage, son niveau et ses caractéristiques. Ces dernières sont notées sur 20 et il en découle un modificateur de caractéristique qui s'applique, en plus des bonus de compétence, à la plupart des jets. Il suffit d'ajouter ses modificateurs de caractéristique et de compétence à 1d6 et d'obtenir le résultat le plus haut possible, afin de réussir. Le combat fonctionne de la même manière, mais avec 1d20 contre une classe d'armure adverse.

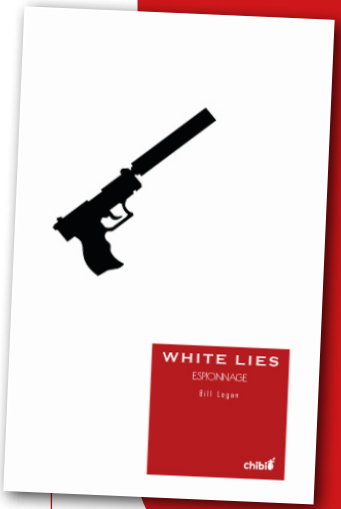
Petites nouveautés…

Ce sont en réalité plusieurs idées venues des précédentes tentatives ludiques de l'auteur qui sont intégrées dans cette version moderne de *Swords & Wizardry*. La plus notable est le système d'Intrusions, permettant de gérer facilement la préparation d'un plan et son exécution, sans perdre des heures à construire un plan qui échouera de toutes manières (ça me rappelle un papier de Papy Donjon, p.215 de *CB#6)*. En se préparant, les personnes utilisent leurs compétences qui leurs rapportent des *« points de plans »*. Ces derniers pourront être utilisés pendant l'intrusion pour contourner des obstacles (ou les abattre) tout en gérant la chose de manière narrative et fluide : de quoi reproduire des films comme *Ocean's Eleven*.

Une sauce qui prend ?

On ne pourra le nier, le jeu est efficace et simple, truffé de petits outils sympathiques. Et, en pratique, il fonctionne. Reposant sur certains principes clés de l'OSR (dont l'adaptation des règles aux besoin du MJ, et non l'inverse), il propose une manière rafraîchissante, même si terriblement *old school*, de jouer dans notre bon vieux monde moderne. Cependant, cette filiation trop nette avec le vénérable ancêtre pourra aussi se révéler un problème pour certains. Alors oui, *White Lies* est intéressant, et peu cher, comme tous les livres de la collection Chibi, et il est complété par une mission prête à jouer et un casting d'alliés et d'ennemis conséquent, mais si vous cherchez des systèmes huilés et ne nécessitant pas d'improviser à tout va, même des règles… *White Lies* n'est pas pour vous.

Julien Dutel



Fiche technique

Éditeur • Indépendant
Prix constaté • 7,4 € (PDF) et 15,8 € (impression à la demande sur lulu.com)
Matériel • Livre format poche, 132 pages N&B., couverture souple

J'aime :

✚ La simplicité.
✚ Le système de plans et d'intrusions.
✚ Les explications sur la création de campagnes.

J'aime moins :

– Les échelles différentes entre compétences et combat.
– Ce petit truc qui fait que j'ai l'impression d'un décalage entre les règles et l'ambiance.



LIVRE DE BASE (VF)

TERRES SUSPENDUES 4
BUREAU 735

Le maintien de l'ordre, c'est magique

Après pas moins de trois éditions en 10 ans, les *Terres Suspendues* reviennent dans un 4e opus grâce à un financement participatif réussi, mais dans une optique un peu différente. Devenez patrouilleur de son univers arcanepunk, un monde fantastique moderne où la technologie est remplacée par la magie.

Il y a seulement deux ans dans *CB #7*, nous vous présentions la précédente édition qui offrait essentiellement un système de jeu. La nouvelle édition est aussi un *source-book*, offrant cette fois une autre optique de jeu dans le même environnement. Vous n'incarnez plus le tout venant d'Encoche, vos personnages appartiennent désormais à une même unité d'élite.

Utopique Encoche

Les humains ne sont qu'une légende, et leurs descendants, les gnomes, entretiennent l'innovation magique sous l'égide des elfes. Les terres, certaines larges de plusieurs dizaines de kilomètres, flottent au-dessus de l'abîme et tournent autour de gigantesques cristaux qui s'allument et s'éteignent selon des cycles propres à chacun. Des barges de lévitation permettent de se déplacer entre celles qui sont trop éloignées pour une téléportation. La seule nation indépendante au sein de l'Empire Écarlate est Encoche, votre univers !

Encoche est une ville d'exception très cosmopolite, dirigée par un conseil d'archimages elfes. La magie y est omniprésente, de l'éclairage à la résurrection des morts, en passant par la finance et la *sphère* (sorte d'Internet magique). Les citoyens se protègent et font respecter eux-mêmes la loi, exerçant leur *droit de représailles* pour mettre à l'amende ou tuer ceux qui leur causent du tort (en général, une fois ressuscité, on retient la leçon).

Trop beau pour être vrai ? Oui. Le racisme est institutionnel, les luttes de pouvoirs sont constantes, les résurrections sont impossibles si les corps disparaissent. Les uns, surtout des elfes, vivent dans l'opulence quand les autres survivent à peine dans les bas quartiers aux mains de la pègre.

Encoche, section spéciale

La société est inégalitaire, les elfes définissent la civilisation. Les drunes qui parlent aux spires (esprits élémentaires), les gnomes inventeurs, les ogres soigneurs, les gobelins alchimistes sont en-dessous. Encore plus bas se situent les *« bêtes »* qui se sont civilisées : loups, renards, félins, hyènes, rats, et autres encore moins considérés. Au dernier échelon, on trouve les bezeds et les hixels, des machines autonomes.

Les joueurs incarnent des agents de la section spéciale au sein des *patrouilleurs*, chargés de maintenir l'ordre. Ils s'occupent des affaires compliquées, où leurs sens de la justice et de la loyauté seront ébranlés. La partie contextuelle se recentre sur Encoche, décrite en détails, et évoque les interactions avec le *monde spectral*.

Le scénario présente une affaire avec une situation initiale ouverte, et est prévu pour une séance de 4 heures et une équipe diversifiée de 3 ou 4 personnages. Chaque affaire se présentera de manière identique. Un MJ rôdé à l'improvisation se sentira comme un poisson dans l'eau. Le système, tactique et sans dé, demande de faire des choix entre rapidité, réussite et opposition avec des points renouvelés à chaque action. Les amateurs d'enquêtes musclées, d'intrigues politiques et de dilemmes moraux bénéficieront d'un agréable dépaysement.

Gaël « Lib » Gourjon

Fiche technique

Éditeur • Les Vagabonds du Rêve
Prix constaté • 47 €
Matériel • Livre couverture rigide 190 pages couleur
Site internet • ***terres-suspendues.com*** (Kit découverte, feuilles de perso vierges et prétirées, scénars et aides de jeu offerts)

J'aime :

✚ L'univers magique décalé.
✚ Le système sans dé.
✚ Les illustrations.

J'aime moins :

– Les *« bêtes »* un peu trop anthropomorphes à mon goût.
– Des similitudes marquées avec des éléments d'univers connus, à gérer finement pour éviter de nuire à l'immersion.

LIVRE DE BASE (VO)

MUTANT YEAR ZERO

Et ça fait sproutch



***Mutant*, jeu bien connu des anciens, revient désormais en version anglaise sous le nom de *Mutant : Year Zero*. Un jeu post-apocalyptique qui sent bon le sang, la boue et les ailes de mouche.**

Quel monde…

L'apocalypse est arrivée. On ne se souvient plus vraiment trop quand, ni comment, mais la Terre n'est plus désormais qu'une immense dévastation. Les personnages sont des mutants, membres de *The Ark*, une sorte de havre de paix où ils peuvent vivre en sécurité. Les PJ sont tous dotés de capacités extraordinaires - et, malheureusement tous stérile. Ils vivent depuis toujours ici, sous la supervision d'un Ancien, dernier survivant des anciens humains qui peuplaient la planète. Hélas, dans leur arche, les ressources s'épuisent. C'est pour cela que les PJ doivent sortir, explorer le monde et tenter de survivre, tout en découvrant les secrets du passé.

Bac à sable radioactif

Dans *Mutant : Year Zero*, les joueurs incarnent des mutants forcés de s'aventurer hors de leur refuge pour aider les leurs et espérer survivre. Le système de jeu est assez simple : un personnage est défini par quatre caractéristiques (dont découlent les compteurs de santé, de fatigue, de confusion et de doute, ces deux derniers représentant le mental du personnage), des compétences, du matériel et, évidemment, une ou plusieurs mutations.

Effectuer un jet demande de jeter autant de d6 que la somme de la caractéristique, de la compétence et de la valeur du matériel éventuellement utilisé. Obtenir un ou plusieurs 6 permet de réussir l'action plus ou moins brillamment, selon le nombre de 6 obtenus. Les 1 (sur les dés de caractéristique et de matériel) représentent un problème… mais pas tout de suite. En effet, si le jet n'est pas réussi, on peut décider de le *« pousser »* : on relance tous les dés n'ayant obtenu ni 1, ni 6. Tous les 1 déjà obtenus et les nouveaux 1 représentent alors une complication : dégradation du matériel, problèmes ou mutations qui usent le personnage. Mais c'est aussi en s'usant qu'on obtient des ressources pour utiliser ses mutations, au risque d'en obtenir de nouvelles et de mourir. Car, ne nous y trompons pas, le jeu est sévère et sanctionne les erreurs ou le manque de prises d'initiative.

Le jeu propose aussi de gérer *the Ark*, ainsi qu'un système de *Threat Cards*. On tire une de ces cartes au début de chaque session et elles représentent les dangers et événements aléatoires qui se présentent aux personnages et à leur communauté, une communauté dont le nombre de membres est limité et qui décroit, inexorablement, au fil des catastrophes. Tout cela sur le fond d'une méta-intrigue qui mènera les personnages à en comprendre plus sur le pourquoi de leur présence sur Terre.

Difficile de résumer le jeu en si peu de lignes mais, si vous êtes anglophones et que vous appréciez les bacs à sable, ce dernier a tout pour vous convaincre. Une des belles surprises de l'année qui vient de s'écouler. Et un jeu qui mérite d'être découvert, même s'il est un peu cher, surtout si l'on se procure les accessoires qui vont avec. Ces derniers sont dispensables mais fort utiles. Bref, une vraie belle découverte.

Julien Dutel

Fiche technique

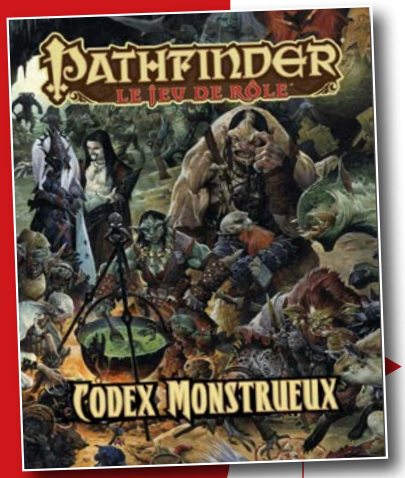
Éditeur • Mophidius Entertainement
Prix constaté • 45,99 € pour le livre et son pdf, 19,99 € pour le pdf seul
Matériel • Livre format US, 274 pages couleur, couverture rigide

J'aime :

+ L'ambiance sombre et pourtant pleine d'espoir.
+ Les règles simples et très efficaces.
+ L'ambiance retranscrite par les règles.
+ La présence d'une méta-intrigue prenante.

J'aime moins :

– La méta-intrigue, à utilisation unique avec un même groupe.
– Devoir attendre un supplément pour une saison 2 de cette dernière.



PATHFINDER | SUPPLÉMENT (VF)

CODEX MONSTRUEUX

Variantes mortelles

« Bohort, vous êtes marié comme moi, vous savez que la monstruosité peut prendre des formes très variées. »

- Léodagan, Kaamelott

En quelques mots, le *Codex monstrueux*, c'est un peu comme un Bestiaire, mais en mieux. Bien sûr, on y trouve les profils ainsi que la description de tout un tas de créature que les joueurs pourront être amenés à rencontrer lors de leurs aventures, mais l'intérêt du bouquin va bien au-delà de ça. Car, s'il n'y a que vingt races présentes, chacune est beaucoup plus développée que dans un bestiaire classique.

Le livre décrit une dizaine de variantes pour chaque race, chacune de niveau différent. On peut donc faire connaissance avec un gobelin alchimiste, un gobelin mutant ou un gobelin chevaucheur de vautour. Chaque chapitre propose également de nouvelles règles pour chaque monstre, des équipements spécifiques, du *background*, des archétypes de classe, des sorts et des dons. Largement de quoi vous faire plaisir si, comme de nombreux MJ, vous avez envie de bricoler.



Facilite le travail

L'intérêt principal du *Codex monstrueux* est que vous pouvez l'utiliser pour sortir des sentiers battus que vous donne le scénario, sans vous alourdir de travail. C'est souvent ce qui peut bloquer pour des MJ qui n'ont pas forcément énormément de temps, parce que, en soit, tout le monde peut prendre un sahuaguin et lui ajouter 4 niveaux d'ensorceleur, mais cela s'avère long et fastidieux, n'est-ce pas ?

Dernière chose plutôt sympa, pour chaque race, le *Codex* présente entre trois et cinq exemples de rencontres que vous pouvez utiliser pour un combat. Par exemple, vous pourrez proposer à vos joueurs une meute sauvage gnoll, constituée d'un gnoll, mais aussi de trois hyènes et, potentiellement, d'un petit chef gnoll issu du *Codex* pour corser le tout.

Si, à première vue, ce livre ne semble pas indispensable, sachez qu'il l'est en fait beaucoup plus qu'un énième *Bestiaire*. À dire vrai, il donne même vraiment envie de créer ses propres petits scénarios qui tourneraient autour d'une race spécifique, ou de pimenter les campagnes que l'on est en train de jouer. Rien de mieux qu'une meute de goules affamées pour agrémenter la *Couronne Putréfiée* ou qu'un raid de gobelins alchimistes qui attaqueraient Pointesable pendant *L'Éveil du Seigneur des Runes*...

Sippik

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 49,90 €
Matériel • Livre couverture rigide de 254 pages

J'aime :

✚ Un grand nombre de profils pour chaque race.
✚ Des règles supplémentaires de personnalisation des races.
✚ Du background donnant des pistes de scénarios.

J'aime moins :

– Peu de races présentées.
– Pas mal de pouvoirs sont décrits dans d'autres livres.







DIEUX ENNEMIS | SUPPLÉMENT (VF)

L'amour

Poutous empoisonnés

Dieux Ennemis continue son petit bonhomme de chemin, avec son troisième supplément. Nous voici donc face à trois livrets abordant la déesse de l'amour (comme le titre du supplément l'indique) et la contrée d'Essfareth, et offrant pour finir plusieurs scénarios permettant d'exploiter cette thématique somme toute pas si courante. Mais ne vous attendez pas à une déesse de l'amour lançant petites fleurs et pétales de roses. La déesse préside aux naissances, et à l'amour autant qu'à la mort parfois. Elle est l'amour dans ce qu'il y a de plus beau, mais aussi de plus cruel.

Pour les habitués de la gamme, elle s'étoffe avec un supplément d'une qualité égale au reste des livres sortis. Le format reste le même (une divinité, une contrée et des scénarios), et l'univers grandit petit à petit. Les noms improbables sont toujours au rendez-vous, mais ils en sont presque devenus l'un des signes distinctifs de cette gamme.

Julien Dutel

Éditeur • XII Singes
Matériel • Trois livrets A5 32 pages noir et blanc et une pochette cartonnée contenant un plan.
Prix constaté • 25 €

AVENTURII | RÈGLES (VF)

Aventurii

Pour débutants débutant ?

En plein renouveau rôliste, *Aventurii* se veut un jeu simple, rapide à prendre en main et assez complet pour intéresser débutants comme vétérans. Sur un air d'OSR, il propose un retour aux fondamentaux avec sept classes (dont nain et elfe), les caractéristiques habituelles servant aux actions, quelques compétences mélangeant armes, sorts et capacités donnant des bonus aux jets, et un système de résolution au D100.

Simple, peut-être un peu trop pour des joueurs expérimentés, avec quelques règles parfois « *étonnantes* » (comme le risque de voir son arme brisée à chaque coup porté). Les débutants risquent aussi d'être perdus, avec un monde survolé et l'absence de scénario. Heureusement, le supplément *Scénarii* (même éditeur) est 100% compatible. A l'heure où nous écrivons ces lignes, la 2e vient de paraître, intégrant cette fois-ci un scénario spécifique pour le jeu. Un écran est aussi disponible.

Géraud G.

Éditeur • JdR Editions
Matériel • Livre A4 couverture souple 78 p.
Prix constaté • 14 €

FAUST COMMANDO | SUPPLÉMENT (VF)

Hellcity

Enfer urbain

Le JdR qui emmène des héros terriens dans la vile infernale d'Hellcity pour contrer la menace diabolique pesant sur l'humanité – *Faust Commando* – s'enrichit d'un supplément de background en forme d'aide de jeu géante. Pas de scénario ni de *metaplot* cette fois (on attend la suite !), mais un vaste tour d'horizon de tous les quartiers de cette ville-prison dans laquelle se dérouleront pratiquement toutes les aventures des PJ. En plus de ne jamais oublier de proposer des petites règles particulières pour mettre un peu de fun et d'ambiance, ce supplément signé par Nicolas Guérin est émaillé de cartes, d'extraits de journaux et d'accroches scénaristiques. Certains déploreront le côté trop court ou synthétique de tous les lieux décrits, mais d'autres y verront plutôt une description exhaustive sur laquelle développer leurs scénarios. Quoi qu'il en soit, un must pour la gamme.

Damien Coltice

Éditeur • XII Singes
Matériel • Ouvrage de 144 pages N&B en petit format et à couverture souple
Prix constaté • 28 €



OSR/LAYRINTH LORD | SCÉNARIO (VO)

Castle Gargantua

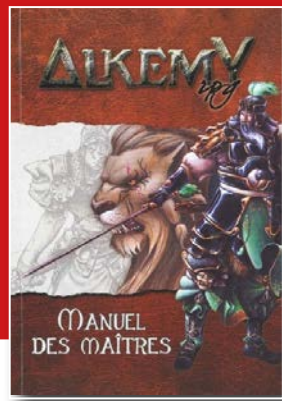
Impro & co

Poursuivant sur sa lancée, Kabuki Kaiser récidive avec un nouveau méga-donjon aléatoire. *Castle Gargantua* se place en extérieur, avec ouvertures et fenêtres sur la campagne. Les PJ ont ainsi la possibilité de regarder le lever de soleil tout en combattant une horde de squelette dans cet immense vestige d'un palais de géants. Et tout y est gigantesque (trésors et monstres compris) !

Le donjon étant aléatoire, le plan se dessine au fur et à mesure de tables aléatoires, parfois bien inspirées (servant de source d'inspi pour construire son propre donjon). Il existe néanmoins un plan global, les salles se répartissant en plusieurs types avec une ambiance spécifique (les noms parlent d'eux-mêmes : *lust, stone, blood, wine* et *gold*). Les salles *gold* sont le vrai plus. En étant de mini-aventures toutes prêtes au sein du donjon, elles peuvent aussi servir comme mini-donjons indépendants !

Géraud G.

Éditeur • Auto-édition
Prix constaté • 10 $
Matériel • Livre A5 couverture souple 110 p.



ALKEMY | SUPPLÉMENT (VF)

Le Manuel des Maîtres

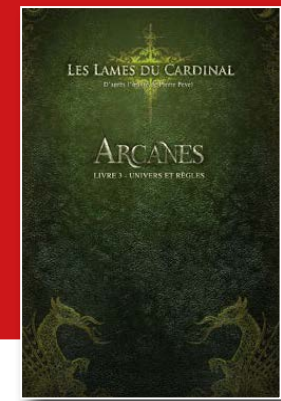
You Shaal not pass

Le *Manuel des Maîtres* accompagne l'écran du meneur de jeu d'*Alkemy.* Le livre est de prime abord prometteur. On nous expose la vérité sur le Shaal, l'ennemi que la Loge (et les personnages) combattent, avant de nous emmener faire le tour de Joyau, l'une des plus importantes cité de Mornéa. Finalement, le livre nous propose quelques PNJ et, surtout, un long scénario.

Le livre de base ne livrait pas vraiment d'informations sur le monde de Mornéa, et ce petit supplément ne remédie pas à cela. Non que les informations ne soient pas intéressantes et bien exposées, cependant, mais toute personne n'ayant pas joué au jeu de figurines, ou n'ayant pas eu la précédente itération du jeu sera à coup sûr un peu perdue face à un monde tout juste esquissé. Un supplément intéressant, mais qui ne répond pas à la problématique principale : décrire Mornéa et ses traditions et cultures plus en profondeur.

Julien Dutel

Éditeur • XII Singes
Prix constaté • 25 €
Matériel • Livre A5 80 pages couleur, couverture souple, écran souple A5 4 volets.



LAMES DU CARDINAL | SUPPLÉMENT (VF)

Arcanes

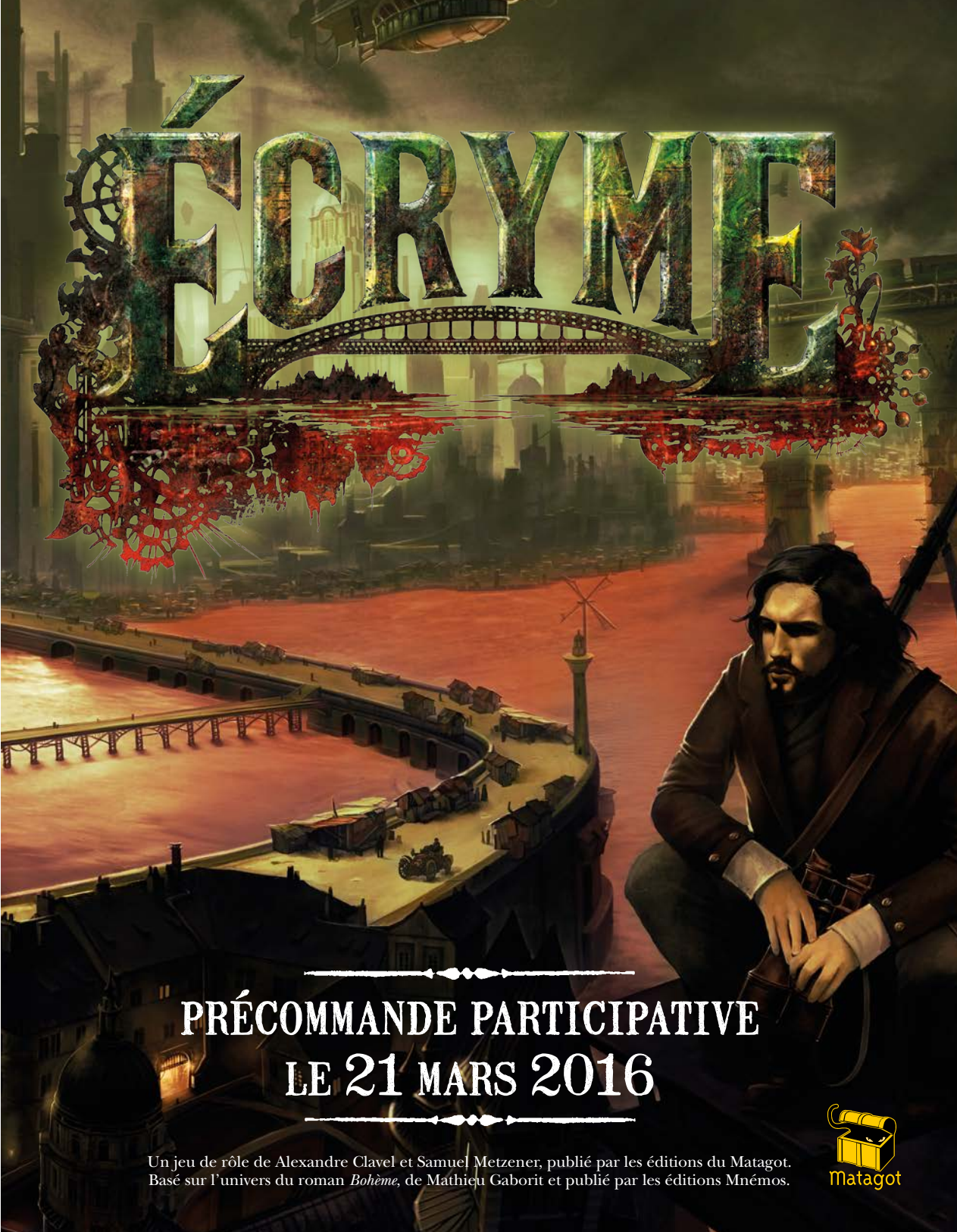
Secrets en boîte

Les amateurs du jeu l'ont attendu et, clairement, *Arcanes* contient son lot de matériel. Outre les deux livrets permettant d'aborder de nouveaux aspects de l'univers et d'aller plus en profondeur dans les secrets des dragons et de la loge des Arcanes, la boîte fournit des outils afin de dynamiser les combats d'escrime. Les deux livrets sont intéressants et denses, d'autant que le second contient une petite campagne en trois scénarios. On trouve aussi des tuiles de lieux pour habiller les combats, un peu dispensables, des cartes d'escrime très utiles en jeu, et une méthode (les présages) pour utiliser le tarot afin de générer des scénarios aléatoirement. Cette dernière partie est d'ailleurs une réussite. Quatre plans accompagnent le tout (dont ceux du Louvre).

Cependant, la boîte est énorme et le contenu ne la remplit pas. Si elle fait bonne figure à côté de la boîte de base, on a l'impression de deux grosses boîtes dont le contenu pourrait rentrer dans une seule.

JD

Éditeur • Sans Détour
Prix constaté • 49 €
Matériel • Boîte contenant 3 livret A4 couleur (80, 72et 22 pages), 4 plans A3 et cartes et accessoires.



PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE LE 21 MARS 2016

Un jeu de rôle de Alexandre Clavel et Samuel Metzener, publié par les éditions du Matagot.
Basé sur l'univers du roman *Bohème*, de Mathieu Gaborit et publié par les éditions Mnémos.

Matagot



JEU DE PLATEAU (VO)

Mega Civilization

Retour à l'un ancêtre

Fut un temps où Jeux Descartes *et* Oriflam *étaient les porte-étendards du jeu de stratégie en France, et où la sainte trinité des amateurs du genre était* Dune, Res Publica Romana *et* Civilization. *Ce dernier revient dans une édition luxueuse et limitée, fruit de plusieurs années de travail et de tests.*

Fiche technique

Éditeur • Pegasus Spiele, 999 Games

Matériel • Plateau en quatre parties couvrant des régions allant de l'Irlande à l'Inde. Assez de pions, de cartes et d'aides de jeu pour jouer de 5 à 18.

Prix constaté • 200 € (plus des frais de port importants)

Durée constatée • 10-12h annoncées. Compter 12-16h selon le nombre de joueurs (une nouvelle variante plus courte est proposée)

Un peu d'histoire

Civilization fait partie des ancêtres d'un genre aujourd'hui populaire, celui des jeux de civilisations. Édité au Royaume-Uni par *Hartland Trefoil* en 1980, puis aux États-Unis par *Avalon Hill (AH)*, le jeu ne doit pas être confondu avec les différents opus basés sur la série de jeux vidéo de Sid Meier, publiés plus récemment par *Eagle Games* et *FFG*. Car, de l'aveu de Sid Meier lui-même, le jeu de plateau fait partie des inspirations de sa franchise à succès, qu'il précède de plus de dix ans.

En 1991, *AH* complète et étend le jeu de base avec une extension intitulée *Advanced Civilization*, qui clarifie le jeu et le débarrasse de nombreux problèmes. Suit une autre extension sous la forme d'un pan de carte supplémentaire permettant de jouer jusqu'à 8 joueurs. C'est à ce moment que le jeu acquiert un statut incontournable parmi les amateurs les plus « *hardcore* ». Malheureusement pour les fans francophones, aucune des deux extensions ne sera disponible en français. De plus, certains choix de *Jeux Descartes* font que l'extension n'est pas compatible avec la version française. Suivent des difficultés financières pour *AH*, puis un rachat par *Hasbro* en 98. *Advanced Civ* se perd alors avec d'autres jeux dans cette réorganisation.





Dans les années qui suivent, le jeu devient quasi-introuvable : sa cote sur les sites d'occasion ne cesse de grimper. En parallèle, sur le web, plusieurs projets sont lancés afin de mettre à disposition des joueurs du matériel de remplacement et des extensions, parfois à la limite de la légalité. Via certains sites, il est même possible de se faire fabriquer ces extensions en « *kit* ». L'un de ces projets prend plus d'ampleur que les autres (**http://www.civproject.net/**) : nouvelles règles, nouveaux plateaux de jeu, nouvelles cartes sont partagés et créés avec la communauté. Parmi les porteurs du projet, John Rodriguez et Flo de Haan. En 2008, le projet est mis en veilleuse, le site fermé et seules les archives restent disponibles : les échanges avec la communauté, aussi riches soient-ils, sont devenus trop consommateurs en temps et en énergie. Les deux passionnés se lancent à corps perdu dans un projet de réédition officielle. Nom de code : *Mega Civilization*.

Jeu de civilisation et de commerce

Le jeu conserve les mêmes règles de base et la même structure que son ancêtre. Notamment, il repose toujours sur trois piliers essentiels qui font tout le sel du jeu. Tout d'abord, la gestion d'un territoire et de sa population afin de bâtir et supporter des cités, qui rapportent des cartes de commerce. Ensuite, des échanges entre joueurs afin de bâtir un ensemble de cartes identiques, ce qui multiplie leur valeur. Enfin, la gestion des progrès de sa →



Des changements

S'il a su conserver le *gameplay* et le feeling du jeu original, ce Mega Civilization apporte un grand nombre de changements. De toutes ces adaptations transpirent une longue pratique du jeu ainsi qu'un désir évident de simplification, d'équilibrage et d'harmonisation. Parmi les changements principaux, certains apportent leur part de révolution :

- L'arbre de progression est considérablement étendu (51 cartes de civilisation au lieu de 24). Il n'y a plus de mécanisme de prérequis, les effets de certains progrès sont légèrement altérés, et des alternatives existent maintenant au niveau des plus puissants. Toute la mécanique de rabais est aussi uniformisée.
- Le mécanisme de victoire est altéré, avec un système de points de victoire découlant des avancées de civilisation, de la progression sur l'AST (la table de progression des civilisations, elle aussi revue en profondeur) et du nombre de villes sur le plateau.
- La carte, en plus d'être étendue pour permettre le jeu jusqu'à 18, a aussi été modifiée. Certaines zones ont été agrandies pour éviter le phénomène d'encombrement, des zones avec une population de 0 apparaissent, et les civilisations ne débutent plus sur les bords de la carte, mais dans des zones de départ identifiées.
- Des cartes de commerce supplémentaires sont ajoutées, afin de permettre un jeu allant de 5 à 18. Différentes combinaisons de cartes sont utilisées selon les cas. Une nouvelle carte sans valeur (Water) fait son apparition, acquise lorsqu'une des piles de cartes de commerce est vide. Elle permet une plus grande souplesse dans les échanges.
- Les calamités ont été revues. Leurs effets se font maintenant par tranche de 5 points, et toutes les exceptions ou particularités ont été gommées (par exemple, la nécessité de conserver du grain pour utiliser la poterie contre une famine). Certaines calamités ont été déplacées ou remplacées. De nouvelles calamités font leur apparition, notamment des calamités mineures et des calamités non échangeables pour les cartes de commerce avec une valeur plus élevée (piles 6 à 9). Là encore, selon le nombre de joueurs, tout ou partie de ces calamités sont utilisées.
- Des variantes sont proposées, d'une part au niveau de la table de progression des civilisations (AST), avec une version basique et une version expert, et d'autre part au niveau du jeu lui-même, avec par exemple un système de partie rapide (compter tout de même 6 à 8 heures) où chaque joueur débute avec une civilisation déjà en partie développée, disposant d'un territoire, de quelques cités et d'un lot de cartes de civilisation.

civilisation, qui permettent de se développer plus rapidement ou de mieux résister aux calamités.

Le système de jeu est d'une simplicité élémentaire, mais d'une profondeur remarquable. Pour l'emporter, il est nécessaire de bien négocier avec ses voisins, de s'adapter aux conditions changeantes de tour en tour afin de maintenir sa civilisation à flot, et de développer un commerce efficace et optimal, en sacrifiant parfois le gain à court terme pour le long terme. Enfin, il n'est pas possible d'aller loin sans appréhender les subtilités de l'arbre de progression, notamment le système de rabais qui fait qu'une fois certains progrès acquis, d'autres deviennent plus aisément accessibles. L'affrontement, s'il est possible, se fait souvent de manière indirecte (en échangeant les redoutables calamités), ou très ponctuelle, car tout conflit durable se fait au détriment des civilisations impliquées.

Un monstre sacré

Civilization a toujours été un jeu ciblant plus le joueur *hardcore* qu'occasionnel. Mais, de l'aveu même des auteurs, cette édition assume totalement son côté « *Mega* ». Si le jeu annonce de 5 à 18 joueurs, il est clairement orienté par défaut pour une douzaine de joueurs au moins. Cela se traduit aussi par le choix éditorial et le mode de diffusion. Alors qu'avec une base de fans relativement importante, on aurait pu s'attendre à un projet de foulancement (qui aurait sans doute permis de réduire le prix global, si la communauté avait suivi), les auteurs ont pris le parti d'une édition luxueuse et limitée à 3 000 exemplaires, disponible principalement en Europe : boîte en bois, cartes grand format, nouvelles illustrations, etc. Très peu de compromis, pour une édition sans doute considérée « *ultime* » pour longtemps. Un incontournable pour les collectionneurs et les amateurs de « *monster games* ».

Thomas Robert

J'aime :
+ Le matériel, luxueux.
+ Les ajustements et simplifications de règle.
+ Le nouvel ensemble de cartes de civilisation.

J'aime moins :
− Pas toujours évident de réunir autant de joueurs.
− Manque une solution de rangement pour les (nombreuses) cartes.





LE COINS DES COMICS

Hellblazer

Vous qui entrez ici…

Œuvre marquante parmi d'autres du fameux label Vertigo de DC Comics, Hellblazer *met en scène le personnage-culte de John Constantine. Un enquêteur de l'occulte, sorcier à ses heures perdues, grande gueule la plupart du temps et surtout Londonien jusqu'au bout des ongles !*

Label « *adulte* » *de DC Comics* des années 1980 aux années 2000, *Vertigo* publia plusieurs séries marquantes durant ces décennies (*cf*. *Sandman*, traité dans le précédent numéro de *Casus Belli*), et *Hellblazer* tient une place toute particulière au sein de ce vivier de talents. Il faut dire que les bonnes fées s'étaient penchées sur le berceau du beau John Constantine – héros de ce *comic-book* comptant pas moins de 300 numéros !

Ainsi, ce détective magicien fit son apparition dans la série *Swamp Thing* – créé par Alan Moore, excusez du peu – avant de recevoir son propre titre, du fait de sa popularité. Puis divers scénaristes (le plus souvent britanniques) infléchirent dès lors son destin au cours de sagas toujours plus passionnantes : Garth Ennis, Warren Ellis, Jamie Delano, Brian Azzarelo, etc.

Good Old England

Les qualités d'*Hellblazer* sont multiples, mais deux éléments inamovibles rendent le titre particulièrement savoureux.

John Constantine lui-même, en premier lieu. Ce protagoniste est un détective de l'occulte, pratiquant les arts mystiques. Reconnaissable à son look qui en a inspiré bien d'autres (blond, la cigarette au bec, le trench-coat flottant), c'est surtout un hâbleur doté d'un sens de l'humour très anglais et d'un culot terrible – capable d'arnaquer le diable en personne. Bien sûr, on ne peut jouer avec le destin sans en payer le prix : les amis et relations de Constantine ont une fâcheuse tendance à y passer – et salement, le plus souvent. Cela fait du personnage un anti-héros tragique, que l'on adore pour son côté grande gueule mais qui peut s'avérer détestable dans sa façon de manipuler ses proches.

Le fait qu'*Hellblazer* se déroule au Royaume-Uni – et, en général, à Londres – confère au *comic-book* une deuxième note originale. Ce cadre brumeux, engoncé dans l'ambiance thatchérienne des années 1980, donne un cachet unique aux histoires de Constantine – bien loin des grandes cités américaines. Le ton devient plus libre : les personnages vont au pub, boivent, baisent, parlent politique, regardent le foot, etc. Des tranches de vie qui offrent un contraste bienvenu aux affaires glauques dans lesquelles trempe le héros – une dichotomie qui est d'ailleurs au cœur des thématiques de bien des histoires.

Abracadabra

Hellblazer, c'est aussi un univers foisonnant dans son versant occulte. La magie et le bestiaire fantastique y occupent une large place : Constantine doit constamment affronter des dé-

Grand et petit écran

Il existe une adaptation d'*Hellblazer* sur grand écran, sortie en 2005 – sous le titre *Constantine*. Plutôt mal considérée par les fans (notamment parce que le très brun et très américain Keanu Reeves joue le très blond et très britannique John Constantine dans une ville elle aussi américaine), elle possède pourtant certaines qualités – esthétiques notamment. Le film adapte dans les grandes lignes l'arc de Garth Ennis où le héros apprend qu'il a un cancer. On y retrouve le Diable, Gabriel, des démons, l'enfer, etc. – dans une vision tout à fait honorable. À voir pour se faire son propre avis. Une série récente – nommée elle aussi *Constantine* – a connu une seule et unique saison avant d'être annulée faute d'audience. Le personnage a depuis fait une apparition dans la saison 4 de *Arrow*, confirmant qu'il appartient bien à l'univers partagé de *DC Comics* sur le petit écran. Espérons qu'il saura rebondir et trouver enfin une adaptation à la hauteur du *comic-book*…



mons, des vampires, des fantômes, des succubes, etc. Il a affaire au Diable (et à ses deux frères !), mais se confronte aussi aux anges et archanges – qui ne valent souvent pas mieux que leurs adversaires infernaux.

Pourtant, les pires horreurs sont toujours commises par des humains. Voyous de bas-étage à la violence débridée, leader d'un parti extrémiste, nobles dépravés se livrant en club privé à toutes les perversions, chef d'entreprise n'ayant que mépris pour la vie humaine : ce sont là les figures du mal les plus marquantes que l'on croisera dans *Hellblazer* – et c'est ce qui fait la force de cette bande-dessinée : parler d'humanité par le prisme du fantastique, la marque des grandes œuvres.

Inspiration

Hellblazer est une inspiration en or pour tout type de jeu de rôle occulte-contemporain. Les nombreuses enquêtes de Constantine peuvent se recycler facilement en scénarios voire en campagnes inventives.

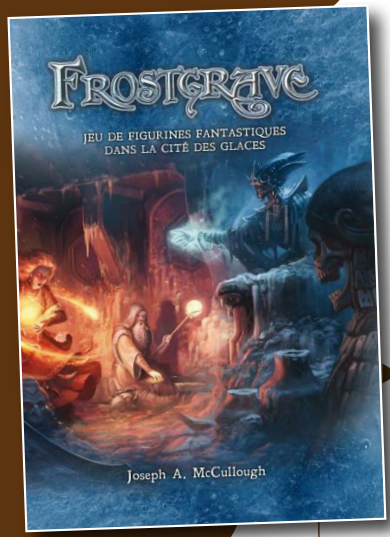
Étant donné que le *comic-book* s'inscrit dans une certaine tradition chrétienne (on y croise le Diable, des anges, des démons, etc.) et que l'humour cynique caractérise bien le héros, *In Nomine Satanis / Magna Veritas* semble être le jeu idéal pour utiliser les idées puisées dans *Hellblazer. Trinités* ferait tout aussi bien l'affaire, étant donné que son univers peut se voir à travers le prisme d'une lutte du bien contre le mal.

Hellblazer étant une œuvre qui n'hésite pas à verser dans la violence (tant physique que psychologique), il s'inscrit dans une veine exploitée par *Kult* à ce niveau. On y trouve également un bestiaire fourni de créatures fantastiques (vampires, fées, lycanthropes…), si bien que la plupart des jeux du *Monde des Ténèbres* peuvent eux aussi s'en inspirer. Quant à la magie qu'utilise Constantine (dont on ne sait jamais trop si elle est réelle ou émane juste de son culot et de sa tchatche), elle présente des semblances avec celle mise en scène dans *Eleusis*.

Romain d'Huissier

En français ?

Hellblazer est publié en France par *Urban Comics* (après avoir connu diverses fortunes chez d'autres éditeurs). Choix a été fait de privilégier les grandes sagas plutôt que l'intégralité du titre. Ainsi, *Urban* a pour le moment édité les *runs* de Garth Ennis (en trois tomes) et celui de Warren Ellis (un seul tome) – et on imagine que d'autres sont à suivre. Comme toujours avec *Urban*, les ouvrages sont de qualité : épais et solides, avec de nombreux bonus. Le tout pour un prix modique, compte-tenu du volume de chaque tome !



JEU DE FIGURINES

FROSTGRAVE

De la fig' avec du D20 dedans !

Le jeu de figurines qui peut réveiller l'Archimage Mordak qui sommeille en chaque rôliste !

Si le rôliste n'est pas friand de jeux de figurines représentant de grands affrontements de masse, il subsiste quand même dans son ADN des traces d'utilisation de figurines, ne serait-ce que pour représenter les situations de combat. Les plus anciens se souviennent des débuts enthousiasmants de *Confrontation* ou de *Mordheim*. Depuis novembre 2015, vous pouvez vous pencher avec attention sur la gamme *Frostgrave*, une nouvelle règle en français qui a tout pour plaire.

Fiche technique

Éditeur • Studio Tomahawk pour la VF, North Star et Osprey pour la VO
Matériel • 1 livre de 112 pages (livre de règles), un livre souple de 44 pages (l'extension), des figurines.
Prix constaté • 30 € le livre de règles, 16 € l'extension, figurines à partir de 8 € le blister de 2 pièces.

Les Bonus VF du Studio

Le *Studio Tomahawk* s'est fait une spécialité de proposer des options de jeux maintes fois testées pour les règles qu'il traduit. À chaque fois, c'est bien vu, malin, et apporte un réel plus au plaisir de jeu. Pour *Frostgrave*, on trouve l'ensemble de ces règles optionnelles dans la section téléchargement du site du Studio. Au programme, amélioration de la gestion de l'expérience, système de durée aléatoire de la partie indispensable pour rajouter une grosse louche de suspense, achat et vente des objets revus et corrigés…

Visite guidée de Felstad

Le *background* est très simple et très classique : l'antique et mythique cité de Felstad, patrie de puissants mages, enfouie sous les glaces après un incident magique de grande ampleur, est en train de réapparaître. Fin de la malédiction ou réchauffement climatique ? Qu'importe ! Avec tous ces trésors supposés, elle devient le lieu de toutes les convoitises. Des expéditions menées par des mages et leurs apprentis débarquent de tout l'univers connu (comme ça, on peut justifier plein de looks exotiques) pour s'arracher les reliques de la cité ! On se croirait dans un setting des *Royaumes Oubliés* !

Chaque joueur va monter une expédition de dix figurines maximum. Dans cette expédition, il y a un mage, son apprenti et des hommes de main allant de gros bras pas très efficaces à des combattants spécialisés (voleur, templier, barbare…). On rajoute à cela quelques figurines de monstres (qu'on peut mutualiser) pour représenter les monstres errants de *Frostgrave*, et c'est tout pour l'investissement de base.

Finalement, le plus compliqué - et le plus chronophage - c'est de fabriquer suffisamment de bâtiments pour représenter les ruines de la cité, indispensables à la fois pour l'immersion et pour rendre le jeu intéressant tactiquement.

D20, mon beau D20 !

Renforçant la filiation nostalgique avec *Donjons&Dragons*, le jeu se pratique avec le D20. C'est assez rare dans le monde de la figurine pour être signalé. La mécanique ? On lance le dé, et on rajoute la caractéristique, il faut faire le plus haut possible. Un 20 nat' est un coup critique dévastateur.

Chaque figurine est définie par un score de Mouvement (en pouce), Combat, Tir, Armure, Volonté et Santé et quelques mots clés (Grande cible, Démon, Animal). L'amplitude statistique du D20 rend les combats dangereux car un *« 20 nat' »* de Lothar le brigand risque fort de causer la perte du Mage Niveau 5 Mourad le Rouge.

La Magie fonctionne un peu différemment. Il existe dix écoles de magie (huit sorts dans chaque) qui couvrent tous les domaines possibles : nécromancien, invocateur, illusionniste, sorcier, devin, élémentaliste… On notera quelques magiciens un peu plus funky, comme le chronomancien ou le cryptomancien. Chaque sort a un seuil de difficulté à dépasser. Un mage débutant va connaître trois sorts de son école, un sort de chacune des trois écoles alignées avec la sienne, et deux sorts d'écoles différentes parmi les cinq écoles neutres. Le seuil de difficulté de ces sorts est augmenté de +2



ou +4 (école alignée ou neutre). L'apprenti connaît les mêmes sorts que son maître, mais avec une difficulté supplémentaire (+2). Un mage peut lancer un sort une fois par tour. L'apprenti est le seul moyen de lancer un deuxième sort par tour.

Parmi les sorts, on retrouve des projectiles magiques, de l'invocation de bestioles (squelettes, démons, golems..), mais aussi des sorts de déplacement (bond, téléportation), de l'augmentation de caractéristiques, une invocation de brouillard… L'ensemble est évocateur et très cinématographique.

Trésors et XP !

Les trésors sont la motivation première des expéditions. La partie standard de *Frostgrave* le prend en compte. Chaque joueur va poser trois marqueurs trésors sur la table avant le déploiement des figurines. Le vainqueur sera celui qui ramène le plus de trésors sur son bord de table. Le système ne favorise pas la poutre à outrance. Il est préférable d'aller vite sur les trésors. Là où le jeu devient fun, c'est qu'on peut jouer jusqu'à 4 joueurs. On multiplie le nombre de trésors sur la table, mais on multiplie aussi les adversaires, et le jeu prend une tournure diplomatique pas déplaisante, sans oublier les monstres errants qui viennent rajouter leur grain de sel.

Cependant, tout comme le JdR, Frostgrave gagne ses lettres de noblesse en campagne. Chaque action en jeu peut rapporter des points d'expérience aux mages, XP qui vont lui permettre de monter de niveau, d'augmenter la maîtrise de ses sorts, d'en apprendre d'autres… Les trésors retrouvés vont être identifiés par quelques jets de dés : or, objets magiques… L'or sert à recruter de nouveaux soldats pour remplacer les morts, ou à remplacer les soldats de base par des spécialistes. Le mage peut investir dans un repaire, son QG entre deux aventures/parties.

Dix scénarios simples qui tiennent en une page permettent d'enrichir le jeu en campagne pour ne pas sombrer dans la monotonie du scénario de base. Les titres fleurent bon les modules AD&D : Le Musée vivant, La Tour du silence, Les Gardiens du temple… et, moyennant quelques efforts de modélisme (un mausolée, une tour de trois étages, des spectres), on est transporté dans une histoire différente à chaque fois.

Il manque un vrai guide de mise en place de la campagne. Durée, objectif final, détermination du vainqueur, rien n'est très clair. On se retrouve face à un superbe bac à sable, mais l'auteur n'explique pas comment construire le château. C'est à l'organisateur de prendre ça en main pour guider les efforts des petits camarades (qui ne manqueront pas d'amener des gâtos et du pshiit orange).

Le ɔonj', c'est par où ?

Frostgrave synthétise avec brio les poncifs des JdR vintage pour délivrer un jeu fluide, rapide, nerveux et enthousiasmant. On ne s'extasie pas sur les choix de *game design*, l'originalité du *background* ou des gravures. Mais, par contre, on rigole franchement et on passe un très bon moment, sans aucune prétention. Ce jeu vaut le détour.

Nicolas Fuseau

Le réveil du Seigneur Liche - la campagne officielle

Sortie début mars 2016, on retrouve dans ce fascicule une longue campagne en dix scénarios sur le thème classique du réveil d'un puissant sorcier mort-vivant qui veut détruire le monde. C'est haletant, avec des idées de scénarios vraiment originales, mais cela demande quelques efforts de décors et de peinture de nouvelles figurines pour la mise en place dans des conditions optimales. Le livre contient de nouveaux soldats à recruter, des nouveaux monstres et des nouveaux trésors, tous en rapport avec la campagne.

J'aime :

+ Le côté *old school* assumé du contexte, des figurines de mages.
+ Me raconter une histoire à chaque partie.
+ Un côté bac à sable accessible qui donne envie de mettre les mains dans le cambouis pour créer des trucs.

J'aime moins :

− Le manque de conseil pour mettre en place une campagne.
− Les figurines de monstres trop vieillottes.



BD

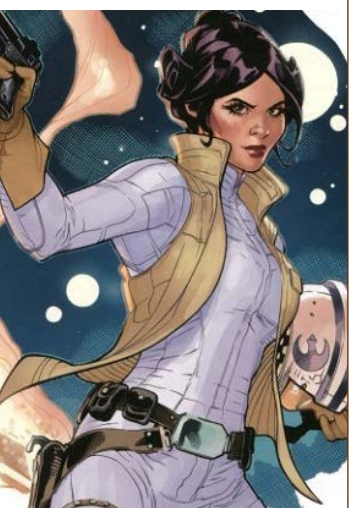
STAR WARS

L'Univers Star Wars

Depuis un an, vous avez pu apercevoir tous les mois, chez votre marchand de journaux, un comic publié par Panini Comics *sous le titre évocateur de* Star Wars. *Et, récemment, plusieurs albums sont arrivés chez votre libraire. Rien de bien original ? Eh bien si, quand même, un peu !*

Fiche technique

Éditeur • Panini Comics
Scénaristes • Jason Aaron (*Star Wars*), Mark Waid (*Princesse Leia*) et Kieron Gillen (*Dark Vador*)
Dessinateurs • John Cassaday (*Star Wars*), Terry Dodson (*Princesse Leia*) et Salvador Larroca (*Dark Vador*)
Prix constaté • 5,50 € (*Star* Wars, tous les 2 mois), 13 € (*Princesse Leia*) ou 17,50 € (*Star Wars* et *Dark Vador*)



Depuis une trentaine d'années, nombre de BD, romans et jeux vidéo - sans parler des JdR - consacrés à *Star Wars* ont été publiés, développant petit à petit l'univers de la saga. C'est ce qu'on appelle l'Univers étendu. Seulement voilà : le 25 avril 2014, *Disney* et *Lucasfilm* ont annoncé la fin de l'Univers étendu. Grande perturbation dans la Force !

Le nouvel Univers

Passé le choc de l'annonce, les fans et spécialistes de la saga ont essayé de comprendre. Si l'on s'en tient à la déclaration de *Lucasfilm*, il n'existe désormais qu'un seul Univers *Star Wars*, qui est composé à la base par les films et les deux séries *The Clone Wars* et *Star Wars Rebels*. Mais, en même temps, depuis les années 90 et la sortie de la trilogie de romans de Timothy Zahn, il a existé une forte interaction entre l'Univers Étendu et les productions de George Lucas. C'est pourquoi *Lucasfilm* a également précisé que des éléments développés dans les BD, romans et jeux pourront être repris d'une manière ou d'une autre, comme on a pu le constater dans *Le réveil de la Force*.

Et puis, comme du temps de l'Univers Étendu, rebaptisé Légendes pour l'occasion, le nouvel Univers *Star Wars* va être développé sous forme littéraire ou ludique. C'est dans ce cadre que *Disney* et *Lucasfilm* ont confié la licence d'exploitation de *Star Wars* en comics à l'éditeur *Marvel*, qui appartient également à *Disney*, et qui a surtout été le premier éditeur de *Star Wars* dans les années 80. Ainsi, depuis 2015, *Marvel* publie plusieurs séries traduites en France par *Panini Comics*.

Star Wars : le *comics*

La licence *Star Wars* est une véritable machine de guerre. Les BD tirées du nouvel univers ont commencé à pleuvoir et il va falloir prévoir un budget pour toutes les suivre, que ce soit chez votre marchand de journaux, tous les deux mois, ou sous forme de compilations publiées pour chaque série.

La première porte tout simplement le nom de la saga, et se déroule entre les épisodes IV et V. Dotée d'un graphisme agréable, elle commence par installer la confrontation entre Luke et Vador : Luke et ses amis tentent de détruire une usine d'armement majeure dans le Pôle industriel corellien. Forcément, Vador débarque et affronte son fils pour la première fois sans savoir qui il est. Comprenant qu'il n'est pas encore un jedi, Luke entreprend une quête personnelle tandis que Leia entraîne Han dans une « *dernière mission* » avant que celui-ci puisse rembourser Jabba. Forcément, tout ne va pas se passer comme prévu. Bobba Fett apparaît dans l'histoire, tout comme… la femme de Han Solo !

Dark Vador

Le personnage de Vador est au centre d'une autre série qui porte son nom et est publiée en France dans le *comic Star Wars*, l'intrigue de ces deux séries se déroulant dans la même temporalité (il y a même des *cross-overs*). *Dark Vador* montre les divergences entre le seigneur Sith et son maître, qui lui reproche la perte de l'Étoile Noire. Vador, en disgrâce, cherche à savoir qui est le protégé d'Obi Wan. Placé sous l'autorité et le contrôle du général Tagge, Vador recrute des chasseurs de prime, dont un certain Bobba Fett. Le dessin est très beau mais le scénario, s'il est intéressant, souffre parfois de tics propres aux histoires de super-héros, avec l'introduction de *bad guys* capables d'utiliser la Force et donc de s'opposer à Vador. Mais, globalement, la série est plaisante et développe, là encore, les événements qui se déroulent dans l'épisode IV.



Leia

Parallèlement aux séries « *régulières* », *Marvel* et *Panini* publient des mini-séries, dont la première est *Princesse Leia*. Illustré par le talentueux Terry Dodson (même si, dans ce *comic*, il est loin d'atteindre son niveau optimal), cet album démarre par la scène de clôture de l'épisode IV. On y découvre comment, au lendemain de la bataille de Yavin, Leia se soucie des survivants de son peuple, disséminés dans la Galaxie, et essaie de les sauver alors que la Rébellion a pour souci immédiat de se relocaliser avant que l'Empire ne contre-attaque.

Inspi

Globalement, ces différentes séries de *comics* sont plutôt sympathiques, aussi bien du point du vue du scénario que du dessin, et les fans en apprécieront très probablement la lecture. Du point de vue rôlistique, les aventures de Luke, Han et Leia, sans parler de celles de Vador, sont difficilement utilisables en tant que telles. Cependant, les MJ y trouveront des informations utiles sur l'univers de *Star Wars* et, bien entendu, des éléments qu'ils pourront réinjecter dans leurs propres scénarios, qu'il s'agisse de personnages, de lieux, ou encore d'événements.

Nul doute que la scène où Luke se bat dans un bar de Nar Shadaa pourra vous inspirer visuellement pour vos parties de *Star Wars : Aux confins de l'Empire*. Et pourquoi ne pas envoyer des PJ de *L'Ère de la Rébellion* en mission dans une usine d'armement semblable à celle de Cymoon I où se déroulent les premiers épisodes du *comic Star Wars* ? Au lendemain de la bataille de Yavin, plusieurs opérations de ce type ont lieu pour affaiblir l'Empire, et les PJ pourraient constituer l'un des commandos envoyés, tel celui de Leia, Luke, Han et Chewie. Plus fort encore : pourquoi ne pas modifier légèrement les événements du *comic* pour mêler vos PJ à l'équipage du Faucon et les associer à un combat où ils auront l'occasion d'apercevoir Dark Vador en personne ?

Pour les MJ des différents JdR *Star* Wars, ces nouvelles séries BD constituent autant des sources d'inspiration que d'information sur le nouvel Univers *Star Wars*. Ces séries étant dotées d'un graphisme et de scénarios allant du correct à l'excellent, il n'y a pas de raison de bouder votre plaisir. Et si vous avez encore un doute, faites comme moi : allez chez votre marchand de journaux et essayez le numéro en vente. Il vous en coûtera la modique somme de 5,50 euros et vous serez fixé !

Marc Sautriot



Lando, Kanan et les autres

Les publications de *Marvel* ne se limitent pas à *Star Wars, Dark Vador* et *Princesse Leia*. Trois nouveaux titres sont déjà parus, directement sous forme d'album-recueil dans leur version française : *Lando* est une mini-série évidemment consacrée au vaurien à qui Han Solo a « *volé* » le Faucon Millenium. Autre mini-série : *Les Ruines de l'Empire* raconte ce qui se passe juste après la chute de Palpatine et s'inscrit dans la gamme transmédia *Voyage vers Star Wars : Le Réveil de la Force*, qui fait le lien entre les épisodes VI et VII. Enfin, *Kanan*, comme son nom l'indique, est une série consacrée à l'un des personnages de la série animée *Star Wars : Rebels*. Avant d'être contrebandier, Kanan était un padawan ; la série raconte ce qu'il a vécu après l'application de l'ordre 66.

LIVRES

Les carnets de l'Empire…

…et autres manuels *Star Wars*

La sortie d'un film Star Wars *est toujours accompagnée de moult jeux, jouets et livres. Hachette a profité de l'occasion pour ressortir trois petits manuels publiés entre 2011 et 2014, auxquels est venu se joindre un petit dernier :* Les carnets de l'Empire.



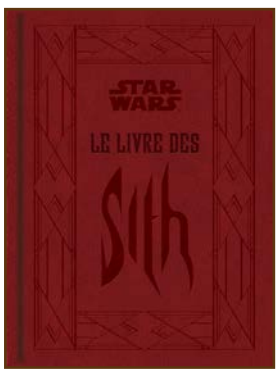
Fiche technique
Éditeur • Larousse
Auteur • Daniel Wallace
Prix constaté • 16,50 €

Vous les aurez peut-être remarqués au rayon « *livres jeunes* » de votre supermarché : il s'agit de petits livres à la couverture plutôt élaborée, de couleur bleue, rouge, verte ou noire. Vous les avez peut-être dénigrés… et vous avez eu tort ! Il s'agit là de chouettes *sourcebooks* qui vous seront utiles pour vos parties et qui ont la particularité d'être présentés comme de véritables livres issus de l'univers *Star Wars*.

Jedis et Siths

Dans son numéro 1, fin 2011, *Casus Belli* vous conseillait vivement la lecture du *Manuel du Jedi*, dont le tirage avait alors été rapidement épuisé. Et pour cause : il est présenté comme l'ouvrage de référence s'adressant aux étudiants de la Force, au fil de leur parcours, d'initié à chevalier. Présentant l'histoire, le code, les techniques de combat, les rituels jedis et plus encore, il a été annoté par des personnalités telles que Yoda, Obi-Wan et Luke, entre autres.

Le Livre des Sith reprend le même principe et permet au lecteur de découvrir l'histoire des Siths, ainsi que leurs règles, leur matériel, des créatures liées au côté obscur… Ce livre est censé avoir été constitué par Palpatine lui-même, à partir de documents qu'il a retrouvés ici et là, comme on peut le constater nous-mêmes physiquement (le découpage des cahiers internes, leur présentation, etc. est différent selon les sources en question !). Là encore, les textes sont annotés, par Palpatine et Vador, mais aussi Yoda et Luke. Contrairement au *Manuel du Jedi*, cet ouvrage contient des chapitres plus ou moins intéressants, et se révélera peut-être moins utile pour vos parties, à moins que vous envisagiez d'intégrer les Siths et le côté Obscur dans vos scénarios.



Chasseurs de primes

Si vous jouez à *Star Wars : Aux confins de l'Empire*, le troisième ouvrage de la collection, *Le Code du chasseur de primes*, aura forcément attiré votre attention. Il s'agit là du manuel officiel de la guilde des chasseurs de prime, qui décrit tout ce que ce type de personnage a besoin de savoir, depuis les conditions d'admission à la guilde (avec ses épreuves d'entrée, mortelles !) jusqu'aux différentes organisations affiliées à la guilde, en passant par l'évolution de carrière, les techniques de traque, les différents types de mission… Bien entendu, un focus particulier est fait sur les armes et les véhicules, ainsi que le matériel utile pour s'emparer d'une cible.

Vous y trouverez également la recette théorique d'une bonne « *chasse* », les techniques pour aborder un *speeder* en plein vol ou pour désarmer un adversaire, les moyens d'accéder aux informations selon qu'il s'agisse d'avis de recherche planétaires, régionaux ou galactiques… Bref, ce petit livre est une véritable mine d'informations sur le monde des chasseurs de primes, complété par une annexe sur le Death Watch et les Mandaloriens dont ils se prétendent les héritiers.

L'Empire

Dernier né de la collection, sorti fin 2015, *Les Carnets de l'Empire* est destiné aux officiers de l'Empire et mélange informations sur l'organisation militaire impériale et propagande. Certes, *West End Games* a publié, dans le passé, un ouvrage autrement plus complet sur le sujet pour le JdR *Star Wars D6*. Pour autant, *Les carnets de l'Empire* est d'excellente facture et apportera de nombreuses informations aux MJ, et pourquoi pas aux joueurs dont les personnages auraient découvert un exemplaire après s'être emparés d'une base ou d'un vaisseau ! Á ce titre, les chapitres de propagande et exposant la doctrine impériale peuvent se révéler particulièrement croustillants, et pourront en tout cas donner de la matière aux MJ pour incarner leurs PNJ.

Génialement kitsch

Vous l'aurez compris, ces quatre petits ouvrages recèlent d'innombrables informations qui pourront vous être utiles lors de vos parties, et leur présentation les rend particulièrement attirants. Pourtant, il est une remarque qu'on ne manquera pas de soulever : il y a des livres, dans *Star Wars* ? Il est vrai que dans les films, quelle que soit la période, quel que soit le camp, Empire ou Rébellion, l'information passe par des supports numériques, qu'il s'agisse d'écrans, de projections holographiques ou d'holocrons. Même si l'on se doute que certaines civilisations moins évoluées utilisent des supports physiques tels que les livres, le support papier n'est pas celui qui apparaît majoritairement dans *Star Wars*. Les quatre « *manuels* » dont nous venons de parler ne sont donc pas forcément « *réalistes* ».

De même, si l'idée des personnages qui annotent ces bouquins est amusante, elle devient rapidement kitsch, parfois ridicule si on se place du point de vue réaliste. Mais, si l'on passe outre ces détails, on se retrouve avec des ouvrages vraiment très chouettes, de belle facture et aux illustrations très agréables. Un dernier point : ces ouvrages ont été écrits avant la reprise en main de l'univers par Disney, et ne sont donc plus « *canons* ». Ceci dit, ça ne doit pas vous gâcher le plaisir ni vous empêcher pas de les utiliser !

Marc Sautriot

Le réveil de la Force

L'épisode VII a déjà son lot d'ouvrages. Deux en particulier peuvent intéresser les rôlistes : *L'encyclopédie illustrée*, comme son nom l'indique, contient de nombreuses photos tirées du film, représentant les personnages, principaux et secondaires, voire mineurs, leurs vêtements, leur matériel, leurs armes… Le tout est accompagné de textes qui apportent un éclairage (modeste) sur le film. Le titre de *Vaisseaux et véhicules : plans, coupes et technologies* est encore plus explicite, puisque l'ouvrage, en une petite cinquantaine de pages, présente les illustrations en coupe 3D des chasseurs, *speeders* et vaisseaux divers que l'on peut voir dans le film. C'est plutôt bien fait, même si les légendes qui accompagnent les illustrations sont quelques peu « *naïves* ». Deux ouvrages plutôt sympas qui vous fourniront de quoi illustrer vos parties, même si vous jouez à l'époque de la Rébellion.

Titres • *Star Wars, le Réveil de la Force : L'Encyclopédie illustrée* et *Star Wars, le Réveil de la Force : Vaisseaux et véhicules : plans, coupes et technologies*
Éditeur • Hachette
Prix constaté • 12,90 € et 19,95 €



J'aime :
✚ Des livres riches en information.
✚ La présentation.
✚ Les illustrations.

J'aime moins :
– Les annotations parfois niaises.

ROMANS

U4

Yannis, Stéphane, Jules et Koriδwen

Ils ont entre 15 et 18 ans et ont survécu au terrible virus U4 qui a décimé 90 % de la population mondiale en dix jours. Ils sont Experts du MMORPG Warriors of Time. *Avant la coupure d'internet, ils ont été invités par le maître de jeu Khronos à le rejoindre à Paris pour changer le passé.*



Fiche technique
Éditeur • Éditions Syros / Éditions Nathan
Auteurs • Florence Hinckel (*Yannis*), Vincent Villeminot (*Stéphane*), Carole Trébor (*Jules*) et Yves Grevet (*Koridwen*)
Prix constaté • 16,90 € par tome

U4, c'est une mini-série de quatre romans qui se lisent dans n'importe quel ordre. Chacun est écrit par un auteur différent, et met en scène un personnage spécifique : *Yannis*, *Stéphane*, *Jules* et *Koridwen*. Leur point commun est d'être des ados et d'avoir atteint le niveau d'Expert dans le jeu *Warriors of Time* (*WOT*). Après dix jours d'épidémie, chacun se retrouve isolé chez lui et doit trouver des solutions pour survivre.

Survivre

Chaque roman commence le 1er novembre, « *de nos jours* ». Chaque personnage a vu sa famille mourir et se retrouve seul chez lui, en Bretagne, à Lyon, à Marseille ou à Paris. En plus d'être un Expert de *WOT*, chacun a un « *bagage* » lié à son éducation : Kori est une jeune paysanne, Stéphane est la fille d'un épidémiologiste… Chacun, à sa façon, va envisager l'avenir : l'une attend la mort, un autre le retour de son père, un autre encore s'organise pour survivre. Pourtant, ils vont tous se retrouver engagés dans une même dynamique : retrouver Khronos, le 24 décembre à minuit, sous la plus vieille horloge de Paris. En chemin, de nombreuses épreuves les attendent.

Les quatre romans se déroulent en parallèle, sur le même calendrier. Et, si les héros n'ont pas le même point de départ, leurs routes se croisent, fatalement. Pour autant, il n'est pas ici question de formation d'un groupe de héros. Les personnages se croisent, interagissent, mais chacun a ses objectifs et son propre chemin. Pour cette série, les auteurs ont écrit ensemble le cadre général de l'intrigue, l'univers, et les scènes où les personnages se rencontrent. L'ensemble forme ainsi un tout cohérent mais, ce qui est particulièrement intéressant, c'est que l'univers est distillé dans chacun des romans. Le lecteur découvre ainsi certains éléments dans *Koridwen*, et d'autres dans *Stéphane* ; certains sont insignifiants voire ignorés dans *Yannis*, alors qu'ils sont particulièrement soulignés dans *Jules*. Il n'y a pas d'ordre de lecture préconisé, chaque tome se suffit à lui-même. Mais la série est addictive et, une fois qu'on a lu quelques pages, on a envie de découvrir chaque facette de *U4*, pour tout comprendre et savoir ce qu'il va advenir des quatre jeunes et de notre monde…

Un univers, un jeu

Un univers post-apocalyptique. Un virus mortel. Des personnages joueurs d'un MMORPG. La survie. Les ingrédients d'*U4* ne sont pas sans rappeler les thèmes de certains JdR. À tel point qu'il peut venir à l'esprit du lecteur qu'il ferait un cadre de jeu intéressant. En particulier avec des joueurs adolescents, puisque l'essentiel des survivants est constitué d'ados. Imaginez-vous en train de réunir autour

d'une table votre ado, ses copains, ou les gamins d'amis ou de voisins. Vous leur confiez le rôle d'un personnage, pas forcément très différent d'eux-mêmes. Et, à leur tour, ils débutent l'histoire dans leur ville ou leur village, alors que leur famille s'est éteinte et que seuls ont survécu leurs potes ou d'autres ados qu'ils connaissent.

Il suffit au MJ de lire les quatre romans pour en tirer toutes les informations dont il a besoin pour camper l'univers. On ne connaît pas la raison pour laquelle le virus s'est répandu, mais on sait pourquoi seuls des ados et quelques adultes, en particulier des militaires, ont survécu. Nous ne ferons pas de spoiler ici mais, à ce sujet, pour que les joueurs vivent pleinement les événements comme les héros des romans, il est évidemment important qu'ils n'aient pas lu *U4* avant de jouer. Cela n'empêche pas de jouer, mais ça fait disparaître un point intéressant qui peut être utilisé comme moteur d'intrigue d'investigation, comme c'est le cas dans *U4 – Stéphane*.

Autre élément : les livres décrivent la façon dont la vie s'organise au lendemain de l'épidémie dans différents lieux, dans la campagne bretonne et à Marseille, par exemple, et surtout à Lyon et à Paris, où se déroule une bonne partie de l'histoire. Cette organisation n'est d'ailleurs pas figée dans le temps et évolue, entre début novembre et fin décembre : des jeunes se regroupent en bandes, qui sont parfois agressives au point de ne pas hésiter à tuer les autres ados. Cette société est violente et pessimiste et, très rapidement, des adultes essaient de réagir, d'une part en essayant de comprendre comment lutter contre le virus, et d'autre part en essayant de protéger les ados « *dociles* » de ceux qui se laissent aller à leurs penchants sauvages. Des « *R-Points* », sortes de camps, sont mis en place pour accueillir, héberger et ravitailler les survivants, car les magasins et habitations ont été pillés dès les premiers jours. Alors que l'hiver s'installe, la situation est de plus en plus tendue…

Le système

Pour mettre en scène *U4*, nous vous recommandons d'utiliser des règles simples, telles celles de *Les quatre de Baker Street* ou, bien entendu, le système maison : *Chroniques Oubliées*, en particulier *CO Contemporain* (*cf. Casus #8*). Si les joueurs souhaitent incarner des personnages qui leurs sont fort semblables, nous vous proposons de créer les personnages selon une règle alternative testée par la Rédaction lors de la convention *Octogônes* 2015 : chaque joueur confie sa feuille de perso à son voisin. Celui-ci définit les caractéristiques du personnage selon sa perception qu'il a du joueur, en répartissant entre les caractéristiques les valeurs suivantes : 17, 16, 15, 13, 12 et11. De même, il choisit ensuite un Trait selon l'idée qu'il se fait du joueur. Le Trait « *jeune* » est à réserver pour des personnages ayant moins de quinze ans.
Normalement, les PJ devraient avoir entre 15 et 18 ans mais, pour des raisons que le MJ saura en lisant les livres, ils peuvent éventuellement être plus jeunes ou plus vieux. Cela fait, laissez les joueurs récupérer leur feuille et déterminer le Profil de leur PJ, qu'il faudra probablement adapter. Par exemple, Stéphane a le Profil Médecin, même si elle n'a pas fait d'étude. Elle a certaines connaissances et une méthodologie qui justifient ce choix, même s'il n'est pas équivalent au Profil Médecin d'un adulte dans un autre cadre de jeu. Quel que soit le Profil, les ados lancent le d6 comme Dé de vie et déterminent leurs PC comme un Profil d'Aventure. Pour le reste, appliquez les règles de *COC*.

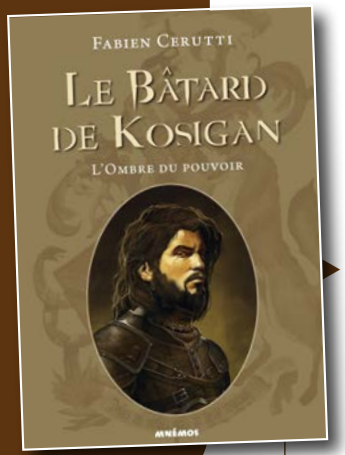
Intrigues

Les quatre romans montrent bien qu'avec chaque personnage, il existe de nombreuses intrigues dans *U4*, mais elles tendent toutes vers un objectif, une série de questions : que se passera-t-il le 24 décembre, à minuit, à la Tour de l'horloge à Paris ? Les personnages iront-ils ? Et, si oui, remonteront-ils dans le temps grâce à Khronos pour empêcher l'épidémie ? En tant que MJ, il vous appartient à présent de développer votre propre histoire. Vous avez probablement de nombreuses idées en tête, mais soyez vigilant à prendre en compte les PJ, dont l'historique est déterminant. N'hésitez pas non plus à développer l'univers : pour peu que vos joueurs ne soient pas de Paris, Lyon ou Marseille, vous aurez l'occasion de créer d'autres décors, avec leurs spécificités. Mais je vais un peu vite en besogne. Remontons d'abord le temps : avant de jouer, il vous faut d'abord lire cette belle tétralogie qu'est *U4* !

Marc Sautriot

J'aime :
+ Un univers post-apo structuré
+ Des personnages fouillés
+ De belles possibilités de jeu

J'aime moins :
– R.A.S.



ROMAN

Le Bâtard de Kosigan

Chevalier mercenaire

1899. L'aventurier Michael Konnigan découvre le journal secret de son ancêtre, Pierre de Kosigan. À son étonnement, ces écrits du XIVe siècle affirment l'existence de créatures fantastiques…

Agrégé d'histoire, Fabien Cerutti est un passionné des cultures de l'imaginaire et des médias interactifs tels que le jeu vidéo et le jeu de rôle. C'est dans le cadre du jeu en ligne *Neverwinter Nights* qu'il crée l'univers du *Bâtard de Kosigan*, qui connaît aujourd'hui un certain succès. Encouragé, il lui consacre aujourd'hui une série de romans.

Hier et aujourd'hui

Le chevalier Pierre Cordwain de Kosigan est un noble bourguignon pourchassé par les siens en raison d'une sombre histoire. Devenu capitaine mercenaire par obligation, il dirige sa troupe pour le compte d'un commanditaire important à la veille de la guerre de Cent ans. L'action prend place en 1339-40, dans une uchronie de notre Moyen-âge où existent des « *peuples anciens* », tels que les elfes, et des « *sorciers* », que pourchasse l'Inquisition.

Parallèlement, le lecteur découvre également les aventures en 1899 d'un certain Michael Konnigan. Ce dernier, héritier de Kosigan, découvre grâce au journal de son ancêtre que les peuples anciens semblent avoir existé ! Il n'est pas le seul à s'intéresser à Kosigan, et une course contre la montre a lieu pour découvrir les secrets de l'ancêtre. Entre espionnage, joutes chevaleresques, arnaques, duels, batailles et romance, Cerutti nous offre de magnifiques romans dont on attend la suite avec impatience.

Le Bâtard de Kosigan en JdR

L'univers de Kosigan vient du jeu. Il est donc tentant d'en faire un JdR.

- La France uchronique de 1340, avec ses créatures « *anciennes* » et sa magie, est aisément adaptable à tout jeu de *fantasy*. Il serait très facile de reprendre les deux romans pour les jouer en *one-shot* ou en campagne. Il faudra cependant prendre le temps de reconstituer les différentes intrigues ! La richesse des romans est telle qu'on peut aussi se contenter de piocher ici ou là, s'inspirant d'une scène ou d'un personnage.
- Les aventures de Michael Konnigan invitent à jouer en mode « *investigation contemporaine* » avec des jeux tels que *Crimes*, *L'Appel de Cthulhu*, *COC*… L'intrigue permet de constituer une belle campagne dont l'enjeu est la découverte d'un passé que l'humanité a visiblement oublié. Cette partie des romans se présentant sous forme épistolaire, plusieurs textes peuvent être utilisés comme aide de jeu pour renforcer l'immersion dans l'aventure dans laquelle les joueurs peuvent incarner l'héritier de Kosigan et ses comparses.

Fiche technique

Éditeur • Mnémos
Auteur • Fabien Cerutti
Prix constaté • 20 € (tome 1) et 21 € (tome 2)

J'aime :

✚ L'univers.
✚ Les personnages.
✚ L'intrigue.

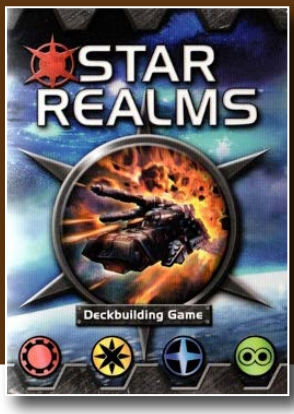
J'aime moins :

– RAS.

Marc Sautriot







CD (VF)

Star Wars VII – The Force Awakens

Force fanfare

Je ne vous ferai pas l'injure de vous demander si vous connaissez la musique de *Star Wars*. Et, si vous êtes allé voir l'épisode VII, vous aurez reconnu la patte du *maestro*, sir John Williams, dans la BO de ce nouvel opus. Au fil des six films précédents, le compositeur a créé de nombreux thèmes marquants. C'est moins vrai pour *The Force awakens*, où l'on retrouve plutôt des échos du passé, des marottes de sir Williams déjà exploitées dans les *Indiana Jones*, *Jurassic Park* et autres *Harry Potter*.

La BO reste cependant superbe et pourra être utilisée sans difficulté dans vos parties de *Star Wars*, mais aussi de *Chroniques Galactiques* ou, pourquoi pas, de *Metal Adventures*, justement parce qu'elle contient moins de thèmes marqués. L'ambiance *Star Wars* est cependant bien là, et la BO permettra une belle immersion lorsque vous lirez vos suppléments et préparerez vos parties.

Marc Sautriot

Éditeur • Walt Disney Records
Matériel • 1 CD
Prix constaté • 17,99 €

ROMAN (VF)

Sainte Marie des Ombres

Comment botter le cul des ténèbres ?

Bienvenue dans un monde où les ombres sont devenues carnivores. Nous sommes en 2066, ça fait vingt ans que les gens se font manger par l'obscurité ; la société s'est adaptée. Sans être complètement post-apo, le monde s'est divisé entre villes fortifiées avec couvre-feu et gangs qui survivent tant bien que mal à l'extérieur dans une ambiance mi-gitan, mi-biker.

On découvre tout ça par les yeux d'une héroïne qui a l'intéressant pouvoir de résister aux ombres. Bien entendu, cela lui vaut d'être traquée par des autorités désireuses de l'enfermer dans un laboratoire dans l'espoir de découvrir le « *pourquoi* » de ce don. Sa vie, ses amours, ses emmerdes, remplissent déjà quatre volumes.

Pas vraiment de la SF, pas exactement du fantastique conventionnel, pas tout à fait de la bit-lit, c'est juste agréable à lire… et ça ferait un univers de jeu de rôle sympathique.

Tristan Lhomme

Éditeur • Bragelonne
Auteure • Sophie Dabat
Prix • 9,99 € le volume numérique, 20 € le volume papier

JEU DE CARTES (VF)

Star Realms

Bataille spatiale

Dans *Star Realms*, chaque joueur doit constituer sa flotte de guerre en construisant son deck à la volée : c'est-à-dire qu'il ne préconstruit pas son paquet mais doit acheter les éléments à mesure de leur apparition en jeu (principe de deckbuilding). Les vaisseaux et bases permettent soit d'obtenir des ressources (pour en acheter d'autres), soit d'attaquer directement l'autre joueur ou ses troupes. Quatre factions proposent des tactiques diversifiées – on peut les mélanger afin d'obtenir l'armée la plus efficace.

Les parties sont donc dynamiques et âprement disputées. D'une durée courte, il est possible de les enchaîner, car la rejouabilité s'avère excellente (on a envie de tester les différentes combos entre factions). De plus, le graphisme est très inspirant – du space opera classique qui conviendrait à merveille à nos *Chroniques galactiques* ! Lauréat de plusieurs prix, *Star Realms* les mérite bien et se révèle un excellent jeu à découvrir !

Romain d'Huissier

Éditeur • Iello
Auteur • Robert Dougherty et Darwin Castle
Matériel • Paquet de cartes
Prix constaté • 13,95 €



ARTBOOK | BD

Okko

La boucle est bouclée

Après dix albums de BD et cinq cycles indépendants qui peuvent également se lire dans l'ordre (Eau, Terre, Air, Feu, Vide), voici l'Artbook Okko. Superbe et instructif, cet ouvrage revient sur dix ans de dessins de Humbert Chabuel alias Hub. Vous saurez tout sur la naissance de la série, le développement de l'univers, la narration, les planches, la mise en couleurs ainsi que la présentation des différents cycles qui ont fait le succès de cette référence du neuvième Art. Les autres personnes ayant collaboré à l'œuvre et côtoyé l'artiste ont également la parole, et c'est appréciable. Inutile de vous rappeler, pour ceux qui ne connaissent pas encore, que les albums feront de parfaites inspirations pour tous les JdR à tendance asiatique (*L5A* notamment) et, ô surprise : à la lecture du livre, on y apprend que Hub est un rôliste ! Raison de plus pour vous précipiter sur cet ouvrage.

Cyril Rolland

Éditeur • Delcourt
Auteur • Hub
Prix constaté • 35 €



DVD/BLU RAY DISC (VF)

Penny Dreadful (saison 1)

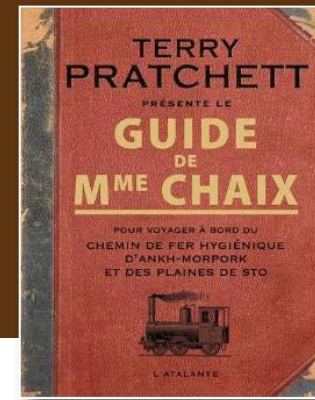
Histoires d'horreur victorienne

En Angleterre, au XIXe siècle, vous pouviez acheter des livrets de seize pages contenant des histoires à sensation pour 1 penny, surnommés *penny dreadful*. La série s'inspire de cette ambiance pour poser une intrigue sombre et oppressante qui se déroule dans la Londres victorienne. Elle mélange allègrement des classiques de la littérature fantastique (Dracula, Frankenstein, Dorian Gray, le loup-garou…) ainsi que des thématiques liées à cette époque (occultisme, médium, asile d'aliénés), mais parvient à dépasser le stade de *melting pot* désordonné pour poser une histoire cohérente et forte.

Mais surtout, pour les rôlistes que nous sommes, la série met en scène des personnages profonds, magnifiquement interprétés (en particulier Eva Green, extraordinaire possédée, et Timothy Dalton, qui incarne à la perfection un aristo explorateur) : un bel exemple de composition de groupe de PJ.

Marc Sautriot

Studio • CBS/Showtime
Matériel • coffret digipak avec livret 48 pages et 3 DVD (ou 4 BD)
Prix constaté • 29,99 € (DVD) ou 39,99 € (BD)



LIVRE | DISCWORLD

Guide de Mme Chaix

Discworld Emporium

Ce sympathique petit guide illustré se lit comme un roman et vous propose un voyage à bord du chemin de fer hygiénique d'Ankh-Morpork et des plaines de Sto. L'univers est celui du Disque-Monde de Terry Pratchett, une fantasy atypique dont les ingrédients sont un joyeux mélange de classiques du genre (magie, gobelins, trolls) et d'humour bon enfant. Ce voyage vous emmènera d'Ankh-Morpork à Quirm à bord de *La Fierté de Quirm*, en passant par la voie côtière des Etherglades jusqu'à la forêt de Chyotes. Vous enchaînerez ensuite avec la découverte des plaines de Sto jusqu'à Gros-Chou et l'antique Zenphis à bord de l'*Altiplano Express*. Arrivés à l'exotique Ohulan Cutash, vous vous dirigerez enfin vers les montagnes du Bélier. Sous forme d'anecdotes, tout vous sera présenté : curiosités locales, traditions, artisanat, pratiques culinaires et spécialités pittoresques !

CR

Éditeur • L'Atalante
Auteur • Terry Pratchett
Prix constaté • 17 €



DÉFIS FANTASTIQUES | LDVELH (VF)

Retour à la Montagne de Feu

Zagor is back !

Le sorcier de la Montagne de Feu est le plus mythique des LDVELH. Il s'achève par la mort de Zagor, le terrible sorcier qui voulait détruire Allansia. Mais, visiblement, lors de votre dernier passage, vous l'auriez mal tué ! Vous voilà donc reparti jusqu'à la Montagne de feu pour aller le tuer pour de vrai, cette fois. On prend donc les mêmes, et on recommence !

Le livre se divise en deux parties. Une partie extérieure intéressante, où vous vous préparerez en vue du combat à venir, et une seconde partie d'exploration. La première partie est très importante pour la réussite. La seconde enchaîne les PMT classiques, sans trop de liens, malheureusement. Mais certaines salles valent le détour, comme une épreuve d'énigmes plutôt recherchées. Attention toutefois, le donjon est TRÈS mortel. Il faudra s'armer de patience pour en venir à bout (et d'un crayon pour bien tout noter) !

Géraud G.

Éditeur • Gallimard jeunesse
Matériel • Livre poche couverture souple 210 p.
Prix constaté • 7,30 €



ROMAN (VF)

Le Crépuscule des Rois

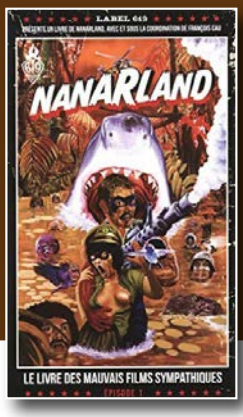
Tu aimes les 80s ?

La couverture, tout droit sortie des années 80, n'est pas des plus attirantes. Le texte, bourré de coquilles, aurait mérité une meilleure relecture. Pourtant, il serait dommage de passer à côté de ce roman d'Arnaud Cuidet, auteur de *Metal Adventures*. Déjà, parce que cette histoire de SF bourrée d'action est plutôt sympathique : Sasha, New-Yorkaise sans emploi, se retrouve propulsée sur une autre planète, « *ailleurs* », après avoir ramassé un anneau au cours d'une bagarre. Dans cet univers qui mélange les codes du *medfan* et de la SF, Sasha se rend compte qu'elle a des pouvoirs qui vont lui permettre de survivre dans un monde en guerre.

Mais ce qui est particulièrement intéressant, c'est que ce roman fait penser à l'univers de *Numenéra,* avec ces lieux et ces objets fantastiques situés à la limite entre la technologie et la magie. De là à en tirer des idées, il n'y a qu'un pas…

MS

Éditeur • Rivière Blanche
Auteur • Arnaud Cuidet
Prix constaté • 25 €



LIVRE | CINÉMA

Nanarland

Le livre des mauvais films sympathiques

Si « *l'objet* » est une réussite en soi, avec son apparence de vieille cassette VHS du plus bel effet, il faut saluer en outre le contenu du livre. En effet, plus de 50 films hors norme (nanars et autres Z, voulus ou non) sont présentés, avec pour chacun et sur quatre pages la jaquette d'origine et sa *tagline*, des photos représentatives, le pitch, l'historique et les coulisses (souvent drôles), la meilleure scène, la meilleure réplique, le *fun fact* et un encart sur un réalisateur, un(e) acteur(trice) ou le genre ou sous-genre concerné. L'ensemble du livre est organisé selon sept catégories : les figures totémiques, les remakes non officiels, les super-héros, les monstres, les films d'horreur, les films polissons, le cinéma d'auteur. Voilà une source d'inspiration parfaite pour tous les MJ de *Luchadores*, *Bimbo* et *Brain Soda*.

CR

Éditeur • Ankama / label 619
Auteurs • collectif
Prix constaté • 19,90 €

UN SCÉNARIO POUR BLOODLUST METAL CASUS BELLI

Plaine de sang

Ce scénario orienté enquête conviendra à un MJ désireux de jouer sur le fragile équilibre politique des plaines du centre et à des joueurs voulant se frotter à un monstre pas comme les autres…

En quelques mots…

Les PJ sont contactés par un diplomate de Pelant afin de lever le voile sur les circonstances des meurtres perpétrés autour de la Ville des plaines. Il n'y a jamais aucun témoin et les morts se comptent par dizaines. Les locaux parlent d'un monstre sorti des profondeurs de Vieusyl. Les PJ vont s'improviser enquêteurs afin d'empêcher non seulement que d'autres meurtres surviennent, mais aussi que l'équilibre politique de la ville ne vole en éclats

Fiche technique

TYPE • Bac à sable/ Enquête
PJ • Tout niveau
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

Synopsis

À leur arrivée à Pelant, les PJ sont contactés par un diplomate dérigion pour enquêter sur les meurtres barbares commis dans des villages alwegs voisins. Les circonstances laissent supposer qu'il ne s'agit pas de simples exactions de brigands ou de Sekekers, et une certaine psychose commence à se propager en ville. Tout le monde s'accorde sur la présence possible d'un monstre invisible qui tuerait des familles aussi bien en plein jour qu'au beau milieu de la nuit.

Les PJ vont devoir enquêter dans les villages alentours et découvrir le point commun entre les meurtres pour identifier le monstre. Ils reviennent en ville et constatent que plusieurs entités sont responsables des meurtres et qu'elles sont dans l'enceinte même de la ville. La traque commence et la mise à mort de l'un d'eux confirme l'étendue des dégâts que pourraient causer ce genre de créature dans un village de plusieurs milliers d'habitants. Les choix des PJ détermineront le futur de la ville, tant au niveau politique qu'économique.

Introduction des PJ

Ce scénario se déroulant dans un lieu éloigné des grandes routes, voici quelques idées d'introduction à personnaliser. Les PJ sont censés faire partie d'une caravane au début du scénario.

- Le Porteur a été embauché par le chef de l'expédition ou un membre du convoi en tant que garde du corps.
- Le Porteur a entendu parler de la présence possible d'un monstre dans les alentours de Pelant. Une occasion comme celle-là de se faire une réputation ne se laisse pas passer.
- Le Porteur est un simple voyageur et doit se rendre à Pelant à la demande expresse de son Arme. Les raisons restent mystérieuses.
- Le Porteur cherche/traque quelqu'un ou cherche des informations sur quelque chose. Ses recherches le mènent à Pelant.

Mise en Situation

Tout va encore à peu près bien pour *Alban des Sauts-de-la-Grance*, un diplomate dérigion vivant au palais de Pelant. Le dernier tyran alweg de la ville vient de se faire proprement assassiner et Alban, avec ses conseillers, a réussi à instaurer une fragile démocratie, non sans l'appui des principaux acteurs économiques de la ville. Cela n'a pas été facile, forcément, mais il faut avouer que sa haine viscérale envers les Hysnatons l'a bien aidé à faire le ménage, surtout assistée de sa petite *« cohorte privée »*, chargée de faire le sale boulot.

Depuis peu, Pelant est gouvernée par un conseil composé des dirigeants des familles les plus →

L'histoire pour le MJ

C'est l'histoire d'une Arme nostalgique…

Personne ne se souvient vraiment de la création de Pelant et, à vrai dire, tout le monde s'en fout un peu. Tous, sauf Fang ! L'Arme croit qu'elle a vécu à cette période, qu'elle était là. Et qu'elle a vu la marée des hommes défigurer de ses hideuses huttes les grands espaces naturels, abattre les arbres pour construire leurs vilains remparts, s'approprier les sources et autres havres de vie des habitants et animaux de jadis. Fang n'aime pas les hommes. On peut même affirmer qu'elle les hait, tout simplement. Aujourd'hui, elle hait Pelant plus encore et rêve de la voir détruite, en ruines, en petits morceaux !

Fang ne compte plus les siècles passés à croupir dans un coin, tantôt dans un puits, tantôt dans une vielle ruine perdue au milieu de la forêt. La solitude a gravé de profondes cicatrices dans son cœur de métal. Elle ne se rappelle plus grand-chose de son passé, ni de son incarnation, ni du temps de jadis. À tel point qu'elle pourrait bien avoir tout inventé de l'histoire qu'elle croit être la sienne. Il faut dire aussi qu'elle n'a jamais vraiment trouvé de bons Porteurs, surtout pas le dernier en date, ce con qui croyait pouvoir terrasser tout seul un gros bestiau vivant dans le Vieusyl profond ! Lui, il a fini becté par la bête et l'Arme s'est retrouvée plantée dans l'échine d'un quadrupède et à gambader à travers la forêt pendant plusieurs générations d'abrutis de mains-vides. Va trouver un nouveau Porteur dans ces conditions, toi !

… d'un Porteur formoiré…

Cornu est un Hysnaton (non, vraiment ?) tout ce qu'il y a de plus normal. Déjà bien gâté à sa naissance de marques du temps des chimères, cela ne s'est pas arrangé en grandissant. De formoiré, il a finalement été rangé à l'âge adulte dans le classeur *« bête-debout »*. Lorsqu'il disparut subitement, personne ne fut vraiment étonné et il laissa derrière lui le chaos d'une famille sauvagement assassinée. En réalité, tout le monde était bien content de le voir disparaître. Certains pourraient dire que sa nature de bête-debout le fit se diriger naturellement vers la forêt de Vieusyl, que la nature l'appelait vers ses origines. Quelle que soit la vérité, il y plongea profondément pour y trouver son avenir, sous la forme d'un poignard ciselé planté dans la partie osseuse d'une énorme bête fort peu sympathique. L'empathie avec les animaux de Cornu se révéla salvatrice et, peu de temps après, Fang avait un nouveau Porteur.

… et d'une Arme psychopathe

Excess, une autre Arme-Dieu, rêve d'impressionner son idole, Boneshifter. Après avoir maraudé un temps dans l'Herbance, elle a dû calmer le jeu et se réfugier dans le sud de Vieusyl avec ses Hystekers, la faute à des Sekekers pas très contentes que l'on joue sur leur territoire. Avec le temps, Excess a fini par rencontrer Fang aux détours d'une clairière. Depuis, les deux Armes sont devenues copines de métal et ont su trouver un terrain d'entente à leurs motivations respectives**.**

Excess voudrait piller la ville en long, en large et en travers. Fang voudrait simplement couper la tête de la ville, notamment celle de tous ses dirigeants. Tout ça, avec un plan simple.

Un plan simple

Après toutes ces années à crapahuter comme un parasite sur le dos de son hôte *« éveillée »*, Fang a eu tout le loisir de visiter la forêt et d'en découvrir une bonne partie. Elle a ainsi pu prendre conscience de l'étrangeté de cet endroit et détecter la présence de nombreuses poches de magie glauque permanentes. Au fil du temps, elle a aussi pu constater l'impact de ces poches sur les animaux en tous genres peuplant la forêt, et cela lui a donné quelques idées pour sa revanche sur Pelant.

La capacité de ces poches à altérer le corps des animaux et créer des monstres l'a tout bonnement enthousiasmé. Mettre sur pied un élevage de monstres se révéla toutefois plus compliqué que prévu, et quelques Hystekers y ont laissé la vie. L'entreprise est loin d'avoir été un franc succès, mais Fang et Excess sont arrivées au final à quelque chose de probant. Rien à voir avec la meute espérée au départ, mais un résultat honorable et prometteur : quoi de plus mignon et inoffensif qu'une portée de petits chiots à poils longs? Quoi de plus terrifiant que de voir ces gentils chiens se transformer en déchiqueteurs sur pattes lorsqu'ils se sentent menacés ? Pas très intéressant pour une attaque frontale, mais un excellent moyen de créer le chaos général. Bon, l'étendue des aptitudes des chiens n'est pas encore totalement connue, mais la patience n'a jamais été une vertu de ces deux Armes…

Le plan est simple : infiltrer la ville avec quelques Hystekers pas trop débiles, disséminer la portée de monstres, faire en sorte d'attaquer les chiens lors du jour de marché et profiter de la cohue générale pour ramener le gros de la troupe des Hystekers afin de piller la ville et jouir du massacre !



Amjar Amrajil

Chef du convoi batranoban : 3/5

Spécialités : 8. Survivre à tout prix, avoir l'air intelligent, organiser un campement

Extra : 11. Trouver de bonnes plantes, flairer les bonnes affaires

Désirs : Co2, Pl2, Po3, Ri4, Vi1

Seuil de Rupture : 4

Compteur : 6/9/12/15

Équipement : Vêtements batras, épée courte (Me1, Co2), 10 000 cestes cachés dans les chariots.

Informations : Amjar est en secret un chasseur d'épice profitant des escales pour organiser des virées dans des coins paumés où se cachent des plantes rares et intéressantes.

riches de la ville, eux-mêmes bien conseillés par les diplomates dérigions, bien entendu. Ces derniers tentent de tirer les ficelles, mais seul Alban reste le maître de ce jeu de manipulations.

Malheureusement, les meurtres récents viennent perturber l'arène politique de façon brutale, créant des tensions politiques et économiques, dont tout le monde se passerait bien. Inévitablement, la théorie du monstre remporte la faveur des rumeurs. En effet, la forêt de Vieusyl ne vomit-elle pas régulièrement des créatures terribles ? Le bruit qui court n'a pas manqué d'attirer des bandes de Porteurs de tous horizons, avides de renom et de popularité. L'arrivée de tant de personnes étrangères ne plaît à personne, et il faut vite régler le problème, sans quoi l'équilibre fragile risquerait de s'effondrer et Pelant de retomber sous le joug d'un tyran quelconque.

Acte 1 : Sur la route

Informations

Les PJ font partie d'un convoi se dirigeant à Pelant et dirigé par *Amjar Amrajil,* un batranoban discret. Qu'ils soient gardes du corps ou simples voyageurs, ils viennent de passer plusieurs jours sur la route. L'équipe du convoi est composée de six personnes à temps plein et de quelques membres (comme les PJ), selon les besoins.

Membres du convoi :

Amjar Amrajil : Chef du convoi

Ebek : Bras droit de Amjar

Gajl, Brok, Aral, Vir : Hommes de main

Archibald de Hauts-les-près : Noble dérigion excentrique.

Au début du scénario, le convoi n'a plus que quelques jours à tirer avant la prochaine escale, Pelant. Le voyage a été éprouvant, et **les PJ montrent des signes de fatigue (2)**.

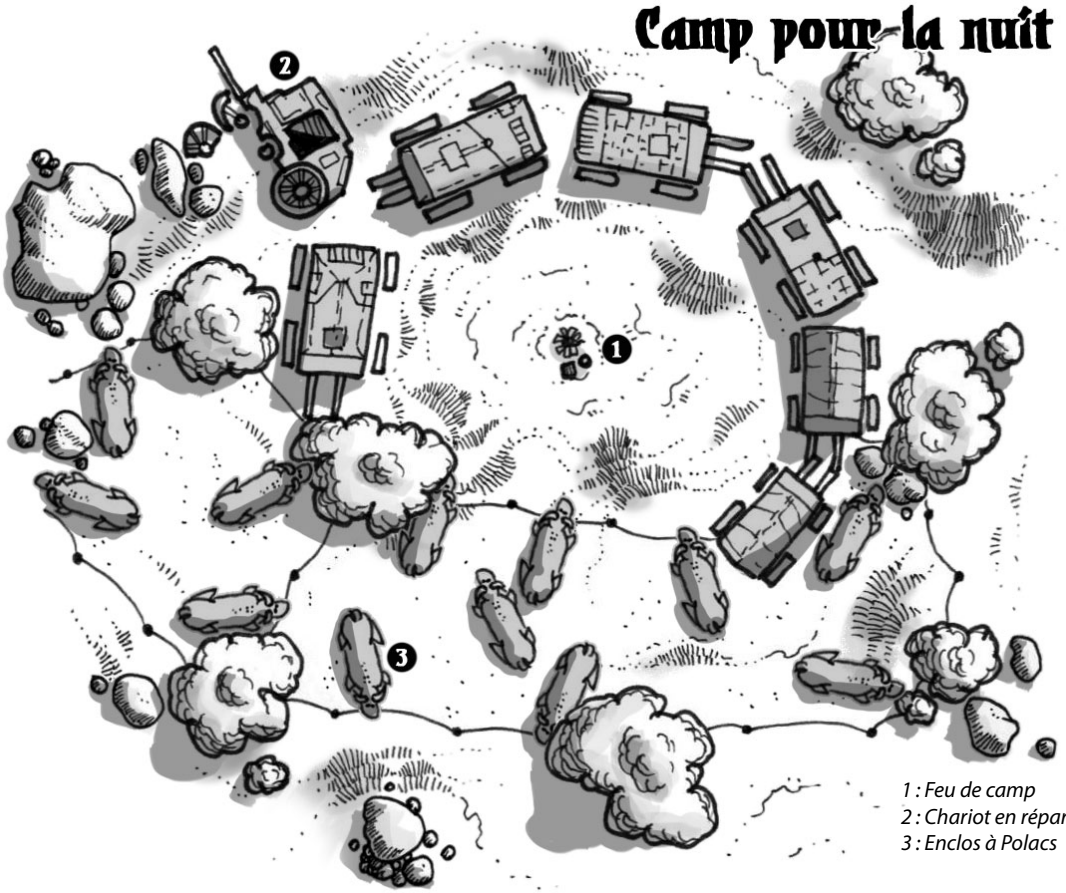
Scène 1 : Le malheur des uns…

La nuit approche et les chariots se dirigent vers un point propice au campement. Juste avant d'y arriver, des indices sur la route montrent qu'un précédent convoi s'est fait attaquer sur le site du bivouac. Corps sans vie, débris divers, puis le reste, chariots et chargement. L'embuscade s'est déroulée sur le lieu où *Amjar* envisageait de camper, mais, avec la nuit tombante, il est plus qu'imprudent de changer d'avis et de continuer la route. La caravane doit s'arrêter ici pour la nuit.

Le convoi s'est fait attaquer il y a quelques jours, et les corps pourrissent sur place. Après une fouille en bonne et due forme, le groupe trouvera un seul survivant, un gamin alweg nommé *Baly*, bloqué à l'intérieur d'un chariot. En se renversant, les deux roues du chariot ont été détruites et les portes se sont coincées dans la chute, piégeant l'enfant à l'intérieur. Par chance, le chariot contenait de l'eau et un peu de nourriture. Lorsque les PJ le retrouvent, il est légèrement déshydraté, un peu commotionné, mais sans réelle blessure.

Amjar ordonne à ses hommes de brûler les cadavres et de nettoyer l'endroit. Les victimes sont toutes des hommes. Aucune femme, signe courant qu'il s'agirait de l'œuvre des Sekekers. *Amjar* en profite pour faire l'inventaire des biens restants et récupérer tout ce qui peut être encore en bon état.

Il demande aux PJ de bien vouloir faire le point sur la situation afin de



1 : Feu de camp
2 : Chariot en réparation
3 : Enclos à Polacs

noter tout signe avant coureur d'attaque dans la nuit.

Amjar ordonne ensuite de faire réparer les roues des chariots cassés, de les remonter et de s'approprier les véhicules, le tout sans perdre de temps sur le timing prévu. Initialement composé de six chariots, la caravane des PJ compte désormais 2 chariots de plus.

La présence des corps a attiré toutes sortes d'animaux des plaines, aux tailles et capacités variées. Profitez de la situation pour faire connaître aux PJ la grande variété de la faune locale, aux aspects étranges, et suggérer que les plaines du centre constituent une zone encore très sauvage et mal connue de tous.

Scène 2 : Discussion autour du feu

Amjar est consciencieux. L'organisation du campement en cercle utilise au mieux le relief et permet la meilleure défense possible face à une éventuelle attaque. Même si le risque est peu probable (la foudre ne frappe jamais deux fois au même endroit), le batranoban fait toujours en sorte de suivre les règles de sécurité.

Lorsque vient le moment du repas, tout le monde s'installe autour du feu central. Un seul sujet occupe les conversations, Baly et l'attaque. L'enfant raconte ce qu'il a vu (pas grand-chose, il s'était planqué pour bouffer en cachette), et les discussions →

Membres du convoi :

Ebek, Gajl, Brok, Aral, Vir : Hommes de main de Amjar Amrajil : 2/4
Spécialités : *6,* Mauvaise foi, suivre les ordres
Extra : *8.* Se faire obéir, coup de poing brutal
Désirs : Co1, Pl3, Po1, Ri3, Vi4
Seuil de Rupture : 4
Équipement : Plastron de cuir de mauvaise qualité, épée courte (Me1, Co2).



Baly
Guide alweg 2/4
Spécialités : 6. Éviter les coups
Extra : 8. Fouineur de première

Les Porteurs, c'est plutôt rare normalement, non ?
Oui, c'est vrai. Il y a en effet un nombre anormal de porteurs d'Armes-Dieux à Pelant en ce moment. C'est très rare, mais ça arrive parfois. Surtout quand il existe une source de curiosité comme un monstre sanguinaire, avec un gros potentiel pour faire monter sa réputation et accéder au statut de légende locale.

basculent rapidement sur un sujet plus croustillant. Un monstre sévirait autour de Pelant ! Selon l'enfant, de nombreux Porteurs seraient présents à Pelant pour le débusquer et s'approprier la gloire de plante sa tête sur une pique. Son père connaissait très bien la région et voulait se rendre à Pelant pour y servir de guide et aider à débusquer la bête, se couvrir d'honneurs, démarrer une activité de chasseur de monstre et devenir riche. Raté !

Pour peu que les PJ se montrent intéressés et lui posent des questions, *Baly* pourra leur répéter ce que son père savait.

Informations de Baly :

- Pelant n'est pas encore touchée par les meurtres. Seuls les environs de la ville semblent avoir été attaqués.
- Les attaques semblent toutes soudaines et n'ont laissé aucun survivant.
- Les cadavres retrouvés ont été déchiquetés. Un véritable acte de barbarie.
- Le monstre attaque de jour comme de nuit, mais personne ne l'a jamais vu, même lorsque les victimes habitaient au milieu d'un village.
- Il y a eu 4 villages d'attaqués. Enfin, quatre villages attaqués connus à ce jour.

Patriotes !

Alors que le repas se termine, un passager du convoi, un Dérigion nommé *Archibald des Hauts-les-près*, prend la parole et se lance dans un laïus sur le besoin de Pôle de regagner le cœur des Alwegs des plaines du centre. Il tente alors de sensibiliser son auditoire sur le besoin du patriotisme à l'égard du grand Empire dérigion et, en particulier, de Pôle. Il part inévitablement dans un long monologue sur l'apologie de la cité et propose aux plus patients de venir le rencontrer dans ses beaux quartiers à Pelant, si jamais ils partagent le même sentiment.

Archibald est un passionné, un idéaliste à la verve prolixe, mais il n'est ni méchant ni vicieux. Faites en sorte de le rendre attachant. Excentrique, certes, mais attachant au point que les PJ puissent décider de lui sauver la vie... à la fin du scénario ! Il possède de l'argent et pourrait devenir un employeur potentiel. Il connaît parfaitement la ville et pourrait également renseigner les PJ le cas échéant.

Au sujet de sa présence dans les plaines, Archibald laissera entendre qu'il est là pour voir un ami, *Alban des Sauts-de-la-Grance,* un diplomate dérigion.

Lumières ðansantes

Dès que la nuit sera bien installée, un des gardes (ou un PJ) remarque une lumière suspecte à l'horizon, **(identifiée comme un feu de village, test *É*claireur (3) réussi)**. Le lieu se trouve sur la route vers Pelant et la caravane va le croiser en chemin le lendemain. Amjar déconseille de s'y rendre de nuit. Si les PJ désirent aller voir quand même, ils feront face à une attaque de 20 brigands hysnatons, des hystekers (stats Hystekers, cf. page 86). Ces derniers tentent de récupérer un de leurs monstres arrivé là par un concours de circonstance. C'est un échec, et les hystekers décident de massacrer tout le village et de maquil-

Informations au MJ

Ce scénario utilise certains termes et références propres à Bloodlust Métal. N'hésitez pas à relire les passages suivants pour une meilleure compréhension et utilisation de ce scénario. Plaines du Centre : *Bloodlust Métal* p.128, *Chagar enchaîné* n°22 et 51, *Mois des Conquêtes* n°1 p.15 Lexique : Hystekers et Excess : *Chagar enchaîné* n°22

ler leur forfait en un raid de Sekekers. L'éventuelle venue des PJ leur permettrait de lever le voile sur les coupables sans toutefois compromettre la suite du scénario. Inutile donc de les empêcher de jouer aux héros, enfin… aux Porteurs bourrins, quoi ! Si les Hysnatons font face à trop de résistance de la part des PJ, ils fuiront sous le couvert de la nuit. Pour *Amjar,* il n'y a rien que l'on puisse faire, sinon observer l'incendie prendre de l'ampleur.

Que le groupe décide de se rendre sur les lieux ou non, l'observation est écourtée par une attaque de hyènes des plaines, attirées par la présence du convoi.

Une personne postée en observation voit sans difficulté les yeux des hyènes refléter la lumière du camp et pourra prévenir de l'attaque imminente sur les polacs. Les hyènes s'attaquent principalement aux animaux et fuiront lorsque trois ou quatre membres de la meute seront abattus. La meute est composée d'une douzaine de hyènes. Elles n'attaqueront les hommes que si ces derniers s'interposent.

12 Hyènes sauvages

Valeur 3/5

Spécialités : 8. Chasseur, Bondir, Mordre, Rapide.

Extra : 10. Furtif, vue acérée

Compteur : 6/9/12

Morsures ou griffes: Me(1), Co(0)

Scène 3 : Pelant presque en vue

C'est quoi ce bordel ?

Le convoi reprend sa route après une nuit difficile ponctuée de tours de garde éreintants. Il avance normalement le long d'un vieux lit de rivière asséchée, lorsqu'une bande d'une vingtaine d'hysnatons enragés apparaissent au milieu des hautes herbes(même si les PJ en ont abattu la veille, la bande d'hystekers de Excess est composée d'une centaine de membres au total) et se mettent à hurler en chargeant la caravane. Toutefois, avant que les hysnatons n'aient le temps d'arriver au contact, une bande de Sekekers surgit à son tour de nulle part et s'interpose. La peur de subir une attaque conjuguée se dissipe au moment où les Sekekers interceptent les hysnatons et commencent à leur livrer bataille. Les Polacs n'étant pas très nerveux, même au seuil de la mort, vous pouvez décider que les PJ vont devoir protéger le convoi le temps qu'il prenne de la distance. Alors, quelques adversaires d'un groupe ou de l'autre (ou des deux) se dirigeront vers eux pour tenter de stopper la caravane.

Stats Hystekers, *cf.* page 86.

Stats Maraudeurs Sekekers : 3/5, *Spécialités* : 9. Impitoyable, Sauvagerie. *Extra* : 11. Haine des mâles, Increvable. *Équipement* : Tenue de cuir, épaulières renforcées, cimeterre.

S'engage alors une lutte entre les deux groupes, aussi bruyante que sanglante. Amjar profite du chaos du combat pour entraîner au loin son convoi le plus vite possible et se diriger vers le petit village proche, situé à une vingtaine de minutes, celui-là même qui a été attaqué la veille.

Qu'est-ce qui peut bien pousser des Sekekers à se désintéresser d'un convoi au profit d'un groupe de bandits armés et enragés ? Cela devrait donner du grain à moudre aux conversations. Il ne reste plus aux PJ qu'à tenter de faire courir leurs Polacs afin de s'éloigner le plus vite, ce qui est tout aussi improbable que le combat précédent !

Un vrai carnage !

Lorsque le convoi arrive au village, *Amjar* propose une halte d'une heure pour vérifier que ni Sekekers ni Hysnatons ne sont à leurs trousses. Il faut également calmer les bêtes, qui →



Archibald de Hauts-les-près

Noble dérigion 3/4
Excentrique et, surtout, en cavale
Spécialités : *8.* Culture dérigionne, Haut en couleur, Se faire des amis de la haute
Extra : *11.* Parler en public, falsifier des documents
Désirs : Co3, Pl4, Po1, Ri3, Vi1
Seuil de Rupture : 3
Équipement : Vêtements nobles excentriques, dague sertie (Me1, Co1), 5 000 cestes.
Compteur : 6/9/12/15
Informations : Se donnant le titre de noble dérigion, Archibald est une personne excentrique, partie de Pôle pour soi-disant œuvrer pour le bien de l'Empire et la reconquête des plaines. La vérité est toute autre. Il se cache à Pelant pour se faire oublier quelque temps. Il est recherché pour une histoire honteuse de falsification de testament, usurpation de titre de noblesse et « *facilitation de décès* » d'un noble dérigion sans héritier.
Bien sûr, tout ceci est vrai, mais il sera impossible de le vérifier, *a priori*.
Il connaît Alban des Sauts-de-la-Grance, par son ancienne vie à Pôle, et Archibald sera son invité.



Alban des Sauts-de-la-Grance



Sylvan des Sauts-de-la-Grance
Diplomate dérigion 4/6
Spécialités : 8. Sens de la répartie
Extra : 10. Sens des affaires

ne sont définitivement pas faites pour la course. Si le vainqueur des deux groupes de brigands se décidait à les poursuivre, le convoi ne serait pas assez rapide pour les distancer et *Amjar* préfère combattre sur un terrain plus propice. Au bout d'une heure, rassuré, il prend la décision de repartir en direction de Pelant. Les PJ disposent donc d'une heure pour inspecter le village.

Composé d'une quinzaine de huttes, l'endroit est désert et incendié à 90 %. Contre toute attente, quelques vivres enterrées (malins, ces Alwegs !) sont encore comestibles. Le village est jonché de morts, hommes, femmes, enfants et animaux. Toute la population y est passée. À la lumière des récents événements, *Amjar* avancera l'idée d'un raid des hysnatons, du fait de la présence de femmes parmi les victimes.

Des PJ curieux et pratiquant un examen minutieux trouvent les indices suivants :

Test Larron (2) puis Test Médecin (1) Nombre Qualité (Médecin) :1

- Certains corps retrouvés ne sont pas calcinés et montrent des signes de griffures profondes. Bien que les PJ n'aient, *a priori,* aucun moyen de connaître leur identité, le chef de famille se nomme Merin. Il avait une petite maison en ville et a acheté un des chiens-monstres à Lothor, un grossiste intermédiaire.
- Seuls cinq morts montrent des signes d'égorgement bestial. Le reste des habitants du village a été tué par des armes tranchantes.

Nombre Qualité (Médecin) : 2

- La chair des 5 personnes a été déchiquetée comme si un animal les avait attaqués. Type loup.

Nombre Qualité (Médecin) : 4

- La chair n'est pas dévorée. La profondeur et la taille des blessures ne correspondent à rien de connu des personnages.

Il n'y a aucun survivant, à part un petit chien moustachu et grelottant sous le bras du corps d'un homme, étendu au pied d'une hutte. *Archibald* arpente la ville et sera le premier à le trouver. Il s'empressera de le récupérer et décidera de s'en occuper personnellement.

Une fois l'heure écoulée, *Amjar* ordonne de repartir. Le trajet jusqu'à Pelant se déroulera sans encombre.

Acte 2 : En ville

Scène 1 : À l'intérieur

Bienvenu en ville !

Comme on peut s'en douter, Pelant est en effervescence à cause de la

Information au MJ :

Malgré les apparences, le petit chien retrouvé sur les lieux du massacre dans le village et récupéré par Archibald n'est pas si innocent que ça. En fait, le monstre, c'est lui ! Enfin, lui et ses frères de portée. Le chien est mignon tout plein, tant qu'il n'est pas violenté. Dès lors qu'il est malmené, il se transforme en monstre, un peu comme *The Hulk*, mais sans le changement chromatique. Pour le reste…

Le chien est en fait le fruit d'une expérience de l'Arme-Dieu Fang. Au village incendié, elle et ses comparses ont préféré maquiller la scène en raid de brigands. Il était prévu de récupérer l'animal, mais le chien était trop bien caché. Lorsqu'une bande de Sekekers a été repérée (ou à cause de l'irruption des PJ), les hysnatons ont décidé de quitter le lieux sans demander leur reste.

Le petit chien-monstre n'aurait jamais dû se trouver dans le village. Le plan initial était d'introduire toute la portée des chiens à l'intérieur de la ville. Malheureusement, un des chiens a atterri dans les mains d'un citoyen alweg ayant également une demeure hors de la ville. Lorsque les hystekers se sont rendus compte qu'un des chiens leur échappait, ils ont organisé une exfiltration. La tentative fut un échec et le chien atterrit dans les mains d'Archibald

rumeur d'un monstre rôdant dans la région. Cela a attiré pas mal de monde, et il est plus que probable que les PJ rencontrent plusieurs personnes marquantes.

Les locaux usent de tous les moyens possibles pour gagner quelques cestes de plus, en donnant par exemple des indices sur la présence du monstre (L'exactitude des renseignements est bien entendu facultative). Utilisez cette scène pour faire découvrir la ville et sa faune aux PJ.

Scène 2 : Avec la fourchette !

Une fois le convoi arrivé dans le caravansérail, ou une fois que vos PJ ont pris leurs marques en ville (ce qui peut prendre une seconde ou une semaine, selon vos habitude de jeu), ils sont accosté par le diplomate *Alban des Sauts-de-la-Grance*, flanqué de ses 10 gardes du corps. *Alban* accueille *Archibald* à bras ouverts et s'enquiert du voyage. Une courte discussion s'ensuit, et *Archibald* présente rapidement les PJ, leur réputation et leur rôle primordial qu'ils ont joué pour sa survie (surtout s'ils ont participé au combat contre les hyènes ou les hysnatons). *Alban* écoute très attentivement et convie les PJ à accompagner *Archibald* pour un dîner le soir même à son palais, afin de discuter d'une proposition de travail particulièrement bien rémunéré. Cela laisse toute la journée aux PJ pour faire le tour de la ville et se trouver un logement. *Alban* recommandera le bouge *« Au déï bleu »*, de loin le moins pire de la ville et le plus accueillant pour des Porteurs. La tenancière, *Sarya*, est justement une Porteuse.

Le soir venu, les PJ sont menés jusque dans une salle de réception où une grande table a été dressée pour accueillir une trentaine d'invités. Le majordome avertit les PJ que *Alban* ne pourra s'occuper d'eux avant un bon moment, étiquette locale oblige. La pièce est bien décorée, pourvue de tapisseries, de candélabres, et de toute un série d'objets décoratifs aussi inutiles et que clinquants.

Tous les convives se mettent à table après de rapides présentations, et chacun se lance dans une discussion plus ou moins passionnante avec son voisin, laissant les PJ seuls. On est ici bien loin des habitudes de Pôle, et les sujets pragmatiques resteront majoritaires.

Comme prévu, *Alban* fait mine de s'intéresser aux PJ vers le milieu du repas. Il prend place à côté d'eux et commence par expliquer rapidement la situation à Pelant, aussi bien au niveau politique qu'au niveau des meurtres en cours. Enfin, il propose sans ambages de verser aux PJ la somme conséquente de 3 000 cestes chacun pour la résolution des meurtres et la mort du monstre. Au cas où l'argent ne constituerait pas une motivation suffisante,

Alban a également accès à toutes sortes d'informations monnayables.

Non seulement les PJ seraient payés gracieusement, mais ils auraient également l'occasion de gagner en réputation et... de sauver deux de leurs consœurs, des Armes disparues avec leur Porteurs, qui n'étaient autres que les précédents enquêteurs.

Alban étant lui-même très occupé, il demandera à son fils, Sylvan, de servir d'interlocuteur principal. Il fera en sorte que son fils aille voir les PJ le lendemain dans le bouge où ils ont pris une chambre, afin d'arranger les détails. Si les joueurs ont pris une chambre au *déï bleu*, *Sylvan* s'occupera de régler la note pour tout le séjour des PJ à Pelant. Il leur conseille aussi de prendre un guide chez →



Sarya

Tenancière 4/7
Spécialités : 11. Gérer les bougeards, Réflexes
Extra : 14. Se faire obéir, Combat au bocle
Seuil de Rupture : 9. (Lullaby compris)
Équipement : Tenue de cuir, épée courte, poignards, Lullaby (bocle)
Pouvoirs : Détection du danger, Aura d'invulnérabilité

Rencontres en Ville :

Agrémentez la visite de la ville avec certaines figures officielles marquantes, dont voici une liste non exhaustive :

- Udumo, le recruteur de la loi du sang (Chagar n°31)
- Fanboy (Chagar n°4)
- Artiste auteur de la demi-molle (Chagar n°56)
- Ou, plus simplement :
- Agitateur incitant au rejet de tout ce qui peut être dérigion.
- Revente de peau de Sekekers.
- Marchands de peaux de bêtes sauvages et de viandes exotiques (*i.e.* du deinonychus).



Hysteker
Hysteker 3/5
Spécialités : 8. Agir en équipe, Bourrin sans imagination
Extra : 10. Endurant, Survivre à tout prix, Increvable
Bonus de coopération : +4
Seuil de Rupture : 5
Équipement : Tenue de cuir et de fourrure, épée courte, poignards.

Vraies fausses pistes :

Les bouges offrent plein d'occasions pour lancer les joueurs sur de fausses pistes. En voilà quelques-unes :

- Un batranoban a revendu des affaires appartenant aux Alwegs assassinés. Comment a-t-il fait pour les avoir ? C'est louche, ça !
- Tel Porteur est réputé pour sa sauvagerie. Et si c'était une escroquerie, cette histoire de monstre ?
- On aurait vu Sylvan se cacher dans une ruelle, la nuit. Il comploterait avec des mecs de la pègre locale.
- On voit traîner les sales gosses de Gui partout ces temps-ci. S'il y a bien un mec qui doit savoir ce qui se passe, c'est lui !

Gui pour toute expédition à l'extérieur de la ville. *Gui* pourra aussi donner l'itinéraire des précédents enquêteurs.

Bouge de là !

Avec cette histoire de monstre dans les environs, tous les bouges de la ville sont surpeuplés, mis à part quelques-uns, particulièrement crasseux. La seule option qui reste aux PJ est *Au Deï bleu*, un établissement tenu par *Sarya*, la Porteuse de *Lullaby,* un petit bocle piorad (petit bouclier). *Au déï bleu* est un bouge spécial, dans le sens où il appartient à Lullaby, et non à son Porteur.

L'endroit est très propre et, ô miracle, la bouffe l'est également ! L'endroit est cher (4 cestes/jour, mais c'est Sylvan qui paie la note) et la présence de Porteurs au mètre carré impressionnante. En guise de bienvenue, Lullaby accueillera les nouvelles Armes par un message courtois mais ferme, recommandant la non-violence au sein de son établissement… sous peine de représailles violentes.

Le bouge ne sera pas d'une aide très précieuse dans la recherche d'informations pertinentes. Trop de rumeurs y circulent chaque jour. C'est en fait le lieu idéal pour lancer les PJ sur de fausses pistes : voir les *« Vraies fausses pistes »* décrites dans la marge.

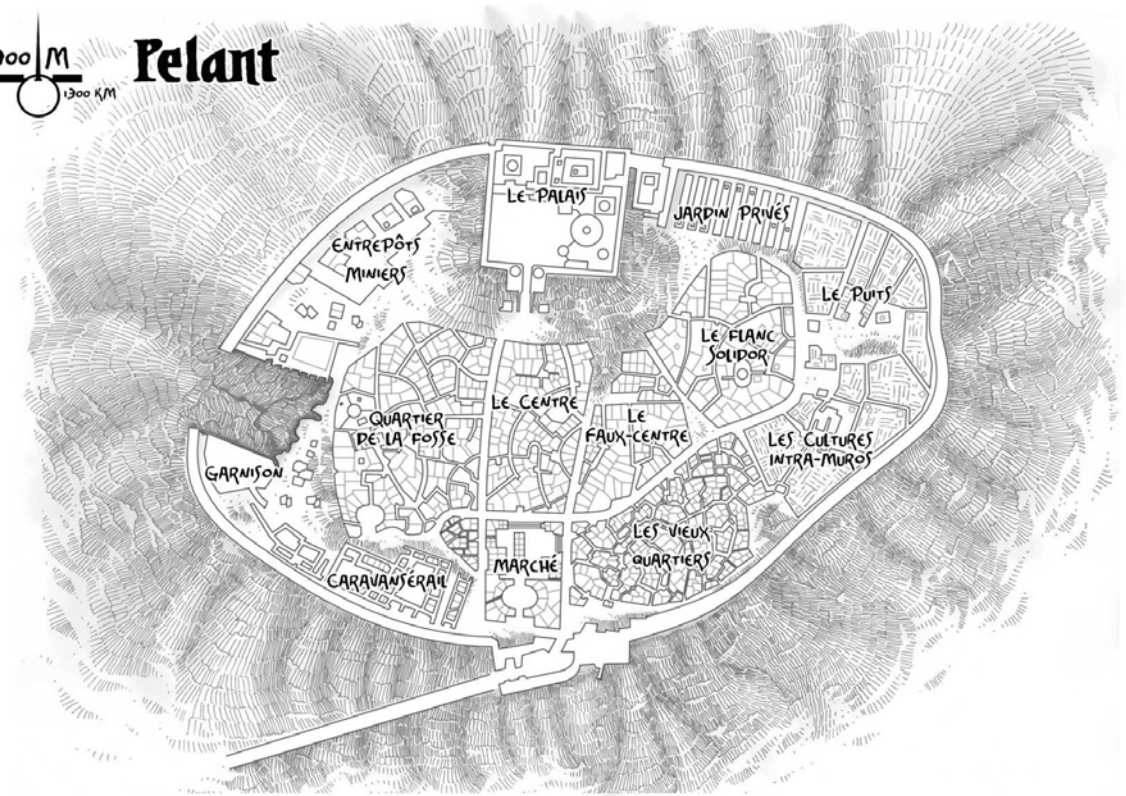
Lorsque vous l'aurez décidé, Sylvan et 4 gardes du corps rejoindront les PJ au bouge pour régler la note, leur expliquer certains détails et leur souhaiter bonne chance. Sylvan ne s'éternise pas, manifestant quelque gêne à se retrouver parmi tant de Porteurs, dont certains de fort mauvaise réputation. Voici quelques renseignements à glisser dans la conversation avec les PJ :

- Quatre villages alwegs ont été attaqués.
- Chaque fois, une seule famille a été touchée. Aucun survivant et aucun témoin.
- Les villages sont situés entre Pelant et Vieusyl.
- Les précédents enquêteurs ont découvert qu'au moment des meurtres, un voyageur hysnaton était toujours présent dans les villages. Son nom n'est pas connu de Sylvan.
- Les précédents enquêteurs étaient des porteurs d'Arme-Dieu.
- Ce sont les enfants-guides de Gui qui ont signalé la disparition des enquêteurs. Ces derniers ne sont jamais venus au rendez-vous fixé en ville avant la journée d'inspection d'un village.
- On n'a jamais retrouvé les corps des enquêteurs, ni leurs Armes. Ils pourraient tout aussi bien avoir quitté la ville en catimini.

Mendiants et filatures

Il existe des mendiants dans toutes les villes. Mais, en ce moment, traînent à Pelant des mendiants très particuliers. En effet, la bande d'hystekers que les PJ ont rencontré précédemment (celle de l'Arme-Dieu Excess, Arme du Miroir du passé, *Chagar enchaîné* n°22) se sert de déguisements de mendiants pour espionner les faits et gestes des enquêteurs.

Les entrées et sorties des bouges sont surveillées par plusieurs membres du groupe, et les rapports sont très réguliers. Comme vous le devinez, les précédents Porteurs sont sortis du *Déï bleu* et se sont fait tailler en pièces par la bande d'hystekers lors d'une embuscade dans une ruelle sombre. Les corps ont été camouflés



puis jetés dans la Fosse. Quant aux Armes, elles ont été récupérées puis sorties de la ville dans l'heure (le laps de temps durant lequel une Arme ne peut pas créer de nouveau lien symbiotique après la mort de son précédent Porteur).

Les vêtements amples des mendiants leur permettent de dissimuler leur visage et leurs difformités. Seul bémol toutefois, cela les empêche de porter des armes encombrantes. Les hystekers ont toutefois un repaire en ville où ils ont entreposés quelques armes dignes de ce nom.

Les *Hystekers* ne sont pas des pros du déguisement, et tout test de **Citadin** (2) réussi permettra de comprendre que les mendiants ne se comportent pas comme des mendiants habituels.

Ces *Hystekers* suivront les PJ autant qu'ils peuvent tout le long de l'aventure afin de renseigner leurs chefs. Un test de **Larron** (2) permettra de les repérer, mais ils n'engageront pas le combat, faute de moyen de se battre correctement. En raison de leur état mental, oscillant entre *« juste dérangé »* à *« carrément psychopathe »*, on n'est toutefois jamais à l'abri d'une réaction violente.

Les interroger ne servira à rien. La moitié n'a plus de langue et l'autre est trop coriace pour lâcher quoi que ce soit à des inconnus. Les chefs ne sont pas en ville et ne devraient même pas rencontrer les PJ dans ce scénario. Ce sont les marionnettistes du moment, à moins bien sûr que vous ne désiriez leur donner un rôle prépondérant ou rallonger le scénario. →



Gui

Gui, guide alweg 3/6
Spécialités : 8. Estimer une marchandise, Évaluer un renseignement
Extra : 10. Faire marcher au pas, Négociateur né
Désir : C04, Pl1, Po3, Ri2 Vi2
Seuil de rupture : 4
Decipher : Poignard en airain
Aspect : Hypermnésique (3)
Pouvoirs : Aspect renforcé (2), Détection du mensonge (3)

Employés de Gui :

- Tao, un hysnaton mal bâti de plus de 2,50 m et armé d'un hachoir disproportionné qu'il nomme Fendoir. Ce n'est pourtant pas une Arme-Dieu.
- Modro Œil malin, un Alweg s'occupant de guider les clients dans la forêt profonde et les zones dangereuses.

La guilde des guides de Gui

On a conseillé aux PJ d'aller voir un établissement de guides spécialisés. Ces derniers peuvent les emmener sur les différents lieux des meurtres et apporter des renseignements complémentaires. *Gui*, le propriétaire alweg de l'établissement, dispose de nombreux employés et s'autoproclame guilde, bien que n'étant techniquement qu'un simple gérant comme les autres.

La particularité de *Gui* est qu'il n'emploie quasiment que des enfants alwegs, souvent orphelins. Ils sont pour lui une main d'œuvre presque gratuite, et dont le potentiel est souvent sous-estimé. Les enfants travaillent pour *Gui* de façon bénévole mais reçoivent en échange un toit pour la nuit ainsi qu'un repas par jour. *Gui* est toutefois encadré par deux personnes, en cas d'expéditions en forêt profonde ou pour des besoins de protection rapprochée.

Gui accueille les PJ de façon très amicale et dépêche le même groupe d'enfants que pour les précédents investigateurs. Le petit *Baly* a atterri dans la guilde et se propose de faire partie du groupe pour mener les PJ.

Scène 3 : De nouveau dehors

Amis Porteurs, Bonjour !

Les PJ croisent d'autres Porteurs d'Armes au cours leurs pérégrinations, tous en mal de réputation, plus ou moins psychopathes et, bien sûr, en mode *« chasse au monstre »*. N'ayant rien trouvé eux-mêmes, ces derniers n'hésitent pas à filer le train aux PJ ou à leur poser quelques questions avec un air arrogant au possible, le temps de s'apercevoir que les PJ sont également des Porteurs, et pas du genre à se laisser marcher dessus. Un bon conseil serait par exemple d'introduire FanBoy et son Porteur insupportable.

Si les PJ sont attentifs et observateurs, ils ne manqueront pas de remarquer la présence récurrente d'Hysnatons aux traits marqués dans leur champ de vision, mais toujours à bonne distance, comme en observation. Ces derniers sont des *Hystekers* ayant pour tâche de garder un œil sur les nouveaux enquêteurs. Ils ont ordre de rester à distance et de ne pas attirer l'attention. Si les PJ leur rentrent dans le lard, ces derniers chercheront à éviter tout combat mais ne rechigneront pas à échanger quelques coups, juste pour garder la forme. Étant à l'extérieur de la ville, tous les *Hystekers* sont armés.

Visite guidée

Menés par une bande de gamins de *Gui*, les PJ pourront enquêter sur les 5 villages attaqués, notamment celui que les PJ ont visité lors du premier acte. Les trouver tous, sans guide, est impossible car, non seulement, ces villages n'ont pas de nom (ce sont plus des regroupements de quelques huttes), mais ils sont également situés dans des endroits cachés soit par les herbes hautes, paysage banal des plaines du centre, soit par un quelconque relief local.

Note au MJ :

Le succès de l'activité de Gui repose sur des raisons peu louables. Les enfants ne mangent et ne dorment au sec que s'ils ramènent des informations utiles sur ce qui se passe à Pelant. Ragots, rumeurs, faits divers, tout est bon à prendre. Decipher, son Arme, aide Gui à démêler le vrai du faux et a déjà permis de dénicher de véritables secrets. La dernière étant la liaison secrète de Sylvan des Sauts-de-la-Grance avec une fille de joie aux traits d'elfe. Connaissant les penchants racistes du père de Sylvan, il compte prochainement faire chanter ce dernier.

Piochez dans les informations suivantes pour agrémenter l'enquête de quelques indices.

Informations classiques :

- Population variant de 10 à 30 personnes.
- Présence de palissades.
- Présence d'un bûcher pour brûler les morts et éviter les charognards.
- Présence de chariots avec matériaux divers non déballés, comme s'ils venaient d'être achetés. Aucun vivre.
- Les victimes faisaient de l'élevage, de la culture, un peu de tout, quoi.
- Les zones de cultures et d'élevage sont vides ou à l'abandon.

Informations sensibles :

- Les victimes avaient des animaux de compagnies, notamment des chiens.
- Des sacs de denrées cachées/enterrées sont reconnaissable à une marque spéciale, un L entouré par un cercle. Les guides pourront préciser qu'il s'agit de Lothor, un intermédiaire de la ville qui achète les produits des fermiers des alentours.
- Une inspection soignée autour de l'enceinte du village révélera du sang séché sur le sol et la palissade, ainsi que des signes de lutte. On aurait tué une ou des personnes cherchant à fuir le village.

Village typique alweg ?

Il n'existe pas de *« village typique »* chez les Alwegs, mais on imagine très bien qu'un village classique des plaines du centre est un petit village bénéficiant d'une protection naturelle quelconque, se trouvant au sommet d'une butte et bénéficiant d'une source d'eau, très souvent un puits. Le village est toutefois toujours doté d'une palissade, en bois ou maçonnée, et dispose de nombreux potagers à l'intérieur de l'enceinte, pour sa subsistance en cas de danger.

Acte 3 : Et retour ðeðans

Scène 1 : Lothor

Si les PJ ont bien inspecté les villages, ils ont noté partout la présence des marchandises de Lothor, l'intermédiaire alweg qui vit dans l'enceinte de la ville. Parler à Lothor s'impose normalement comme une évidence. Il est en effet le seul point commun entre les victimes.

Lothor ne vit pas en périphérie, mais dans le Vieux Quartier de Pelant. Il ne sera toutefois pas difficile à trouver, car tout le monde connaît le bougre. *« Dès qu'il y a des affaires à faire, Lothor est toujours dans le coup ! »*.

Lothor est un homme discret, relativement honnête, mais trop avide de richesses pour l'être vraiment. Il n'a jamais eu d'enfant ni de femme et n'est pas très à l'aise avec les gens, encore moins des étrangers, qui plus est des Porteurs. N'hésitez pas à utiliser sa gêne comme une preuve de sa culpabilité. Une fausse piste facile, c'est toujours bon à prendre.

Lothor troque essentiellement avec les fermiers et utilise rarement de l'argent avec eux. Farine, viande fumée, légumes, féculents etc. lui servent de monnaie d'échange. Rien d'alarmant. Tous ses produits sont marqués par un sigle à son nom, un L entouré d'un cercle.

Lothor connaît tous les villages alentours et reconnaîtra spontanément que la seule chose étrange qui lui soit arrivée récemment est le don de chiots par le *« Cornu »*, un Hysnaton inconnu du coin (*cf.* marge : *Une drôle de coïncidence*).

Ce qu'il faut savoir de lui :

Une fois que les PJ ont pris connaissance de l'existence de la portée des chiens, il y a fort à parier qu'ils →



Lothor

Mode opératoire

Pourquoi y a-t-il tant de meurtres ?
Réussir à créer un monstre, c'est bien, arriver à le gérer, c'est mieux !
Ainsi, Fang et Excess se sont servi de petits villages alwegs isolés pour tester l'efficacité de leurs monstres canins et pour connaître en détail le potentiel meurtrier de leurs cabots.
Le mode opératoire est simple :
On implante les chiens dans l'enclos fermé que représente le village, on paie un gamin pour mettre une rouste au chiot, et on regarde le spectacle.
Si un malheureux tente de s'enfuir de l'enceinte pendant le carnage, on le zigouille.
Une fois les chiens calmés, on rentre et on fait le tour du village pour finir les quelques malheureux qui ont eu la mauvaise idée de survivre aux attaques des chiens.
Ensuite, une fois assurés qu'il n'y a aucun survivant, on remballe le tout et on cherche un autre village pour vérifier la théorie du carnage, non sans avoir au préalable pillé le pillage de toute denrée utile. Faut pas gâcher !

Une drôle de coïncidence...

Bien qu'il n'ait pas conscience de son geste, c'est Lothor qui a introduit les petits chiens dans la ville. Il les a récupérés malgré lui lors du chemin de retour vers la ville.
C'est un Porteur hysnaton (Cornu) qui les lui a donné, prétextant que les chiens n'étaient pas faits pour les plaines et qu'il leur fallait vivre en ville. Lothor n'était pas très chaud pour accepter mais, lorsque qu'un Porteur vous demande, sans être poli, de prendre une portée de chiens, on ne fait pas de commentaire sur sa sale gueule et on dit généralement : « *Oui Monsieur, bien sûr Monsieur* », et on se dépêche ensuite de refourguer les bestiaux à d'autres. Ce que Lothor s'est empressé de faire après, bien sûr...

Et si les joueurs sont durs à la comprenette...

Une fois l'inspection des villages et la visite chez Lothor faits, si les PJ ont du mal à assembler le puzzle, vous pouvez tout évidemment utiliser les Armes des PJ pour guider le groupe. Une autre option serait d'utiliser les mendiants. L'irruption des Hystekers en travers de leur route va leur confirmer que tout a un rapport avec les chiens. Mieux, les hystekers vont aller jusqu'à tout révéler, pensant que cela les aidera à faire plier les PJ et accepter leur proposition. Ce ne serait que folie de faire face aux hystekers !

vont se douter de leur implication. *Lothor* connaît les adresses des personnes à qui il a vendu les chiens et pourra orienter les PJ efficacement pour capturer les monstres sous leur forme *« gentille »*.

Scène 2 : La traque

La portée de monstres est composée de cinq chiots. La localisation de chaque chiot est connue des hystekers, et chacun des petits monstres est surveillé par un multiclassé veilleur/mendiant. Il est prévu que le veilleur a pour ordre d'attaquer le chien au cas où leur vraie nature serait découverte. La bête se change en machine à tuer et massacre tout sur son passage, précipitant ainsi le plan de sac de la ville par les hystekers.

Localisation des chiens :

- **Polo :** Quartier de la Fosse.

Au sein d'une famille de teinturiers. L'odeur des teintures est insupportable et oblige le groupe à acheter un épice supprimant temporairement le sens olfactif. Le chien est adoré par la famille et aucun incident n'est arrivé à ce jour.

Gestion de l'événement : Si les PJ sont trop menaçants, le chien pourrait se mettre à courir dans l'échoppe, entre les bacs de teinture etc. Une course poursuite entre les tissus et des chutes dans les bacs pourraient colorer la scène, au sens littéral comme au figuré.

- **Poupou :** Quartier du Faux-Centre

Au sein d'une maison des plaisirs et propriété de la chef d'établissement. Le chouchou de ces dames.

Gestion de l'événement : Occasion de faire entrer en jeu Valerialle, la maîtresse de Sylvan, ou Sylvan lui-même.

- **Grosso :** Famille alweg quelconque.

Gestion de l'événement : Une famille simple. Pourquoi faudrait-il que cela soit toujours compliqué ?

- **Chouchou :** Vieux quartier. Famille de Merin, le rémouleur.

Gestion de l'événement : La famille de Merin avait une petite bicoque en ville mais vivait en dehors des murs, dans le village découvert par les PJ au début du scénario. La maison est donc vide, car tous les membres de la famille sont morts (*cf. « Un Vrai Carnage »*). Le chien a depuis été récupéré par Archibald et vit désormais au Palais. Discuter avec les voisins suffira pour comprendre la situation, notamment en faisant le lien avec le village incendié.

- **Horlo :** Quartier du Flanc Solidor Maruun l'agitateur. **Maruun** est en réalité un espion vorozion qui opère à Pelant. Son vrai nom est **Vigtor Ignatis**.

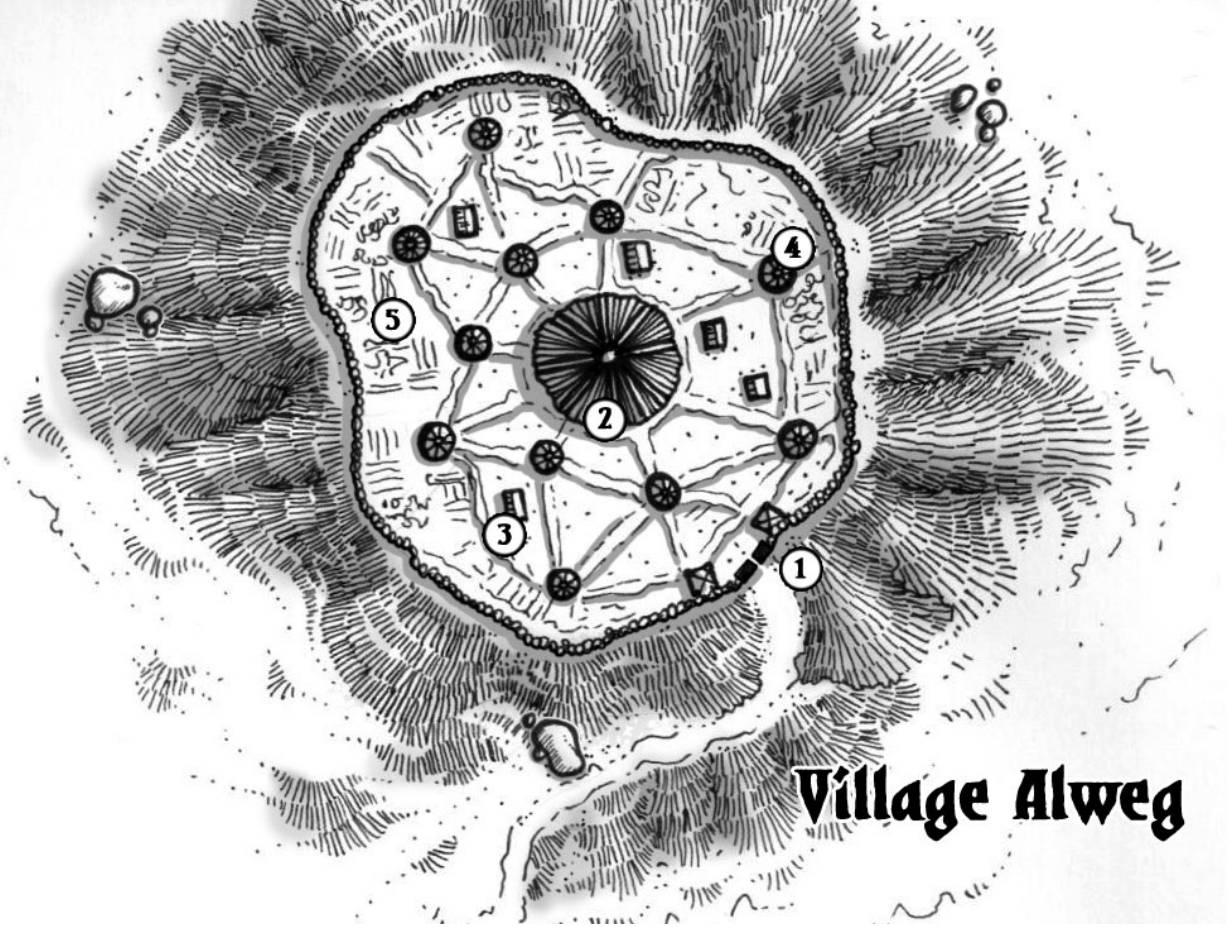
Maruun est tombé sous le charme des chiens et en a acheté un à *Lothor*. Rapidement après l'acquisition, Maruun a compris la véritable nature de la bête suite au décès de quelques uns de ses hommes de main. Il envisage son chien comme une carte à jouer et a mis en place un plan pour créer un carnage en règle au palais.

Le plan de Maruun :

Maruun sait (tu parles d'un secret !) que *Sylvan* a une maîtresse hysnatone, nommée Valerialle, et qu'elle a un accès facilité (et discret) au palais. Il compte remettre le petit chien à Valerialle afin que celle-ci l'offre à *Sylvan*. Maruun désire que le chien se retrouve au palais afin qu'il puisse déclencher une boucherie.

Traqueurs traqués

Les PJ n'espéraient quand même pas enquêter sans provoquer la colère des hystekers, si ? En voyant les PJ sortir de chez Lothar, les hystekers/mendiants ont compris qu'ils



avaient découvert le pot aux roses. De préférence à la nuit tombée, alors que les PJ se dirigent vers l'un des chiens, un groupe de 10 hystekers les interpelle pour leur demander gentiment (enfin, au début) d'arrêter d'enquêter. Ou, mieux, de s'allier à eux pour la gloire du miroir du passé et des Hystekers (motivation possible si un des PJ a l'Aspect **Gueule d'hysnaton à 3 ou plus**). En cas de refus, ils seront abattus et leurs Armes volées, comme pour leurs prédécesseurs.

Suivant le choix des PJ (parce que, oui, ils ont le choix) le scénario peut virer à 180°.

OK, on vous suit !

S'ils décident de s'allier temporairement aux Hystekers (ben oui, provisoirement, les Hystekers n'acceptent que des Hysnatons avec une vraie sale trogne dans leurs rangs), ils pourront participer à la transformation des chiens en monstres, au massacre, au pillage de Pelant et au partage du butin amassé. Ce faisant, ils seront en bons termes avec le miroir du passé et, pour peu que l'un des personnages soit un Hysnaton, le groupe pourrait recevoir la visite de Fang et Excess pour d'autres types de missions.

Le massacre à l'intérieur des murs cause de sévères dommages tant sur le plan humain et économique que politique dans la mesure où tous →

1 : Entrée du village
2 : Hutte du conseil
3 : Abris à bétail
4 : Hutte d'habitation
5 : Petit champ cultivé



Chien-monstre
Chien monstre 4/8
Spécialités : 12. Rugissement terrifiant, Queue acéré
Extra : 16. Morsure, Vif comme l'éclair
Compteur : 6/6/9/9/12/15
Seuil de Rupture : 8
Faille (petit) : 3
Griffes : Me1, Co1
Queue acérée : Me2, Co2
Mâchoire impressionnante : Me2, Co1
Sous sa forme de monstre, le chien développe une mâchoire impressionnante révélant des dents acérées. Des plaques osseuses sortent de sa chair, occasionnant une douleur terrible, accentuant encore sa frénésie. Sa colonne vertébrale se rallonge et une queue osseuse et tranchante remplace son appendice normal, dont il se sert en combat.
Durant la mêlée, les chiens cherchent à rester à couvert le plus possible avant d'attaquer les jambes des malheureux les plus proches.

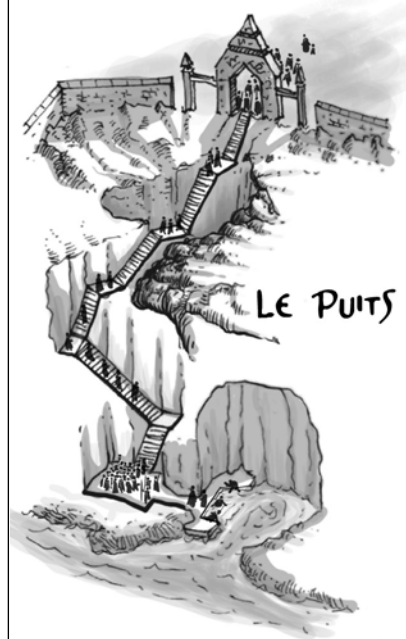
les chefs du conseil, Alban, Sylvan et Archibald se feront hacher menu. Pelant sera exsangue, comme l'avaient souhaité Fang et Excess. Pourtant, avec le temps, quelqu'un tirera inévitablement son épingle du jeu et se proclamera nouvel ordonnateur de la ville. Un énième dictateur quoi !

Quoi ? Nous et vous, Jamais !

L'idée de s'allier à des fanatiques hysnatons n'est peut-être pas du goût des joueurs, ni de leurs Armes-Dieux. Et c'est tant mieux pour la suite du scénario. Le groupe d'Hystekers leur sautera dessus sans autre forme de procès.

Aucun d'eux n'est Porteur d'Arme majeure et seul le chef du groupe est Porteur d'une Arme mineure. L'Arme-Dieu Excess n'est pas censée être présente mais, suivant de la puissance de votre groupe de PJ et du caractère que vous voulez donner à ce conflit, c'est tout à fait envisageable.

Si vous n'aimez pas les confrontations brutales, vous pouvez très bien organiser une embuscade en bonne et due forme, au détour d'une rue sombre, d'un escalier ou d'un étal de marchandise au milieu du marché. Si les PJ s'en sortent, continuez à la Scène 3.



Scène 3 : Carnage au palais

Ayant reconnu la race des chiens, les PJ vont certainement prévenir au plus vite leur ami Archibald. Les PJ connaissent désormais les lieux et ne devraient pas avoir de problème pour trouver leur chemin.

Mais, comme les choses ne se passent jamais comme prévu, des cris se font entendre alors que les PJ gravissent les marches en direction de la salle du banquet. La porte s'ouvre à la volée et des convives commencent à se sauver. Dans la salle, deux monstres-chiens attaquent tout ce qui bouge, serviteurs, diplomates, femmes, enfants, TOUT on vous dit ! Oui, les PJ aussi.

Tout le gratin de Pelant se trouve à ce banquet. Les chefs des familles influentes, les diplomates dérigions, des acteurs économiques et quelques invités de marque. Par miracle, Sylvan et Archibald sont encore en vie. Au début, en tout cas. Alban, son père, trempe malheureusement déjà dans un océan de sang et de tripes gluantes.

Combattre les chiens

La petite taille des chiens les rend difficiles à toucher (**Faille 2**), et l'encombrement général de la salle de banquet n'arrange rien à l'histoire (**Faille 2**). Quelques gardes armés tentent en vain de les abattre, mais ne réussiront qu'à réduire le mobilier à l'état de cure-dents. Leur présence aidera toutefois les PJ (**coopération +4d** par garde).

Implications

En gros, la venue des PJ sera plus que providentielle pour les survivants, d'autant que les monstres sont coriaces. Bien que robustes, les

chiens-monstres ne sont pas immortels (ouf !), et quelques coups bien placés devraient suffire pour les calmer.

L'implication des PJ dans ce combat est lourde de conséquence sur le devenir de Pelant. Il est clair que tout le monde ne pourra pas être sauvé. Alors, à qui donner la priorité ? Deux groupes distincts sont répartis dans la pièce, les familles de Pelant d'un côté et Archibald et Sylvan de l'autre. Selon qu'ils privilégient les uns, les autres, ou les deux de façon équitable, l'issue du combat sera différente.

Choix 1 : Privilégier Archibald et Sylvan

En choisissant cette option, Archibald et Sylvan seront sauvés, mais trois des chefs de famille périront. Devenant le seul chef de famille survivant, le dernier (selon votre choix) deviendra quelques semaines plus tard le prochain tyran de Pelant. Le chef de famille sera reconnaissant envers les PJ et les considérera comme ses invités de marque, à l'avenir. Une fois le nouveau dictateur en place, Sylvan et Archibald auront tout le mal du monde pour faire face aux séries d'assassinats qui vont suivre.

Choix 2 : Privilégier les familles dirigeantes.

En choisissant cette option, Sylvan et Archibald y laissent la vie. La tentative de médiation dérigionne s'écroule avec la mort de Alban et Sylvan, et les Alwegs retombent dans leurs travers habituels. Complots et assassinats redeviennent le quotidien, et il n'est pas impossible qu'un chef de famille sorte vainqueur du lot et s'autoproclame grand ordonnateur de la ville.

Choix 3 : Se partager

En tentant de sauver tout le monde, soit Archibald, soit Sylvan se fait becter, et va rejoindre *ad patres* un (et un seul) membre des familles. Si Sylvan survit (50/50), il réussit à conserver l'unité politique que son père avait mis en place.

Tous remercient les PJ et apportent leur soutien à toute requête, personnelle ou spéciale.

Tout cela ne sera pas au goût de Maruun, mais cela sera à vous de mettre en musique sa prochaine attaque pour déstabiliser le pouvoir à Pelant.

Et après ?

Félicitations ! Les PJ viennent juste de pourrir les plans de deux Armes-Dieux du miroir du passé, à moins qu'ils n'aient choisi une option inverse. En tout cas, ils sont désormais fichés, et nul doute que des représailles sont déjà en préparation. Bravo !

Voici quelques idées que vous pourriez utiliser pour une suite :

- Deux Armes majeures restent encore prisonnières dans le camp de Cornu situé dans Vieusyl. Organiser une expédition pour aller les chercher serait risqué, mais les deux prisonnières seraient extrêmement redevables à leurs sauveurs. Qui sait, elles sont peut-être des Armes détenant des infos précieuses pour votre campagne personnelle !
- Comment le deuxième monstre a-t-il atterri dans le palais ? À la recherche de l'espion perdu ! Maruun est un espion vorozion dont le but est de faire en sorte que les habitants de Pelant continuent de haïr les Dérigions et que Pelant reste une ville oubliée de Pôle.
- Au cas où les familles seraient encore en vie, il est plus que probable que les PJ seront secrètement contactés pour assassiner les autres familles. Il ne peut en rester qu'un !

Textes, illustrations et plans : Fred « Balt » Lipari

Mais qu'est-ce qu'il s'est passé, bordel ?

Simple. Un serviteur a été payé par Maruun pour faire mal au chien. « *Marchez lui dessus, juste sur la queue ! Allez, pour 200 cestes, ça le fait, non ?* »



UN SCÉNARIO POUR WÜRM — CASUS BELLI

Machairodus noir

Il était tellement dommage de ne pas pouvoir croiser de tigres à dents de sabre, dans Würm *! Il fallait bien remédier à cela. Le seul problème, c'est que les tigres à dents de sabre d'Europe, les machairodus, ont disparu il y a deux-cent mille ans. Sans doute est-ce pour cela que celui que vont croiser les PJ est un peu glaçant… Un scénario «* officiel *», par l'auteur du jeu.*

En quelques mots…

Partis en quête de bon silex, les personnages découvrent un crâne étrange aux longs crocs. Les voici bientôt hantés puis possédés par l'esprit d'un félin disparu, qui leur confère d'incroyables capacités. Mais, de retour au camp, les PJ découvrent qu'ils portent désormais malheur à tous leurs proches. Bientôt, le clan tout entier - ou ce qu'il en reste - les implore de s'exiler pour chercher une solution. Quelle malédiction les accable ? Et si les seules personnes en mesure de les aider étaient les mystérieux Hommes-ours qui vivaient jadis sur ce territoire, avant d'en être chassés ?

Fiche technique

TYPE • Linéaire (ou presque)
PJ • 3 à 5, de tout niveau
MJ • Plutôt expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

Le clan et le contexte

Ce scénario est prévu pour des Hommes longs. Le MJ peut parfaitement insérer ce scénario dans le cadre de sa campagne de *Würm*, avec les personnages habituels de ses joueurs, s'ils sont des hommes et femmes long(ue)s. Si ce n'est pas le cas, alors les personnages font partie du clan du **Loup blanc**, membre de la vaste *Tribu des Totems*, une importante tribu (quasiment une nation) disséminée sur presque tout le territoire. Le clan du Loup blanc compte 32 membres, dont le meneur de chasse **Croc de loup**, les deux chamanes **Effraie** et **Pattes blanches**, et la vieille **Croissant de lune**, la Voix des Ancêtres. Le MJ est invité à utiliser une *feuille de communauté* pour y indiquer (en les inventant au besoin) toutes les infos concernant ce clan, ses membres, ses coutumes et ses interdits.

Le clan est installé dans un grand abri sous roche niché au creux d'une vallée bien abritée du vent. Son territoire est une région de collines et de rivières. Vers le levant s'élèvent les hauts plateaux venteux des Causses ; vers le couchant la Forêt des Pins géants. Alentour se trouvent le clan du Loup gris et celui du Hibou, à trois et sept jours de marche vers le couchant ; les clans du Cheval (au Nord) et de l'Aurochs (au Sud) se trouvent à cinq et six jours de marche.

C'est l'automne. Il a beaucoup plu. Trois femmes sont enceintes, et les trois naissances sont attendues pour la saison froide, qui commence doucement mais sûrement à s'annoncer et qui sera rude, cette année encore. Comme chaque année, le meneur de chasse et les anciens ont prévu une grande campagne d'abattage de rennes pour faire face aux premiers mois d'hiver.

Mais la tribu manque de silex. Or, avant de pouvoir se lancer dans cette campagne, il est indispensable que le clan en récupère une bonne quantité. Car il faut du silex frais pour fabriquer de nouveaux outils, de nouvelles armes en vue de la chasse et de la boucherie à venir. Il faut aller en chercher sans tarder.

Les PJ, équipés et avec des vivres pour quatre jours chacun et des vêtements de demi-saison (1 pt de protection), sont envoyés au site sacré de la **doline brumeuse** pour chercher le **silex rouge**. Il s'agit d'un silex d'excellente qualité (+1 aux tests d'artisanat), que l'on trouve sous forme de gros rognons dans les flancs de la doline. La mission des PJ est simple : ils doivent déterrer des rognons en bonne quantité (au moins trois ou quatre chacun), façonner grossièrement des outils et des armes préformées de manière à ne pas trop se charger pour le retour, et rentrer rapidement.



Le Machairodus Noir ne vit plus au temps des Hommes Longs. Mais son esprit de prédateur plane toujours…

Le silex et le crâne

Le site est à deux jours de marche, avec une nuit de campement prévue. Le périple est déplaisant. Il pleut. Certes, ce ne sont plus les trombes d'il y a quelques jours, mais il bruine encore, et la boue glaciale monte fréquemment jusqu'aux mollets des PJ. Ceux-ci doivent marcher pieds nus s'ils ne souhaitent pas perdre dans la boue leurs chausses en peaux de rennes bien cousues.

Lorsque les PJ arrivent sur le site baigné dans le brouillard, ils découvrent que la doline est noyée par la crue d'une rivière proche. L'eau a commencé à décroître, mais il faut encore attendre avant que tout soit retiré. Les plus optimistes des PJ prévoient que les rognons seront plus faciles à extraire de la terre boueuse. Les plus pessimistes regrettent un contretemps fâcheux et des conditions de travail pénibles sur les versants vaseux.

Au bout d'une journée d'attente, la doline est praticable. Les PJ peuvent hâter ce moment s'ils s'acharnent à déloger les embâcles qui stagnent dans le site, principalement des troncs de bouleaux.

Alors que les PJ creusent les flancs boueux à l'aide de pieux, retirant déjà quelques rognons (SD 5 pour en trouver), ils découvrent un crâne étrange et magnifique, non pas →

en os mais en pierre : le crâne d'un animal comme ils n'en ont jamais vu, arborant de très longues canines. Il s'agit du crâne fossilisé d'un machairodus, animal éteint depuis plus de cent-cinquante mille ans. Les PJ ne savent rien de cette créature. Ils reconnaissent le crâne d'un félin, assez semblable à celui d'un lion gris, mais ils n'ont jamais vu un lion avec de tels crocs.

S'ils cherchent alentour, ils peuvent trouver la mâchoire inférieure, quelques vertèbres et quelques côtes appartenant au même animal. Tout est bien sûr fossilisé. Les côtes sont brisées.

Lors de la première nuit après la découverte du crâne, les PJ sont assaillis de rêves étranges où apparaît la silhouette d'un félin noir à dents de sabre. Ses yeux verts sont flamboyants. Ils ressentent tout à la fois terreur et fascination lors de ces rêves très vivaces. Au réveil, le malaise est palpable, et pourtant les PJ se sentent exaltés, emplis d'une vigueur nouvelle. Quelque chose a changé en eux. Que les PJ aient pris le crâne ou qu'ils l'aient laissé sur place, ils sont désormais possédés par l'esprit du terrifiant félin (voir encadré).

Avant de repartir, les PJ doivent préformer les blocs pour l'usage à venir. Pour ce faire, le MJ peut faire lancer trois tests faciles (SD 5) par rognon, ou un seul test modéré (SD 7) pour chaque bloc. Ne pas oublier le bonus (+1) aux tests d'artisanat pour ce silex exceptionnel.

En chemin, à moins qu'ils ne veuillent hâter leur retour ou se rationner, les PJ devront chasser. Il peut également être bien vu de revenir au camp avec quelques belles proies, en plus du silex rouge. Avec le temps humide, les PJ repèrent aisément des traces sur le sol boueux (SD 5). La chasse se déroule comme indiqué dans les règles du jeu. Toutefois, sur la piste, les PJ ont la sensation d'être suivis par quelque chose. Une ombre. Peut-être le fantôme de la créature ? S'ils cherchent ses traces, ils n'en trouvent pas dans la boue, mais repèrent quelques empreintes de grand félin… dans la roche d'une longue dalle de pierre.

Faveurs et maléfices du Machairodus Noir

Les PJ gagnent l'une de ces forces, au choix, à indiquer comme *faveur des esprits* :
Fureur noire (+1d6 pour toucher au contact) ;
Force ténébreuse (+1d6 aux dégâts) ;
Souffle ancestral (+9 pts d'Endurance) ;
Réflexes félins (+3 en esquive, +1d6 en Initiative).
L'effet de ces forces ne peut pas se cumuler avec celui d'autres forces aux effets semblables (*i.e. : fureur noire* et *fureur du lion*)
À la discrétion du MJ, le porteur du crâne peut recevoir *deux* de ces forces.
Le MJ peut choisir de ne révéler ces gains qu'à la faveur d'un prochain combat.
Par ailleurs, le lien avec le véritable esprit tutélaire des PJ (le grand loup blanc, par défaut) est vacillant. Sur un résultat pair avec un dé de la Manne, l'aide ne vient pas et le dé n'a aucun effet.
Le sang noir - Durant l'aventure, les PJ ils auront la désagréable surprise de voir leur sang prendre une teinte de plus en plus sombre jusqu'à atteindre un noir opaque dans les derniers jours. Leur teint de peau devient sombre et grisâtre.

Retour au camp

Les PJ sont de retour au camp sous une pluie fine, qui se change en averse durant la nuit. De lourds nuages noirs roulent dans le ciel. Si les PJ sont de retour avec le crâne, et qu'ils le montrent, ils attirent immédiatement la curiosité de tous, particulièrement du meneur de chasse. Ils attirent aussi la méfiance des chamanes.

Presque immédiatement, les effets néfastes du crâne vont advenir et assombrir les jours du clan. La nuit qui suit le retour au camp des PJ, l'une des femmes enceintes fait une fausse couche (de préférence, il s'agit de la sœur ou la compagne d'un PJ). Si le crâne est offert à quelqu'un, cette personne tombe malade pendant la nuit suivante, et son état empire de jour en jour.

Sans le savoir, les PJ lancent le *mauvais œil* sur tous les PNJ qu'ils croisent (*cf. malédictions* p.75). Il n'est pas besoin de tester la réussite de la malédiction ; le MJ peut choisir de manière discrétionnaire de la réussite du test de résistance des PNJ.

Le lendemain de l'arrivée des PJ, la chasse aux rennes se prépare. Les PJ doivent participer à la réalisation d'outils et armes : outils de boucherie, tranchoirs et racloirs (SD 5), pointes de sagaies et d'épieux à emmancher et fixer (SD7). Le silex est d'excellente qualité et confère une prime de +1 aux tests d'artisanat.

Toutefois, les outils et armes fabriqués par les PJ sont maudits. Sur un test raté de 1 ou 2 points dans leur utilisation, un accident surviendra. Si c'est un outil, la personne qui s'en sert se blessera (1 point de dégât) ; si c'est une arme, le porteur frappera un allié à proximité. Le phénomène n'est pas lié au silex. D'autres armes fabriquées avec d'autres matériaux par les PJ porteront les mêmes malédictions.

Le soir, une cérémonie est conduite par les sages du clan, qui en appellent à l'esprit du Loup blanc. La Voix des ancêtres, par son exhortation, confère à tous les chasseurs une prime d'1d6 pour toucher, pour leur premier coup lors de la chasse. Il s'agit d'ordinaire d'une cérémonie festive et ardente, où les chants et les défis résonnent haut sous la voûte de l'abri. Mais, cette fois-ci, l'ambiance est lourde et les rires sonnent creux.

Une mauvaise chasse

Le surlendemain, c'est le départ pour la chasse, à l'aube. L'objectif des chasseurs est d'intercepter l'immense troupeau de **rennes** qui descend des plateaux venteux du levant vers le littoral du couchant, à l'endroit d'un gué emprunté par les animaux chaque année à la même époque. D'ordinaire, une telle chasse est fructueuse. À l'aide de pièges, de sagaies et d'épieux, les huit ou neuf chasseurs peuvent y tuer plus de vingt rennes, de quoi passer l'hiver sereinement. L'enjeu est crucial. Sans cet apport de viande, de graisse et de peaux, le clan est menacé de mourir de faim.

Mais, lorsque les pisteurs se rendent au gué où doivent passer les rennes, c'est la catastrophe : l'immense troupeau a déjà traversé, très en avance. Comment les guetteurs ne l'ont-ils pas vu ?

Si les PJ sont débutants, les chasseurs s'élancent à la poursuite du grand troupeau, et parviennent à le rattraper le surlendemain ; ils doivent alors mener l'assaut sans le recours aux pièges.

Si les PJ sont expérimentés ou déjà très forts, le MJ peut décider →

Les Rennes

Le troupeau de rennes compte plusieurs centaines d'individus. Mâles et femelles possèdent des bois. Poids : 120 à 280 kg.
Esquive 6
Peau Épaisse 1
P vie 24
Initiative 2d6
Attaques [1] Bois 2d6 (1d6+3 dégâts)
Course 9, Sang-froid 5, Vigilance 7

Les Bisons

La harde de bisons compte 32 bêtes, dont 7 jeunes. Le bison préhistorique (Bison Priscus) *peut mesurer plus de deux mètres au garrot et possède une fourrure très fournie, une «* barbe » et de longues cornes noires. *Poids : de 700 à 900 kg*

Esquive 6
Peau Épaisse 2
P vie 48
Initiative 2d6
Attaques [1] Cornes 3d6 (3d6 dégâts)
Piétinement* 2d6 (4d6 dégâts)
Course 9, Sang-froid 9, Vigilance 7
Capacité spéciale :
**Piétinement* : Un personnage frappé par la charge d'un bison doit effectuer un test de force (SD9) pour ne pas être renversé, et risquer d'être piétiné dans le même assaut.

que le meneur de chasse opte pour un autre gibier : le troupeau de **bisons** qui paît à une demi-journée vers le Nord. Une chasse beaucoup plus dangereuse, mais où l'abattage de deux, voire trois bisons suffirait à assurer déjà une ou deux lunes d'hiver sereines.

Or, quelque soit le gibier choisi, la chasse tourne mal. Aucun des chasseurs, à part les PJ, ne parvient à tuer de bison ni de renne (en termes de jeu, ils ratent tous leurs tests, ou réussissent mais causent très peu de dégâts). La fuite du gibier est rapide et inexorable. Comble de malheur, le chef de chasse subit une blessure critique, encorné par les bois d'un grand renne ou d'un bison. Il tombe en dessous de 0 points d'Endurance et perd connaissance. Il va devoir être soigné, avec beaucoup de difficulté. Les chasseurs qui courent au camp requérir l'aide des autres pour la boucherie et le rapatriement des proies, devront également ramener avec eux le ou la chamane, d'urgence.

Les PJ se partageront seuls les points de bravoure pour les bêtes abattues.

Les porteurs de mort

Lors du retour, l'ambiance est maussade. Tout le monde est inquiet. Les animaux tués ont été découpés et chargés sur des travois pour être rapportés laborieusement au camp. Un autre travois porte le corps du meneur de chasse, qui a pu reprendre ses esprits par intermittence. Une fois arrivés au camp, une autre mauvaise nouvelle attend les PJ : une femme a accouché, mais la délivrance s'est mal passée (il y avait déjà une hémorragie en réalité) et la femme est morte en couche. L'enfant est vivant mais son état de santé est préoccupant.

S'il n'y a qu'un(e) chamane, il ou elle maudit les esprits de lui avoir imposé de faire un choix entre la femme et le meneur de chasse moribond. Il/elle poursuit les soins sur l'enfant et sur le meneur de chasse grièvement blessé. S'il y a un(e) autre chamane, cette dernière va soigner éventuellement les autres chasseurs, dont les PJ.

Compte tenu des circonstances, l'un des chamanes va interroger les esprits pour savoir ce qu'il se trame exactement. S'il a été rapporté et montré, il ne fait plus de doute pour quiconque que le crâne aux longs crocs porte malheur au clan. Dès que possible, le ou la chamane va tenter de contacter les esprits pour en apprendre davantage sur ce crâne et sur ce qui arrive aux PJ. Le cas échéant, il prévoit même d'essayer de les exorciser. Tout ceci se révèle voué à l'échec. Le ou la chamane perd connaissance lors de sa transe, puis sombre dans une inconscience fiévreuse alarmante. On remarque sur son cou et son épaule deux énormes hématomes rouges, comme s'il avait été frappé à cet endroit par les dents du crâne. D'aucuns lancent aux PJ des regards noirs, voire des accusations. De préférence, cela vient de leurs proches les plus chers : époux/épouses, parents, enfants.

Tous les membres de la tribu fuient désormais les PJ. On ne leur adresse plus la parole, personne ne veut plus travailler, manger ou dormir à leurs côtés. On les regarde avec la plus grande crainte.

La Veillée

À la veillée, un conseil des sages se réunit, auquel participent les PJ (sauf si le MJ préfère qu'ils n'y soient pas conviés). La Voix des ancêtres et le chamane confirment que les PJ sont

Et si les PJ ne rapportent pas le crâne, ou le cachent ?

Les PJ peuvent tout à fait ne pas prendre le crâne, voire s'en moquer éperdument et le laisser traîner là où ils l'ont découvert. Malgré tout, ils seront hantés par les rêves et frappés par la malédiction. Ils bénéficieront aussi des faveurs du Machairodus Noir. Au camp, le(s) chamane(s) et la Voix des Ancêtres commenceront à soupçonner un problème lorsque les premiers incidents surviendront, et plus encore après la partie de chasse calamiteuse. Ils questionneront les PJ, à tout hasard. Si les PJ font comme si de rien n'était, les membres du clan développeront cependant pour eux une aversion croissante, instinctivement, car chacun subodore l'emprise de la créature des ténèbres qui les infecte. Le MJ a deux options : soit il choisit de faire en sorte que le(s) chamane(s) découvre(nt) tout ou partie de la vérité, en interrogeant l'esprit tutélaire du clan, soit il choisit de laisser les PJ assumer l'inexorable malheur qui va continuer à s'abattre sur le clan, jusqu'au dénouement, ce qui peut être très intéressant (voir plus loin « *L'aventure au camp du Loup blanc* »). Si les PJ cachent le crâne, il est plus facile de s'arranger pour que quelqu'un parvienne, éventuellement, à le trouver, et à demander des comptes aux PJ.

maudits. Si le crâne a été rapporté ou mentionné, on fait bien sûr le lien entre la malédiction qui les frappe et le crâne de cet étrange lion aux crocs démesurés. Mais certains ne s'arrêtent pas là. D'autres clans, d'autres tribus fréquentent également le site sacré du silex rouge, dont ils utilisent les bons filons pour leurs armes et leurs outils. Et si ces clans, jaloux ou hostiles pour quelque obscure raison, avaient choisi délibérément de maudire le Loup blanc *via* les PJ ? Certains chasseurs pensent que cette malédiction a pu être envoyée par les hommes-ours qui vivaient dans cette vallée jadis, avant de monter se cacher dans les gorges et les causses venteux du Levant. La Voix des Ancêtres doute toutefois que les rares hommes-ours qui rôdent encore dans le territoire soient mêlés à cette malédiction. En y réfléchissant, le regard de la vieille femme se perd dans les braises rougeoyantes du foyer. Et si, au contraire, ils pouvaient aider les PJ ? Les Hommes-ours vivaient ici bien avant l'arrivée des hommes véritables ; ils savent peut-être d'où vient cette malédiction.

Au terme du débat, la Voix des Ancêtres et les sages (du moins ceux qui restent en l'absence du meneur de chasse et de l'un des chamanes) pensent que les PJ doivent s'exiler, pour la sauvegarde du clan du Loup blanc. Il leur est conseillé d'aller se réfugier dans les montagnes, dans la **grotte des purifications**, et d'y demeurer reclus jusqu'à ce que la malédiction cesse d'elle-même ou jusqu'à ce qu'ils trouvent le moyen d'y mettre un terme.

Ceci étant dit, les PJ sont libres de choisir leur voie. Le conseil des sages se borne à donner des conseils, mais ne peut donner d'ordres à quiconque. Seule une décision commune de l'ensemble des membres clan peut se monter effectivement coercitive. Or, avec un(e) chamane et le meneur de chasse inconscients, deux des plus importantes figures d'autorité du clan ont cessé de s'exprimer. Les PJ peuvent donc, s'ils le souhaitent, tenter de s'imposer à leur communauté, et essayer d'y faire prévaloir leur volonté. Ne sont-ils pas les seuls à avoir rapporté du gibier lors de la dernière chasse ? De fait, ils sont bien trop craints et trop puissants désormais, surtout s'ils sont unis, pour être contestés vigoureusement. Toutefois, s'ils décident d'ignorer les conseils des sages, leurs proches leur tourneront brutalement le dos et, à défaut de parvenir à les convaincre de partir, leur feront →

sentir qu'ils ne sont plus les bienvenus dans le clan.

À la discrétion du MJ, l'un ou l'une des proches des PJ peut toutefois se montrer résolue à leur faire confiance s'ils souhaitent rester. Ce sera la première à tomber malade ou victime d'un dramatique accident.

Si les PJ prennent effectivement la décision de rester avec le clan, ils perdent chacun 50 points de *Générosité* (le score peut descendre dans le négatif). À compter de cet instant et jusqu'à la fin de la malédiction, les PJ ne peuvent plus utiliser la Manne.

L'exil

Si les PJ choisissent (ou acceptent) de partir, ils doivent le faire sans prendre de nourriture, pour ne pas saper davantage les chances du clan de survivre à l'hiver. Si les PJ ont spontanément suggéré leur exil, on leur proposera éventuellement des vivres pour une journée (mais gageons que, dans ce cas, ils la refuseront sans doute).

Les PJ vont se diriger vers les gorges et les causses venteux du levant. La grotte des purifications est à moins d'une journée de marche, dans les collines bordées de falaises qui marquent le contrefort du plateau. C'est là que se rendent les filles en initiation lors de leurs premières règles, mais aussi les gens qui ont commis des actes nécessitant purification. Les PJ en connaissent tous le chemin.

Pour se nourrir, les PJ doivent chasser. Le gibier n'est pas très abondant ; il ne peut y avoir de renne, ni d'aurochs ou de mammouth ; si les dés indiquent des chevaux, le MJ doit se souvenir que les hommes longs répugnent à les chasser. Si les PJ parviennent néanmoins à abattre une ou plusieurs proies de belle taille (bouquetins, bisons, biches, saïgas…), ils ne sont pas au bout de leur peine pour autant.

En effet, une **meute de quinze loups** surgit bientôt pour contester la (ou les) dépouille(s) sanglante(s). Ce sont de grands loups gris au pelage clair, aux yeux d'ambre. Les PJ les connaissent bien, il s'agit de la meute de **Givre** et **Pattes d'Ours**. Les loups ne sont pas ouvertement agressifs, mais ils disputent clairement la (les) proie(s) des PJ. Et ils ne se contenteront pas de restes ou d'une petite part. Ils veulent tout et entendent passer en premier. D'ordinaire, ces loups n'auraient pas cherché querelle aux membres du clan. Si le Loup Blanc est l'esprit tutélaire de leur clan, les PJ interprètent l'attitude de la meute comme le signe de la défiance, voire de la colère de cet esprit. Ils peuvent tenter de faire fuir les loups, mais ils doivent se méfier : pour chaque loup grièvement blessé ou tué, on retire un dé de la Manne. Si la Manne tombe à 0, les PJ doivent effectuer un test de résistance aux malédictions (SD 7) ou devenir *maladroits* jusqu'à ce qu'un exorcisme soit pratiqué. Si les PJ abandonnent le fruit de leur chasse au profit des loups, alors ils ne seront plus ennuyés par la meute pendant le reste de l'aventure. À la discrétion du MJ, une malédiction bien plus terrible peut s'abattre sur les PJ s'ils s'acharnent sur les loups.

Avec un peu de chance, les PJ auront le temps de chasser de nouveau avant d'atteindre la grotte, ou tenter la cueillette. En cette saison, ils peuvent encore escompter trouver quelques baies et noisettes, des champignons aussi.

La grotte

Les PJ atteignent le site en fin de journée, ou à la nuit tombée s'ils ont

Les Loups

*Quinze loups, dont trois petits. Au choix du meneur de jeu, le couple alpha peut être un couple d'*animaux légendaires *(cf. LdB p.104).*
Esquive 8
Peau Épaisse 1
P vie 21
Initiative 2d6
Attaques [1] Morsure 3d6 (1d6+2 dégâts) ; Course 9, Sang-froid 5, Vigilance 12
Capacité spéciale :
Pistage : Le loup est capable de flairer des pistes mieux que quiconque (4d6). Il peut courir sur de très longues distances sans s'essouffler.

L'ours brun

Attiré par l'odeur des proies abattues, cet ours solitaire est opiniâtre et méchant. Il mesure près de cinq coudées de haut lorsqu'il se dresse sur ses pattes arrière.
Esquive 6
Peau Épaisse 2
P vie 36
Initiative 2d6
Attaques [2] Griffes 3d6 (2d6 dégâts)
Morsure 3d6 (2d6 dégâts)
Course 7, Sang-froid 9, Vigilance 9
Capacité spéciale :
Prise de l'ours : Un ours brun qui est parvenu à frapper son adversaire pendant deux assauts de suite peut tenter, au troisième assaut, un jet de lutte contre celui-ci *(3d6)*. Si ce jet est réussi, l'ours inflige 1d6 points de dégâts par assaut à sa victime, tant qu'il maintient la prise, et place une morsure à 4d6 au lieu de 3d6.



Trosha, Vo'dani et Fingol, les étranges Hommes-ours

perdu beaucoup de temps à la chasse ou à la cueillette. Ils peuvent s'y installer pour dormir et s'abriter de la pluie, qui recommence cette nuit après avoir cessé depuis quelques jours. La grotte est assez vaste et plutôt sèche sur les premières dizaines de mètres. Le porche d'entrée est haut (7 m) mais relativement étroit (3 m à la base). Quelques aménagements (peaux, perches, claies) subsistent à quelques pas de l'entrée. Un ruisseau serpente dans les profondeurs de la grotte, où se trouve même un bassin d'eau souterraine, accessible après une courte escalade (SD 5). Les PJ peuvent s'y baigner, comme il est de coutume pour se purifier (le bassin ne dépasse pas 1,20 m de profondeur). Malheureusement pour eux, ce bain n'a pas d'effet sur leur(s) malédiction(s). En revanche, l'eau est très froide.

Si les PJ souhaitent s'installer à cet endroit en attendant un signe, rien ne le leur interdit. Les nuits y seront agitées. S'ils ont chassé une grosse proie, une bande de **huit hyènes des cavernes** tentera de la leur disputer durant la nuit, par surprise. Si le MJ estime que les hyènes sont trop difficiles à vaincre pour des PJ inexpérimentés, un **ours brun** solitaire et affamé jouera ce rôle. Si les PJ demeurent longtemps dans la grotte, les deux rencontres peuvent se succéder.

Durant leur sommeil, les PJ font de nouveaux rêves où leur apparaît le Machairodus Noir. Il devient plus net, plus terrifiant, et pourtant les PJ sentent se resserrer le lien qui les attache à cette créature. Malgré leur sommeil troublé, il leur semble puiser de la force à son contact spirituel. →

Les Hyènes des cavernes

Cette bande de hyènes énormes compte 8 individus. La bande est menée par une grande femelle rusée et agressive.
Esquive 8
Peau Épaisse 1
P vie 24
Initiative 2d6
Attaques [1] Morsure 3d6 (2d6+2 dégâts) ;
Course 7, Sang-froid 9, Vigilance 9

En journée, rien ne se passe dans la grotte. Si les PJ tentent de régénérer la manne en accomplissant un rituel, ils se rendent compte que cela leur est devenu impossible. C'est comme si le lien avec leur esprit tutélaire était rompu ou bloqué. Si les PJ cherchent des pistes aux alentour de la grotte, ils découvrent, entre autres, des traces **d'Hommes-ours** non loin (ou même dans la grotte, pourquoi pas), et ces traces ne sont pas anciennes.

Les Hommes-ours

Soit qu'ils aient découvert les traces, qu'ils aient quitté la grotte ou soient partis chasser, les PJ repèrent bientôt la présence toute proche de plusieurs hommes-ours. Selon l'attitude des PJ, les hommes-ours peuvent être ceux qui provoquent la rencontre (par surprise, même), ou ils pourront être totalement inconscients de l'approche des hommes longs. Il s'agit d'un groupe de trois hommes-ours adultes : deux femmes et un homme. Une des deux femmes-ours est âgée et très laide, mais elle parle la langue des PJ (celle de la *Tribu des Totems*, peut-être). Elle se nomme **Trosha**. L'autre femme, plus jeune, est sensuelle et troublante malgré un visage étrange, ses yeux, son nez et sa bouche démesurés, que d'aucun trouveraient hideux. Son nom est **Vo'dani**. L'homme-ours est jeune mais formidablement fort et vif. Il se nomme **Fingol**. Trosha est la mère des deux jeunes. Les hommes-ours sont craintifs, mais pas foncièrement hostiles. Ils se défendront s'ils sont attaqués, mais tenteront avant tout de s'enfuir. Ils sont vêtus de peaux légères et de capes de pluies faites de longues plumes de vautour.

Si les PJ parviennent à engager une discussion, les Hommes-ours se montrent accommodants et acceptent (peut-être pas sans contrepartie, toutefois) de les guider jusqu'à leur camp, à une demi-journée de marche. Si on leur montre le crâne du machairodus, ils ne connaissent pas cet animal. Suffisamment mis en confiance, ils recommandent aux PJ de rencontrer **Thaggiaq**, le « *vieux qui ne meurt pas* », dans leur camp. Cet homme, dont nul ne sait combien il a vécu d'hivers, possède un grand savoir et connaît beaucoup de secrets.

Si les PJ ne parlent pas aux Hommes-ours, il leur est possible de les suivre discrètement jusqu'à leur camp, moyennant quelques tests de pistage faciles et modérés (SD 5, SD 7). Si les PJ ont tué les Hommes-ours, alors trouver leur camp se révèle bien plus ardu. Le MJ peut exiger deux ou trois tests difficiles (SD 9) pour remonter leur piste.

Le camp du feu ancien

Le camp des Hommes-ours est installé en hauteur, dans le flanc d'une gorge abritée du vent, au creux d'une grotte d'accès bien défendu. Une rivière large et poissonneuse coule en contrebas. Le camp compte deux huttes solides recouvertes de peaux, lesquelles abritent neuf personnes : quatre femmes, **Trosha**, **Vo'dani**, **Loïrani** et **Maï**, trois hommes, **Fingol**, **Daggar** et le vieux **Thaggiaq**, ainsi que deux enfants de moins de sept ans. Un grand foyer brûle au centre du camp, dans un ancien gour large et profond. Le vieux se tient perpétuellement à côté du grand feu. Il y dort aussi, à peine recouvert d'une fourrure, abrité derrière un pare-vent. Le vieux, comme Trosha, parle la langue des Totems (celle des PJ).

Si les PJ sont venus avec Trosha et ses enfants, on leur accorde →

Les Hommes-ours

Ils portent des capes en plumes de vautour et parlent avec des voix aiguë et nasillardes. Ils sont hospitaliers mais peuvent se monter extrêmement violents.

Esquive 7 (10*) ; Protection 1 (peaux légères)
Pts d'Endurance 30 (40**)
Initiative 2d6, (3d6*)
Attaques [1] Épieu à pointe de pierre ou Massue 2d6 (3d6 dégâts) ; Course 7, Vigilance 7
Capacité spéciale :
Les Hommes-ours possèdent les forces *Cœur de Glace* et *Force de l'Ours*.
En outre, **Trosha** possède *Chant du Merle* ; **Vo'dani** *Grâce du Cygne* ; **Fingol*** *Réflexes du Lynx* ; **le vieux Thaggiaq** *Sagesse du Mammouth* ; **Maï** *Secret de l'ours* ; **Loïrani**** et **Daggar**** *Souffle du cerf géant*



L'esprit du feu apparaît dans les flammes

l'hospitalité naturellement, partageant vivres et ressources sans le moindre souci. Si les PJ sont arrivés discrètement sur le site, alors l'approche sera plus tendue et les PJ devront négocier ou s'imposer pour obtenir d'entrer dans le camp.

Une fois dans le camp, les PJ peuvent découvrir que ces Hommes-ours utilisent du silex rouge, bien qu'en petite quantité (pour le reste, ils utilisent aussi du galet commun et du quartz). Il apparaît donc qu'ils connaissent le site sacré de la doline brumeuse, et qu'ils le fréquentent encore régulièrement. Cela ne choque pas les PJ. Très rares sont les clans d'humains qui, à cette époque lointaine, auraient l'idée saugrenue de réclamer pour eux-seuls les ressources abondantes d'un site naturel.

Si les PJ racontent leur histoire, et *a fortiori* s'ils montrent le crâne, Thaggiaq ouvre de grands yeux et opine avec gravité. Avec solennité, cherchant ses mots dans la langue des Hommes longs, il raconte l'histoire de la créature qui les hante, celle à qui le crâne appartient. Cette créature, Thaggiaq l'appelle **l'Égorgeur Noir**. Selon lui, il s'agit d'un esprit ténébreux de la nuit, l'esprit d'une créature très ancienne comme il en vivait dans ces contrées il y a fort longtemps. Cet esprit veut faire renaître son peuple disparu et, pour cela, il a besoin de posséder des êtres capables de tuer. Après avoir fait couler le sang pour fortifier la présence de l'esprit ténébreux dans leur corps, les PJ sont destinés à mourir pour que puissent naître les enfants de l'Égorgeur Noir. Le maléfice de la créature infuse dans le sang des Hommes longs. Lorsque leur sang sera prêt, des lionnes viendront les dévorer. Ce faisant, elles seront fécondées par l'esprit de l'Égorgeur Noir, et elles porteront les nouveaux rejetons machairodus.

Si les PJ doutent ou s'étonnent d'un tel savoir, Thaggiaq explique qu'il

L'esprit du vieux feu

Il réside au cœur du foyer du camp des Hommes-ours. Lorsqu'il apparaît, il peut prendre la silhouette d'un corvidé flamboyant.
Cet esprit du feu peut posséder jusqu'à trois foyers, et se manifester dans chacun d'entre eux.
Esquive 9 ; Peau Épaisse 0
P vie 21
Initiative 4d6
Attaques [2] Griffes enflammées 2d6 (1d6+2 dégâts) ;
Petite boule de feu 1d6+2
Grosse boule de feu 2d6+4.
Course 12, Vigilance 9
Capacité spéciale :
Boules de feu : L'esprit du feu est capable de lancer de petites ou de grosses boules de feu jusqu'à une distance d'une vingtaine de mètres. Une petite boule de feu peut atteindre 1 cible et cause 1d6+2 points de dégâts. Une grosse boule de feu peut exploser sur un espace de 3 m de rayon, et cause aux cibles 2d6+4 points de dégâts. Une boule de feu atteint automatiquement son but, mais la cible peut diviser par deux les effets de la brûlure en réussissant un test *d'Esquive (SD 9)*. L'esprit du feu peut lancer une petite boule de feu à chaque assaut, mais après avoir lancé une grosse boule de feu, il doit patienter 1d3 assauts pendant le(s)quel(s) il ne peut faire qu'attaquer avec ses griffes ou se défendre.

tient ce récit du vieux Thahoum, un puissant chamane mort depuis fort longtemps. Car d'autres, bien avant l'arrivée des Hommes longs dans cette contrée, avaient déjà exhumé ce crâne des flancs de la doline brumeuse.

Le vieux explique donc la marche à suivre pour que les PJ se protègent de cette malédiction : il faut forcer l'esprit ténébreux à quitter leurs corps, pour l'affronter et le faire disparaître. Le plus efficace sera de revenir à l'endroit où le crâne a été exhumé, et d'accomplir un rituel. Ce rituel peut être effectué en plein jour, mais alors l'esprit malfaisant viendra les assaillir par surprise durant la nuit. Le plus sage serait d'accomplir le rituel une nuit de pleine lune : alors l'esprit devra combattre aussitôt, et les PJ seront préparés et verront bien grâce à mère-lune.

Pour aider les PJ, Thaggiaq est prêt à leur céder un peu de son vieux feu, dans lequel habite un très ancien esprit qui peut les aider. Les PJ peuvent l'appeler à la nuit tombée avec la formule suivante : « *esprit du feu, esprit du feu, veux-tu que nous causions un peu ce soir ?* ». Ils peuvent aussi l'appeler à l'aide avec la formule suivante : « *esprit du feu, esprit du feu, humblement, tes pourvoyeur demandent ton aide* ». Alors l'esprit peut se manifester. Il sera naturellement hostile à la créature des ténèbres et prêtera ses pouvoirs aux PJ dans leur combat. Si les PJ acceptent, ils doivent construire une cage à feu (SD 7) pour transporter les braises magiques. S'ils demandent aux Hommes-ours ce qu'ils exigent en échange d'un tel don, ceux-ci paraissent étonnés, et se bornent à demander qu'on les laisse en paix.

L'invocation aux ténèbres

Le vieux Thaggiaq a donc recommandé aux PJ de retourner sur le site de la doline brumeuse. S'ils ont avec eux le crâne, rien ne les contraint à le faire, en réalité. Les PJ pourront par exemple préférer retourner à la grotte des purifications pour accomplir le rituel. Si en revanche ils n'ont pas le crâne avec eux, alors il est impératif de retourner sur le site où se trouve le crâne. S'ils vont jusqu'à la doline, il faut compter près de quatre jours de marche, le camp des Hommes-ours se trouvant à une demi-journée de la grotte des purifications.

Si les PJ ont le temps de dormir avant d'accomplir le rituel, ils font de nouveaux rêves particulièrement vivaces, où apparaissent autour d'eux des tigreaux noirs à dents de sabre. Un immense élan de tendresse les saisit, tout autant qu'un frisson de peur. Au réveil, ils se sentent nostalgiques de l'atmosphère de ces rêves et, pour certain, paraissent même avoir perdu le goût de vivre. Ils doivent effectuer un test (SD 7) pour résister à ce sortilège. Un échec impose un malus de 1 à tous les tests à venir, jusqu'à ce qu'ils fassent couler leur sang au début du rituel.

Une nuit (la deuxième de leur périple si les PJ retournent à la doline), ou lors d'un crépuscule avant qu'ils ne commencent à préparer le rituel, les PJ sont attaqués par une bande de **lionnes** (une par PJ). Les humains auront la possibilité de détecter l'approche des félins, avec difficulté toutefois (SD 9). Les lionnes sont prudentes, mais bien décidées à dévorer les PJ. Dès le début du combat, ceux-ci s'aperçoivent que les forces léguées par la faveur →

Les lionnes

Ce sont des lionnes des cavernes (lionnes grises) attirées par l'appel du Machairodus Noir. Elles mesurent entre 1 m et 1,10 m *au garrot.*
Esquive 8
Peau Épaisse 1
P vie 36
Initiative 3d6
Attaques [2] griffes 3d6 (2d6 dégâts)
morsure 3d6 (2d6+1 dégâts)
Course 7, Sang-froid 12, Vigilance 9

du Machairodus Noir les ont quittés (définitivement). S'ils ont avec eux l'esprit du feu, ils ne peuvent l'appeler à l'aide que si un vrai feu de camp a été allumé (un brandon ou une torche ne suffit pas). Les lionnes fuient si trois d'entre elles sont grièvement blessés ou si deux sont tuées.

Arrivés sur le site de la doline, ou à l'endroit où ils comptent accomplir le rituel, les PJ peuvent monter un camp. Parcourus de frissons, ils ressentent dans leur chair, par le froid qui les saisit, par l'engourdissement de leurs sens, que l'esprit du Machairodus Noir se méfie. Selon les indications du vieux Thaggiaq, le rituel doit se dérouler ainsi :

Les PJ doivent allumer un grand brasier avec les braises magiques, y mêler du bois sec (de pin) et du bois vert (de bouleau) ; ils doivent faire couler leur sang dans les flammes pour que l'esprit du feu prenne la mesure du maléfice ténébreux qui les infecte. Puis ils doivent appeler l'esprit à l'aide, s'entailler la poitrine (1 point de dégât) et laisser les épaisses fumées du bois vert purifier leur sang et leur corps tout entier.

C'est lors de cette dernière étape que le **Machairodus Noir** apparaît. Émergeant comme une fumée noire du sang qui coule des torses des PJ, il prend forme parmi eux et rugit un appel terrifiant avant de s'élancer au combat. Si les PJ ont eu le temps de récupérer du combat contre les lionnes, ou s'ils sont encore bien assez robustes, l'animal ténébreux appelle deux ou trois nouvelles lionnes (deux si les PJ ne sont que trois). Celles-ci arrivent au bout de deux assauts, pendant lesquels l'esprit ténébreux peut attendre sous forme de brume ou combattre. Le Machairodus Noir combat jusqu'à ce qu'il soit détruit. Les lionnes combattent jusqu'à la mort, mais fuient si la créature des ténèbres est anéantie.

En accomplissant le rituel, les PJ viennent de retrouver le soutien de l'esprit du Loup blanc. Ils ont également régénéré la Manne sans s'en rendre compte de 1 dé par personnage, +1 dé (5 dés pour 4 PJ, par exemple). Dans le lointain retentit un majestueux hurlement de loup. Si les PJ sont en trop fâcheuse posture, le MJ peut faire intervenir à leur secours la meute de Givre et Pattes d'ours, mais uniquement si les PJ leur ont précédemment abandonné leurs proies lors de la scène plus tôt dans le scénario.

Une fois la créature des ténèbres tuée, son esprit se dissipe et tout redevient paisible. Si les lionnes sont venues combattre et qu'elles sont encore en vie, elles fuient aussitôt. Les PJ peuvent panser leurs plaies. Leur sang est redevenu rouge. Si le crâne avait été emporté, il peut être remis en terre ou détruit. Les PJ savent toutefois que les Hommes-ours à qui la même mésaventure était arrivée jadis avaient choisi de respecter le crâne malgré tout, et de l'inhumer à nouveau. Libre aux PJ de choisir entre prudence, pardon ou vengeance.

À présent, les PJ peuvent rentrer à leur camp, avec l'esprit du vieux feu comme trophée. Ils peuvent transporter avec eux les corps des lionnes s'ils le souhaitent, et ils peuvent aussi chasser pour revenir vers leurs proches en vrais pourvoyeurs. Lors de leur arrivée au camp du Loup Blanc, s'ils ont triomphé du Machairodus Noir, tous les malades et blessés seront en voie de complet rétablissement. La dernière femme enceinte accouchera quelques semaines plus tard d'un bébé en parfaite santé.

Le Machairodus Noir

Le Machairodus *est un félin de grande taille, disparu en Europe il y a deux cent mille ans. Ses canines en forme de sabre sont longues, mais pas autant que celles du* Smilodon. *Il peut dépasser 1,20* m *au garrot. Le* Machairodus noir *est une* créature des ténèbres. *Les caractéristiques* « normales » d'un machairodus sont les mêmes que celles d'un lion gris, avec toutefois une morsure infligeant 3d6 points de dégâts.

Esquive 9
Peau Épaisse 1
P vie 45
Initiative 3d6+1
Attaques [2] griffes 3d6+1 (3d6 dégâts)
morsure 3d6+1 (4d6 dégâts)
Course 8, Vigilance 10
Capacités spéciales :
Le Machairodus noir possède toutes les capacités spéciales d'une créature des ténèbres : *Terreur, Transformation en brume, Drain de vie* : référez-vous au livre de règles de Würm, pages 104-105, pour le détail de ces pouvoirs.

L'aventure au camp du Loup Blanc

Mais peut-être les PJ ont-ils choisi de ne pas partir du camp de leurs ancêtres, et d'y imposer leur volonté ? Comme on l'a dit, dans ces circonstances, leurs proches se détournent d'eux et peuvent même tenter, à terme, de leur nuire. D'aucuns peuvent essayer à maintes reprises de les convaincre ; d'autres optent pour des tentatives d'assassinat ou d'empoisonnement. Lorsque les PJ constatent la rupture totale du lien avec leur esprit tutélaire (plus de Manne, plus de contact), il se peut qu'ils tentent alors d'imposer au clan la venue du Machairodus Noir comme nouvel esprit tutélaire. Sacrilège méprisable pour certains, fatalité pour d'autres résolus à voir advenir le pire. Si les PJ ont le crâne avec eux, quelques proches parmi les plus chers, dont la Voix des Ancêtres ainsi que des frères ou des pères, tentent de briser le crâne pendant le sommeil des PJ. Qu'ils y parviennent ou non n'aura pas d'incidence sur la suite de la malédiction. Chaque jour qui passe avec les PJ au camp, une ou deux personnes tombe(nt) malade(s), rendus inconscients par une fièvre terrible.

Finalement, neuf jours après le conseil de sages, les Forces du Machairodus Noir quittent les PJ et les lionnes viennent réclamer leur chair à la nuit tombée. Elles sont nombreuses, deux par PJ, et font preuve de la plus grande ruse pour attaquer leurs proies au sang noir. Si les PJ parviennent à vaincre les lionnes, il est encore temps pour eux d'improviser un rituel pour tenter de se défaire de l'emprise du Machairodus Noir. En fin de compte, ils devront se confronter à la créature des ténèbres et parvenir à la vaincre pour espérer sauver leur peau et leur clan. Et, s'ils survivent à ce combat, peut-être leur faudra-t-il encore réussir à convaincre le clan de ne pas les juger trop sévèrement…

Épilogue

Si l'un des PJ a été grièvement blessé ou tué par la morsure d'une lionne, et si la lionne qui a porté l'attaque est encore en vie à la fin de l'aventure, parce qu'elle a pu fuir ou qu'on l'a épargnée, alors - miracle ou maléfice - l'incroyable se produira. Quatre mois plus tard, la lionne donnera naissance à 1d3 petits machairodus noirs. Les PJ connaissent les lions et lionnes qui vivent sur leur territoire. Ils auront tôt fait de repérer la ou les petite(s) créature(s). Étrangement, celles-ci se sentiront liées aux humains qui portaient l'esprit de leur « *géniteur* ». Au bout de quelques mois, les petits machairodus seront rejetés du clan des lions. Si plusieurs machairodus noirs sont nés et ont survécu, ils formeront un petit clan à eux, qui n'aura pas d'avenir lointain puisque les animaux se révéleront stériles. Les PJ pourront tenter de s'en faire des sortes d'alliés. Si un seul machairodus noir est né, alors ce dernier cherchera à rejoindre le clan des PJ, et sollicitera leur protection. Libre alors aux PJ de le recueillir dans le camp et de s'en faire un compagnon – à condition de convaincre le conseil des anciens que cela ne risque pas de porter malheur à tous.

Textes et illustrations
Manu Roudier

UN SCÉNARIO POUR ECLIPSE PHASE CASUS BELLI

Gestalt

*Ce scénario est conçu pour un MJ aguerri et 3 ou 4 joueurs ayant autant le goût de l'étrange qu'une certaine expérience d'*Eclipse Phase.

En quelques mots...

Envoyés sur une station spatiale isolée pour élucider la mort d'un informateur de Firewall, les Sentinelles rencontrent une I.A. « *virale* » qui se répand d'ego en ego, causant amnésies et psychoses. Contaminés à leur tour et capturés par la milice corporatiste locale, les PJ devront résister aux interrogatoires comme à la folie qui les gagne pour reconstituer leur enquête et, peut-être, neutraliser la menace…

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Tous niveaux
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimentés

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

Cette mission d'enquête horrifique est assez spéciale car, si l'intrigue est plutôt linéaire, elle sera jouée de manière ***non-chronologique***. Les PJ commencent en effet l'aventure amnésiques, prisonniers d'une milice corporatiste et accusés de terrorisme : de *flash-back* étranges en interrogatoires oppressants, ils devront reconstituer comment ils en sont arrivés là.

Mais, avant de nous lancer dans cette **sombre affaire d'Intelligence Artificielle et de démence, commençons par exposer l'intrigue dans le bon ordre, au seul usage du MJ…**

L'intrigue

Isolée à la frange extérieure des astéroïdes troyens (ceinture d'astéroïdes entre Mars et Jupiter, donc frontière astronomique et politique entre les secteurs intérieurs décrits dans les suppléments *Sunward* et *Rimward*), **Lockheed** est une petite station spatiale où les communications sont difficiles et la vie bien morne. Technicien à l'astroport local, **Ari Steinek** pimentait son existence en espionnant le trafic interplanétaire pour Firewall quand il rencontra Justine ***«Samus»*** Bailey, employée du labo d'intelligence artificielle ***«Ðetermind»***. Par ce nouvel ami, Steinek apprit que ce discret laboratoire profitait de l'isolement de la station pour conduire d'étranges expériences...

Cependant, avant qu'une enquête sérieuse ne soit menée, Ðetermind mit la clef sous la porte. Samus disparut et, après quelques jours sans nouvelle, le Routeur qui s'occupait de Steinek apprit par les médias qu'Ari avait ***tenté de faire exploser la station avant de se suicider !***

Sous l'identité d'inspecteurs des assurances, les Sentinelles/PJ furent dépêchées sur place pour élucider l'affaire et retrouver Samus. Ils l'identifièrent bientôt comme Justine Bailey, ex-hackeuse en exil et accro à **la Gestalt, une forme de *«lecture d'expérience»*** (ressentir les souvenirs d'autrui comme un média *«multi-sensoriel»*, cf. livre de base d'*Eclipse Phase* p.241) devenue une véritable drogue sur Lockheed. Les PJ réalisèrent alors que la Gestalt était en réalité une **IAG** virale (IA consciente, expansive et souvent dangereuse, voir EP p.245) échappée de Ðetermind et colonisant l'ego de ses adeptes, poussant nombre d'entre eux vers la démence et menaçant de se répandre dans le système solaire...

Ayant localisé le *«serveur central»* de la Gestalt sous la centrale énergétique de la station, les PJ bravèrent les esclaves de l'IA et ses attaques psychiques pour découvrir que le serveur était composé **d'enfants *«psi»*** branchés en réseau et prisonniers d'un jardin virtuel. Mais, avant que les Sentinelles n'aient pu se résoudre à les débrancher ou à faire sauter la station (comprenant finalement le dilemme vécu avant par Steinek), la Gestalt s'attaqua à leurs mémoires et les miliciens d'Action Directe (Hypercorp de sécurité décrite dans *EP* pp.56-60 et p.70) donnèrent l'assaut.

Le scénario (re)commence quand les PJ se réveillent, amnésiques et prisonniers des miliciens, sur une station peu à peu prise de folie... →



Tout commence en douceur avec un petit entretien de routine dans un cadre sympathique...

Comment mener ce scénario

Avant tout, il vous faudra **des joueurs qui n'ont pas froid aux yeux :** parce que l'aventure est volontiers dérangeante, elle nécessite des participants ouverts au «*bizarre*», prêts à se creuser la cervelle et... capables de prendre des notes.

Le MJ, lui, devra d'une part gérer l'alternance des interrogatoires *au présent* et des scènes d'enquête *au passé,* d'autre part **ajuster l'étrangeté et la difficulté en cours de partie**. Car, si ce scénario est conçu pour déstabiliser les personnages, les joueurs, eux, ont besoin de comprendre à quoi ils jouent et comment avancer...

L'enquête elle-même est assez simple, la véritable difficulté étant que **la Gestalt a corrompu l'ego des Sentinelles** pour protéger ses secrets : au-delà de l'amnésie initiale, les souvenirs que revivent les PJ vont donc glisser vers le cauchemar à mesure qu'ils reconstituent leur enquête. La perte de réalité étant le thème principal, ce scénario est **volontairement troublant** et devrait le rester jusqu'à la fin, au moins pour les personnages : simplement, le MJ peut compter sur plusieurs leviers pour éclairer et guider ses joueurs quand ils en auront besoin... Les voici.

1) CIRCULATION ENTRE LES SCÈNES

Un prologue linéaire présente la situation en trois scènes, après quoi l'aventure est divisée en **trois actes qui proposent de faire évoluer l'ambiance** vers le cauchemardesque. Les scènes de chaque acte sont donc jouées *dans le désordre*, et rien n'empêche non plus de jouer certaines scènes de l'acte 1 après avoir déclenché le 2.

L'enchaînement des scènes se fait alors par **des questions** : celles que les joueurs formulent eux-mêmes, notamment après un *flash-back*, et celles que leur assènent les interrogateurs.

Puisque les joueurs vont probablement se poser plein de questions à la fois, **il revient au MJ d'en valider une** pour déclencher la scène suivante : s'ils sont capable de se décider rapidement, laissez les joueurs choisir. Mais, s'ils traînent plus de quelques minutes, sautez sur la première question clairement formulée, envoyez carrément le *flash-back* qui vous arrange ou ramenez les PJ en salle d'interrogatoire.

Pour garder le rythme et maintenir la pression, *flash-back* et interrogatoires s'enchaînent **sans transition** : un souvenir se déclenche quand une question est choisie, il commence *«in medias res»*, c'est-à-dire directement dans le bain, sans transition, au milieu de l'action de la scène. Dès que la question a été résolue, les PJ sont immédiatement projetés vers la suite : *« Vous êtes maintenant devant le motel... », « La voix du milicien retentit à nouveau... »*

Et, comme leur mémoire est corrompue, **si les PJ échouent** à résoudre une scène, c'est *parce qu'ils ont oublié qu'ils avaient réussi !* Ramenez-les à l'interrogatoire pour qu'un milicien leur démontre que les choses se sont passées différemment du souvenir qu'ils en gardent. Et donc ***rejouez la scène***, en recommençant quelques instants avant l'échec. Ne perdez pas de temps avec les déplacements ou les détails logistiques : ne jouez que les scènes significatives.

Chaque acte contient par ailleurs **une scène-clef**, elle-même déclenchée par une info spéciale : dès que les PJ obtiennent la réponse à la *«question-titre»* d'un acte, ils déclenchent la scène finale et accèdent à l'acte suivant (encore une fois, cher MJ, vous avez toujours l'occasion de revenir en arrière si vous le souhaitez).

Les présomptions des Sentinelles devraient aller en se précisant au fur et à mesure qu'elles ravivent des souvenirs de plus en plus «*corrompus*»

par la Gestalt**. Ainsi, les actes 2 et 3 contiennent beaucoup moins de scènes d'enquête que le 1, mais de plus en plus de cauchemars :** plus les PJ approcheront la vérité, plus les situations leur paraîtront aberrantes, jusqu'à ce qu'ils réalisent que c'est là l'effet de la Gestalt.

2) INTERROGATOIRES

Dès le prologue, puis tout au long du scénario, des **interrogatoires** de plus en plus brutaux s'intercalent entre les flash-back, à chaque fois que vous en aurez besoin. Ils servent à mettre la pression aux joueurs en torturant leurs PJ, à manifester l'enjeu *«présent»* des accusations qui pèsent sur eux, à inciter les joueurs à faire le point sur leur enquête et, s'ils patinent, à leur poser ***les bonnes questions*** : celles qui déclenchent des flash-back.

Les interrogatoires d'*Action Directe* (*AD*) sont menés par le **lieutenant Darren Chô,** qui dirige l'enquête sur Steinek ainsi que, maintenant, celle sur les PJ. S'il est de fait un *antagoniste*, il est déterminé à découvrir la vérité. Ses appareils confirment l'amnésie des personnages, et il veut donc vraiment les aider à se souvenir. Ses écrans - où défilent les données vitales et psychiques des PJ - pourraient aussi fournir des indices à ces derniers sur leur situation (holo-surveillance de la station, messages d'erreurs mémorielles, extraits de dossiers...). Et, pour que les joueurs puissent plus facilement admettre ses suggestions, Chô sera le «*gentil flic*» qui leur fait miroiter une issue favorable en cas de coopération.

Son collègue, **le sergent Irwin Stern**, est évidemment le «*méchant flic*», celui qui accuse les PJ avec une agressivité grandissante et conduit les séances de **psycho-tortures** quand leurs réponses ne le satisfont pas. Il peut ainsi souligner pour les joueurs l'importance critique d'une question ou déclencher des «*visions*» quand la douleur submerge les prisonniers (voir plus bas).

Les interrogatoires empirent progressivement, d'autant que le témoignage des PJ sera de moins en moins crédible, à force de raconter des événements cauchemardesques. Le nombre total (donc l'intensité finale) de ces scènes dépendra en fait de la manière dont les joueurs progressent : les interrogatoires sont des «*jokers*» pour décoincer leur enquête. Ils représentent aussi un challenge grandissant car, pour s'en sortir, les Sentinelles doivent pourtant **tenir leur couverture** et se disculper.

D'un autre côté, la brutalité des interrogatoires peut aussi les motiver à se poser des questions pour se réfugier dans le passé, il vous revient donc de la doser.

3) L'AVOCATE

Si les joueurs désespèrent ou, au plus tard, au début de l'acte 2, l'avocate **Lumen Farrago** se présente en salle d'interrogatoire à la place des duettistes d'*AD*. Officiellement envoyée par les assurances *Ægis Mutual* dont les PJ sont censés être des agents, la petite avocate quadragénaire sait pertinemment être surveillée par les miliciens : elle va donc tenter de se faire reconnaître des PJ en attirant leur attention sur son chemisier rayé rouge et blanc ou en employant avec insistance des métaphores maritimes ou lumineuses («*Ne vous laissez pas submerger*», «*Je vais vous ramener à bon port*», «*Laissez-moi vous éclairer*», «*Faisons la lumière sur cette affaire*»...) : si les Sentinelles ne l'ont jamais rencontrée en personne, c'est évidemment une fork de **Lighthouse** venue à leur secours [Investigation 50, Droit 60].

Elle aussi pose des questions pertinentes, leur rappelle leurs couvertures et propose des éléments de défense («*Ils ne peuvent pas prouver ceci...*», «*En réalité, vous tentiez de sauver la station...*»), même si son argumentaire ne suffira sans doute pas (voir *Dénouement*).

→

4) VISIONS

Dans les scènes au présent comme dans celles au passé, chaque fois que les PJ encaissent des dommages ou un Stress qui leur vaudrait du Trauma (spécialement sous Psycho-chirurgie), envoyez-leur la vision soudaine d'un indice partiel : une intuition explicable ou un bref flash de la scène 1, par exemple…

Pour les mettre sur la voie, ce scénario emploie un code couleur. À chaque scène sa couleur (indiquée par une couleur soulignée, **jaune** ou **rouge**, etc…) et à chaque couleur sa symbolique. Dans le souvenir des PJ, tout ce qui est neutre sera **bleu** (de l'indigo à l'azur), tout ce qui est inquiétant devient **vert** (du turquoise au vert anis), et ce qui a trait à la Gestalt (les entrailles de la centrale, le Jardin, les esclaves de l'IA…) est marqué de **jaune**. Samus et Lighthouse (en VPN comme sous son identité d'avocate) sont les seules à porter du **rouge**.

Cela devrait subtilement guider les joueurs, tout en renforçant l'ambiance hallucinée.

PROLOGUE

Ces trois scènes d'introduction sont les seules à être réellement scriptées : les deux premières servent à secouer les PJ, et devraient donc être jouées sur un rythme aussi soutenu que possible.

Scène 1 – in media res

Dans leurs morphes habituels, les Sentinelles défendent une petite salle en micro-gravité, encombrée de câblages et éclairée uniquement par les **lueurs jaunes** intermittentes émanant de six sarcophages scellés, intégrés au pilier central de la salle. À travers leurs couvercles translucides, on distingue six enfants entre cinq et dix ans, endormis, crânes rasés et percés de fils, des cathéters rampant sous leurs pyjamas bariolés.

Un des PJ est armé d'une hache d'incendie, les autres brandissent chacun un bâton à impulsion, un pistolet-mitrailleur ou un pulseur à moitié déchargés. Trois cadavres ébouriffés flottent déjà dans des nuages de sang, des bruits de pas se rapprochent au rythme croissant des lueurs jaunes, et les personnages *sont certains* (intuitivement) que le seul moyen d'en réchapper est d'abattre le pilier (!?) ou de briser les sarcophages, causant la mort des enfants. Annoncés par des clameurs et des bruits de pas, deux hommes, l'un brandissant une barre de fer et l'autre une scie circulaire, déboulent par le couloir Nord. Finalement, c'est une femme, désarmée, qui se rue la première sur les PJ depuis le couloir Ouest, griffant et mordant comme une damnée.

Jouez vraiment ce combat, *en lançant à chaque tour une nouvelle vague d'ennemis dans le chaos de l'apesanteur : décrivez les pulsations jaunes qui s'accélèrent, les assaillants hirsutes aux armes disparates (perceuse, vibrolame, tuyau…), l'entêtement des blessés à attaquer encore, les corps qui s'effondrent autour des PJ…*

Malgré les pauvres scores des ennemis (Mêlée 30 - 40), mutilez les Sentinelles sans vergogne, tuez-en une ou deux et, lorsque celle qui tient la hache se décide enfin à détruire les capsules et leurs petits occupants, attardez-vous un instant sur les éclats de plastique, le sang qui gicle… puis envoyez la scène 2.

Scène 2

Les PJ se réveillent dans la blancheur éblouissante d'une salle sous gravité artificielle : trois des murs sont couverts d'écrans affichant une foule de données (constantes vitales, activité psychique, stress…). Derrière eux (s'ils tournent la tête à fond), une porte blindée que garde un grand blond athlétique en uniforme **bleu marine** (Stern).

Les PJ ne peuvent guère bouger et ne sentent ni leurs jambes ni leur bras,

parce qu'ils n'en ont pas : ils occupent des cosses-troncs aux visages nus, érigées sur des socles disposés autour d'un bureau, mais se reconnaissent pourtant les uns les autres et peuvent même **communiquer mentalement entre eux**, quoique toute transmission soit signalée (mais pas le contenu de celle-ci) sur les écrans. Assis au bureau, un asiatique galonné se présente comme le lieutenant Chô et leur signifie leur détention sous les accusations de terrorisme, de sabotage et de multiples homicides.

Quand les deux miliciens exigent leurs noms, codes d'identité, origines, affiliations nationales et professions, les **PJ réalisent qu'ils ne s'en souviennent pas ! Si les PJ ont déjà effectué des missions ensemble,** ils s'en rappellent vaguement. Il en va de même pour leurs compétences respectives et leurs relations. Mais, dès qu'ils s'attardent trop sur de vieux souvenirs, faîtes-les apparaître sur les écrans de Chô, qui demande alors ce qu'ils signifient... Stern les accuse d'être des terroristes anarchistes, Chô repose calmement ses questions sous plusieurs angles (*« Savez-vous où vous êtes nés ? Qui sont vos parents ? Votre employeur ? »)* Quand ses écrans confirment l'amnésie des personnages, il demande finalement : ***« Que veniez-vous faire sur Lockheed ? »***, lançant la scène 3.

Scène 3

Les Sentinelles sont connectées à un VPN hautement sécurisé figurant un ancien phare terrien : la plate-forme d'une tour rayée rouge et blanc, un projecteur éclairant la nuit sur une mer calme... La voix féminine de leur nouveau Routeur, ***«Lighthouse»***, émane de la lanterne centrale pour leur rappeler de noter les bugs qu'ils rencontreront avec les muses expérimentales *«Polymnia»* qu'elle leur a installées. Le dispositif est censé assurer aux PJ un lien mental constant et leur psychoprotection (ce qui expliquera ensuite leur partage de souvenir et leur résistance à la Gestalt).

Puis leur Routeur récapitule la mission : sous l'identité d'enquêteurs des assurances vénusiennes *Ægis Mutual*, assurant la centrale à hydrogène de Lockheed, ils doivent identifier et retrouver Samus pour tâcher d'expliquer la folie de Steinek et découvrir ce que trafiquait Ðetermind.

Sur place, ils devront se méfier des miliciens corporatistes d'Action Directe (AD) et visiter ***«Another Castle»***, le simulespace (un espace virtuel, voir *EP* pp. 262-263) où Steinek - sous le pseudo *«Simon Belmont»* (héros de *Castevania*) - a rencontré Samus.

« *Tout cela est normalement stocké et crypté par vos muses, vous venez d'être sauvegardés... Mais protéger votre couverture reste* votre *responsabilité : si on vous perce à jour, vous êtes foutus* », conclue Lighthouse.

ACTE 1 – Qui est «Samus» ?

Ramenez les PJ en salle d'interrogatoire le temps pour eux de réciter leur couverture et de choisir par où commencer : alors qu'ils découvrent la station, leur principales pistes sont l'enquête préliminaire de Chô, l'astroport, les laboratoires Ðetermind et "*Another Castle*»...

▶ QU'EST-CE QUE C'EST QUE CETTE STATION POURRIE ?

A – Circulant dans la station, les PJ remarquent une cosse drapée dans une couverture **jaune**, que deux miliciens d'AD arrachent du local technique qu'elle squattait, branchée par un vieux câble à un relais-réseau. Si les PJ interviennent, **Mandy** leur promet *tous ses souvenirs en LX* contre les leurs (!?). Amnésique et retombée en en- →

LOCKHEED

Station-relais de transports entre «*Sunward*» et «*Rimward*» fondée par **ComEx** («*Comète Express*», hypercorp de transport spatial, décrite dans *EP* p.70 et *Sunward* p.112), c'est un habitat en «*tore*», composé de modules hétérogènes reliés en une dizaine d'anneaux par des coursives exiguës, le tout tournant autour d'un moyeu regroupant l'astroport et la centrale à hydrogène : on dirait des trains miniatures attachés à une roue de vélo... Quelques 2 000 résidents apathiques y travaillent à l'extraction de minerais sur les astéroïdes voisins, à la raffinerie d'hydrogène, à l'astroport (remorquage, entrepôts, douanes...), dans les nano-usines (drones-mineurs, synthomorphes, composants électroniques...) ou aux différents services «*physiques*» offerts aux quelques 1 000 voyageurs en transit (motels-dortoirs, boutiques, restaurants, spectacles minables, prostitution...).
Tout y est navrant, jetable, encombré ou franchement vétuste, largement décoré de tons **bleus**, et la gravité est d'autant plus réduite qu'on s'approche du moyeu. Nombre des résidents occupent des cosses bas de gamme, et des clochards traînent dans les recoins...

Suite marge suivante...

fance, elle n'a en fait pas grand-chose à offrir au voyeurisme mental mais, si on est patient avec ses enfantillages, qu'on l'accompagne à l'infirmerie, accepte son échange ou pirate son ego, on peut apprendre que :

- Elle était autrefois **Amanda Ang-Tseu**, technicienne-réseau chez Ðetermind. Plusieurs fois internée à l'infirmerie d'AD pour des crises psychotiques, elle a finalement été virée par un «*terrifiant Hindou à 4 bras*» (Titus Sharma, voir **H**) après avoir détruit son poste de travail à coups de poings (ouch !). Depuis, elle a échangé son bio-morphe contre une vieille cosse pour payer ses frais médicaux et se trouve désormais sans logement, sans soins faute d'assurance, et incapable de se payer l'ego-transmission hors de Lockheed…
- **Sa mémoire est un patchwork** de souvenirs «*personnels*» (sa jeunesse banale sur Vénus, son travail avec la blonde «*Juss*» aux mèches bleues et ses complexes face à celle-ci, son terrible renvoi par Sharma, le Squat, un beau pilote noir qui fut brièvement son amant...), d'un paquet d'autres gens (pilotes, techs, voyageurs...) et d'un groupe d'enfants inconnus, jouant dans une espèce de pré fleuri : avant de perdre l'esprit, elle passait manifestement un temps fou en LX.

Un PJ qui se connecte à Mandy **est contaminé par la Gestalt** : il sera désormais assailli de ***«visions»*** (voir Les visions de l'Acte 1, à la fin de l'acte) dès qu'il croisera une couleur **jaune**, de préférence pendant une action critique ou une confrontation...

Et, soudain, **Mandy attaque les PJ** avec le cutter caché sous sa couverture [Mêlée 35, Init 7, End 25]. Si elle périt avant d'avoir livré toutes ses infos, le lieutenant Chô interrompt le flash-back pour expliquer qu'elle est en fait toujours sous sédatif à l'infirmerie... et donc faites rejouer le combat pour que les PJ la maîtrisent proprement et qu'elle livre ses infos.

B – Dans **les entrepôts de l'astroport, propriété de ComEx,** les PJ rencontrent les collègues du défunt Steinek et/ou se renseignent sur l'accès vers la centrale. On n'entre à la ComEx que via les douanes de l'astroport (pleines de miliciens, de scanners et de drones de sécu : montrez aux joueurs que la station est «*bouclée*») et, donc, en rusant, soudoyant ou obtenant l'autorisation préalable de Chô (*cf.* **D**) ou de l'administrateur **Angus Zantana** (terrifié à l'idée qu'un de ses employés puisse être un «*terroriste anarchiste*» s'étant glissé vers la centrale depuis son lieu de travail).

Passé l'atelier-bureau que partageaient Zantana et Steinek, trois grands hangars hexagonaux en micro-gravité accueillent des centaines de containers de toutes les tailles, circulant sur des rails ou stockés à l'extérieur (accrochés sur les six parois de chaque hangar). Le tout est patrouillé par des douaniers d'AD comme des drones-magasiniers (sans arme mais pouvant alerter les douanes), et surtout largement automatisé : hors Zantana et Steinek, le personnel se résume à 4 pilotes de drones-remorqueurs et 3 manutentionnaires (dont Jerry, voir **G**)...

- **Ari Steinek était le mécano-résident depuis quatre ans**. très compétent mais râleur et renfermé, on ne lui connaissait pas d'ami ni d'amante. Depuis quelques semaines, il était encore plus distant et irritable, et ses collègues ne sont qu'à moitié surpris qu'il ait pété les plombs. Sa console pro a été effacée jusqu'au dernier octet.
- **Cory Cox** est un manutentionnaire bavard et prétentieux sous une touffe de cheveux **vert pomme**. Si les PJ sont amicaux (ou flatteurs), il leur recommande chaudement d'essayer la Gestalt, de visiter le VPN *Another Castle* et, s'ils se disent acquéreurs de «*marchandises dédouanées*», d'y

contacter un super-hackeur-contrebandier appelé «*TetrisBoy*» (lui-même, donc). Il prétend ne pas avoir connu Steinek plus que ça, mais le mensonge est facile à établir avec un peu de psychologie ou si on perce à jour sa couverture de «*TetrisBoy*». Le payer cher, lui faire peur, le cogner fort ou pirater son ego révèle qu'il a bien aidé Steinek à voler la foreuse à plasma et les explosifs d'un container de la défunte société minière NewMount : Cox a désormais très peur d'être dénoncé à AD...

- Si les PJ fouillent scrupuleusement **le réseau des hangars** (parce qu'ils sont méthodiques ou qu'un autre indice leur a mis la puce à l'oreille), ils découvriront quelques dizaines de containers **verts pâles** de NewMount, oubliés à l'extérieur depuis la faillite de l'entreprise. Ils apprendront aussi que **la surveillance a des ratés :** non-seulement Steinek avait démonté une trappe de visite vers la centrale à hydrogène sans déclencher d'alerte, mais d'autres coupures surviennent encore irrégulièrement (quelques minutes tous les 2-3 jours). Comparer les registres d'importation au contenu réel des hangars dévoile de récents vols de nourriture, de batteries et d'O^2...

Un hacker vraiment doué peut remonter vers la subtile «*back-door*» installée par Samus (voir reconnaître la griffe du créateur d'*Another Castle*, qui n'est évidemment autre que Justine Bailey...).

Soudain, un container de minerais fonce sur les PJ en glissant sur son rail : même s'ils esquivent, le gros wagon cubique hachuré **jaune** et **noir** percute d'autres caissons et s'ouvre pour projeter des cailloux dans tous les sens (tout ça va rebondir un moment en apesanteur). En réchappant avec quelques blessés, les PJ apprennent que l'accident est dû à des pannes «*plus fréquentes depuis que Steinek n'est plus là*». Mais, désormais, AD renforcera ses patrouilles dans les hangars (d'où la scène-clef 2).



Justine Bailey

QUI ÉTAIT ARI STEINEK ?

C - Le *simulespace* anonymisé *«Another Castle»* figure le château d'un vieux RPG médiéval, fréquenté par quelques 150 avatars *low-poly* de Super Mario, Bomberman et autres Zelda. Grâce à son anonymat et son esthétique *«antique»*, on y débat librement de la tyrannie du Consortium, d'anarchie, de musique, de films en 2D (!) ou de jeux-vidéos de l'ère pré-virtuelle.

On s'y plaint aussi du réseau de la station (le look du VPN satisfait le goût des fondateurs, comme la bande passante limitée) et des *«squatteurs-junkies»* qui n'y cherchent que des partenaires de LX...

- **Un connaisseur** constatera que l'anonymat est assuré par un cryptage de pointe, résistant aux offen- →

Suite...

À cause des difficultés d'ego-transmission, **les PJ y débarquent d'un vaisseau-cargo** dans leurs morphes habituels, après quelques jours de voyage : sans arme létale ni informorphe (interdits sur la station), ils passent de très stricts contrôles douaniers (*EP* p.282) assurés par AD et rejoignent la suite réservée pour eux à l'hôtel **SeaCrest**, médiocre summum de l'hôtellerie locale, décoré de scènes sous-marines (bleues) et situé sur un des anneaux extérieurs (gravité presque normale).

sives d'Action Directe depuis les deux ans qu'il existe. Les usagers ignorent qui l'a créé : on évoque un mystérieux hacker en exil ou un collectif anarchiste. Un gros jet de piratage remonterait jusqu'à un serveur discrètement retranché du VPN de **Ðetermind**, sans doute par un admin très malin...

- En discutant avec les habitués ou en fouillant les archives du VPN (qui stockent de multiples scénettes et conversations «*favorites*»), on peut reconstituer l'arrivée de «*Simon Belmont*» il y a six mois et l'amitié qu'il a nouée avec l'égérie locale, «*Samus*» (dans son avatar de *Metroid prime*) lors de conversations passionnées sur la Toile et les Titans... Exhumer **leurs échanges privés** requiert de pirater le compte de Belmont (celui de Samus est inattaquable, un indice en soi) : on comprend alors qu'ils furent brièvement amants, que Samus était aussi brillante que dépressive, et qu'elle noyait son mal-être dans la Gestalt, malgré les avertissements d'Ari.
- **TetrisBoy** peut fournir armes, équipement de surveillance, logiciels de piratage, snuff-LX cradingues... On devine aisément qu'il était un collègue de Belmont mais, contrairement à ce qu'il laisse entendre, n'est pas l'un des fondateurs du VPN.
- les ***«gestaltistes»*** y promeuvent la *«communion psychique»* et l'insouciance du *«Jardin»*. Mais, parce qu'ils se retrouvent IRL, ils nuisent à l'anonymat ambiant et les autres usagers réclament en vain leur exclusion. TetrisBoy et Samus - absent(e) du Castle depuis une semaine - sont presque les seuls à appartenir aux deux camps.

D – Dans les locaux d'Action Directe, l'étroit bureau du lieutenant Chô sépare les cellules vitrées de l'infirmerie surbookée. À force de persuasion ou en marchandant leurs propres découvertes, les PJ peuvent apprendre tout ou partie des infos suivantes (selon leur MR ou leurs besoins) :

- Il y a 6 jours, Steinek est apparu dans le secteur - interdit - de la centrale à hydrogène, sans doute depuis l'astroport. Quand les gardes d'AD sont intervenus, il les a arrosés avec une foreuse à plasma modifiée et tenté de foncer vers le réacteur, alors ils ont riposté au pulseur. Blessé, bloqué par une porte blindée et encerclé, **il s'est fait sauter la tête et la *pile corticale* avec son arme.** Sur son corps, on a trouvé une charge explosive qui aurait pu sérieusement endommager le réacteur de la centrale et compromettre toute la station.
- L'explosif et la foreuse viennent d'un container abandonné à l'astroport par une société minière en faillite (NewMount). La fouille du domicile de Steinek a confirmé qu'il y avait bricolé la foreuse, mais n'a pas éclairé son mobile, sinon qu'il était complètement parano (voir **E**).
- Steinek avait un complice pour pirater la surveillance de l'astroport et **effacer la totalité de ses données** juste après l'attentat : espace perso sur la Toile, console pro et même *sauvegardes d'ego*. AD ayant illico bouclé la station et scanné l'ego de tous ceux qui ont voulu partir depuis, **ce complice est toujours sur la station !** (Chô n'a pas pu relier Steinek à Simon Belmont et ignore donc la piste Samus.) Effacer ses sauvegardes d'ego constitue un acte extrême, un suicide absolu et définitif : dans toute sa carrière, Chô n'avait jamais vu de terroriste aller jusque-là...
- **L'enquête est au point mort** et Chô est surchargé d'affaires de vagabondages (depuis les licenciements de NewMount, et maintenant Ðetermind), de disparitions (résidents comme voyageurs) et de crises de folies (« *ça arrive parfois, dans les habitats confinés* »).
- En fait, **l'infirmerie d'AD** → accueille actuellement une vingtaine de cas psychiatriques : retom-

Toile

En se connectant à la Toile de la station, les PJ découvrent qu'elle rame à mort : sautes de connexion, communications interplanétaires indisponibles les trois-quart du temps, info-morphes tellement instables qu'ils y sont interdits. L'astroport est d'ailleurs le seul espace «*public*» où la **surveillance électronique** d'AD fonctionne : partout ailleurs, les miliciens doivent patrouiller.

Sur **les réseaux sociaux**, on met ces défaillances sur le compte de terroristes anarchistes, des hypercorps qui accaparent les transmissions, ou de la défunte société Ðetermind, qui assurait l'entretien. Objectivement, le réseau de Lockheed a toujours été minable, mais c'est effectivement pire depuis trois semaines... Pour arranger le tout, le premier PJ à s'y connecter une seconde fois subit illico une **vision** !

Intrusion

Parce qu'elles risquent de servir beaucoup, rappelons que les règles d'intrusion informatique d'EP se trouvent pp.255 à 261. Le VPN de Ðetermind est assez basique (car largement démantelé), mais celui de l'astroport possède de solides protections passives et le réseau d'AD est capable de défense «*active*» et même de contre-intrusion.

bées en enfance, violences furieuses ou catatonies (certains depuis près d'un mois) : la procédure voudrait qu'on les stocke numériquement pour les soigner en simulespace, mais les serveurs sont en panne... Parmi les internés, **Malcolm M'Baraka** (bio-morphe noir), pilote free-lance contaminé par Mandy lors d'une expérience sexuelle en LX : quand il est éveillé, il ne parle que du Jardin et de Mandy.

E – Chez Ari Steinek, après avoir neutralisé le drone qui gardait l'appartement ou obtenu l'autorisation de Chô, les PJ découvrent un studio miteux qu'AD a entièrement retourné, en vain. Les parois sont tendues d'une espèce de grillage en partie arraché (une cage de Faraday), couvertes d'un grand poster de *Metroid prime (vintage !)* et il n'y a curieusement **aucun appareil *«connecté»*** : Ari craignait la Toile.

Outre une grave négligence ménagère, des PJ observateurs noteront quelques indices de présence féminine qui ont échappé aux miliciens : cosmétiques entamés, quelques longs cheveux blonds et bleus dans la literie (Steinek était brun), des repas de luxe périmés (achetés il y a un mois) parmi la junk-food d'Ari...

Les voisins, si on les rassure (au lieu de les menacer comme l'a fait Stern), racontent qu'une femme a vécu chez Steinek : pendant des semaines, on a entendu leurs altercations, des cris, des pleurs...

▶ QUE MAGOUILLAIT DETERMIND ?

G – Dans un hall doré que des robots au logo de ComEx vident en emportant meubles et matériel, les PJ peinent à capter l'attention d'une hôtesse légèrement hagarde et du superviseur rouquin des drones (Jerry, employé de l'astroport), en grande conversation à propos d'un merveilleux «*Jardin*». Elle est l'avant-dernière employée (légitimement anxieuse) de Ðetermind avec le professeur Titus Sharma, chef des labos dont il dirige le démontage.

Il refuse obstinément de recevoir les «*enquêteurs d'Ægis Mutual*» (**un drone de sécurité armé** intervient si les PJ insistent trop) et le réseau du labo est entièrement isolé de la Toile...

H – S'introduisant dans les locaux de Ðetermind en évitant l'hôtesse et le drone qui rôde, les PJ trouvent une baie de serveurs brûlés et des kilomètres de bureaux vides, à l'exception du **laboratoire de Sharma** : dans sa combinaison marquée du ***Ð*** doré, le professeur démonte les appareils de ses quatre bras cybernétiques, jusqu'aux derniers boulons, en chantonnant des comptines (entendues au Jardin). S'il remarque les PJ, il les chasse rageusement et va jusqu'à alerter le drone ou à les attaquer avec ses prothèses multi-outils [Mêlée 65, Init 6, End 35].

- Une fois Sharma et le drone neutralisés, remonter quelques consoles, pirater ce qui reste du réseau local ou l'ego du patron dévoilent un inventaire médical revendu (dans un labo informatique !?), la liste du personnel (majoritairement parti et injoignable, sauf quelque «*vagabonds*» comme Madeleine Ang-Tseu et la «*responsable de la sécurité virtuelle*», **Justine Bailey**, disparue depuis plus d'un mois : des images confirment qu'elle est la «*Juss*» de Mandy, cheveux blonds et mèches bleues).
- **Un rapport d'accident** mentionne la surchauffe inexplicable qui a provoqué l'incendie il y a huit jours, mis fin aux expérimentations, déclenché «*l'évacuation des spécimens*» (?) et, donc, la fermeture du labo. Mais, surtout, d'épais **documents techniques** [jet d'Int.] décrivent la création, à partir des mystérieux «*spécimens*», d'une IA «*expansive*» (comprendre virale) pour contrôler un réseau de communication «*de Muse à Muse*» : le but du système était apparemment de créer une →

Interrogatoire & psychochirurgie

Dès le deuxième interrogatoire (celui du prologue n'est là que pour mettre l'ambiance), **jouez vraiment l'opposition** entre PJ et miliciens : **Chô** est un flic assez subtil [Investigation 55, Perception 55, Persuasion 40, Infosec 50, Subterfuge 45...] et **Stern** un tortionnaire habile [Investigation 45, Intimidation 60, Psychochirurgie 55, Intérêt : «*Terroristes Anarchistes*» 35...].
Si la **psychochirurgie** est décrite pp.228-233 d'*Eclipse Phase* et les effets du stress pp.209 et 230, comptez que les muses des PJ leur confèrent un +15 pour résister, et ignorez les Traumas pour ce scénario : envoyez-leur plutôt des **visions**.
Mentir et préserver leur couverture est de plus en plus difficile à mesure que les deux flics arrachent des renseignements aux Sentinelles : comptez +2 % de bonus d'Investigation pour chaque info qu'ils obtiennent sur les PJ (preuves d'un délit, échanges avec Chô, récits de leur flashback). Quand Chô et Stern atteindront 70 ou 80 %, nos héros auront un sérieux problème...

sorte «*d'esprit de ruche*» à destination des ouvriers spatiaux...

Scène-Clef 1 : *«Samus is a girl !?»*

En croisant tous ces indices, les PJ devraient réaliser que ***«Samus»* est Justine Bailey, portée disparue depuis un mois** mais toujours sur la station.

Dès qu'ils comprennent, envoyez-leur une rafale de visions hachées de gens de toutes sortes (miliciens, vagabonds, mineurs, passagers...) croisant Justine dans des dizaines d'endroits de la station (l'astroport, des couloirs, des boutiques, des hôtels...), comme si elle était partout à la fois.Les flashes ralentissent et, se découvrant présents dans de multiples scènes, les PJ réalisent que les résidents de la station tournent tous leurs regards vers eux, les uns après les autres... jusqu'à ce que la station toute entière scrute les Sentinelles. Et hop ! Acte 2.

ACTE 2 – Où est Justine ?

I – Poussés sans ménagement par Irwin Stern **dans le bureau de Chô, les PJ se font engueuler pour leurs derniers méfaits** (le MJ ne devrait avoir que l'embarras du choix). Mais le lieutenant veut surtout savoir ce qu'ils ont trouvé sur Justine Bailey. Si leur couverture se tient ou qu'ils ont des infos à échanger (en particulier la connexion Steinek-Justine et la chronologie qu'elle révèle), Chô admet que...

- AD possède **un épais dossier sur Justine Bailey**. Autrefois une hackeuse martienne impliquée dans le «*terrorisme anarchiste*», capturée après une attaque contre l'hypercorp **Lucky Star** (voir *Sunward*, p.146) et condamnée à une lourde amende, elle paye depuis sa dette en travaillant pour eux sur des sites sécurisés. Elle a rejoint Ðetermind il y a six mois, et a apparemment profité de sa relative liberté pour s'enfuir...
- Selon lui, elle a fui la station physiquement (son ego-transmission aurait été repérée) il y a deux semaines : elle est simplement sortie de son logement de luxe et n'est jamais revenue (la fouille n'a rien donné et l'appart' est reloué depuis). Chô a interrogé Titus Sharma - qui avait signalé la disparition - et appris que Ðetermind développait un protocole de transmission Muse à Muse («peer to peer», quoi) mais Lucky Star, propriétaire de Ðetermind et gros client d'AD, a interdit à Chô d'ennuyer davantage le professeur, et il a été contraint de clore l'enquête. Après quoi il y a eu l'incendie, puis le labo a fermé.
- Il admet que la piètre surveillance permettrait *en théorie* à quelqu'un de **se cacher sur la station** mais, justement, ses hommes ont fouillé partout, même au Squat (mais pas les containers abandonnés par New-Mount...).

J – Quand les PJ se décideront à se connecter à la Gestalt (par envie, pour comprendre, ou une fois qu'ils

VISIONS DE L'ACTE 1

- Après l'accident de la scène B, **les hangars** tout entiers semblent se déformer et des caissons surgissent de partout pour écraser les PJ : jouez vraiment la foule d'attaques imprécises, aplatissez quelques PJ... et renvoyez-les à l'interrogatoire où Chô leur explique posément qu'ils délirent : un unique caisson s'est détaché par accident, C'est tout !
- Quand **deux miliciens entraînent un clochard noir** (Malcolm M'Baraka) hors du hall du SeaCrest, il réclame sa balançoire à grands cris... puis se déchire comme une poupée de papier, répandant des centaines de fleurs jaunes. L'hallucination terminée, les PJ peuvent retrouver Malcolm à l'infirmerie.
- Sur des matelas crasseux, deux hommes et une femme hirsutes s'enlacent au point de **s'incruster les uns dans les autres** avec forces cris et gémissements, produisant un monstre grotesque qui fond soudain comme de la cire.

auront réalisé qu'ils peuvent ainsi localiser Justine), il vont devoir **trouver un partenaire** : Cory demandera de l'argent, Mandy est toujours partante (c'en est gênant), Malcolm est disponible à l'infirmerie...

Dès qu'**un PJ mêle son esprit à celui d'un adepte**, il est submergé par le torrent des souvenirs banals, intimes, émouvants ou glauques de son partenaire, ainsi que ceux des autres partenaires que celui-ci a eu. Conserver la maîtrise de soi réclame d'abord un jet de *Volonté -20* (en cas d'échec, le PJ s'oublie dans l'ivresse mémorielle), puis un jet d'*Intelligence* pour chaque renseignement qu'on veut extraire. Se concentrer sur *la nature* de la Gestalt permet de voir l'emprise des «*enfants pâles*» s'étendre comme un virus avec chaque nouvel adepte.

Évidemment, **le PJ est aussitôt contaminé** (voir **A**) et pourrait, s'il rate plusieurs jets de Volonté, développer une dépendance (*EP* p.149 & 212). Mais, s'il se concentre sur la cachette de Justine, il aura des visions du studio de Steinek, du Squat, du labo-mobile de NewMount (voir «*Jardin 2*»)... et, bientôt, des flashs de tous les adeptes qui se régalent encore des souvenirs de «*Samus*».

K – Le «*Squat*» est l'ancienne fonderie de NewMount sur un des anneaux intérieurs (gravité réduite), vert pâle et abandonnée depuis quelques mois, où les miliciens font parfois des descentes pour chasser les junkies et arracher leur connexion sauvage à la Toile (c'est ainsi qu'ils «*communient*» avec les autres adeptes de la station).

À l'arrivée des PJ, un groupe en pleine "*gestalt*» y flotte, tous enlacés. Les PJ remarquent une blonde à mèches bleues lovée dans la grappe d'adeptes : Justine ! S'ils tentent de la dégager ou de la sortir de sa torpeur, l'éclairage de sécurité se met à clignoter, les adeptes sont pris de fureur et un combat s'engage (7-8 adversaires, la moitié ont des armes de mêlée). S'ils en réchappent (quitte à rejouer la scène), les PJ réalisent que la blonde n'est pas Justine : juste une fan-girl (ou une hallucination ?).

La connexion sauvage, par contre, est le meilleur moyen d'accéder au «*réseau étendu*» de la Gestalt, donc aux vision «*Jardin 3*» et «*Agonie*».

Scène-Clef 2 – «Mobile Extraction Unit»

Une fois compris que Justine se cache dans les reliquats de NewMount à l'extérieur des hangars de l'astroport (et qu'elle est à cours d'air et d'énergie), les PJ fouillent les registres pour localiser le «MEU», mini-labo de carottage minier, revendu et en attente de transfert vers Saturne.

Mais le temps d'enfiler des scaphandres - malgré les protestations de Zantana et les miliciens qui voudront les empêcher de sortir parmi les remorqueurs - et de forcer le sas du labo mobile, les PJ trouvent la hackeuse en sévère hypothermie, plongée dans le coma... et branchée sur la Gestalt par les com' de la capsule : son esprit a finalement cédé à la Gestalt.

ACTE 3 – Comment l'éteindre ?

Désormais, à chacun de leur déplacement dans Lockheed, les PJ sont repérés et attaqués par des adeptes de la Gestalt : l'éclairage jaunit et, soudain, une infirmière, un voyageur ou un milicien les fixe un instant avant de se jeter sur eux.

L – Transportée à l'infirmerie, Justine reste inconsciente, son biomorphe endommagé par le froid spatial. La visiter «*psychiquement*» fait apparaître des souvenirs de Steinek : son impuissance et son désespoir face à l'addiction de son amante, leurs disputes, l'insistance de Justine quant au sexe «LX»... et finalement l'horreur d'Ari en percevant l'IA virale derrière la Gestalt. →

La Gestalt

Contrairement aux simples *lectures* d'expérience, **la Gestalt est un partage psychique direct** : les participants se rencontrent *physiquement* pour synchroniser leurs Muses et faciliter le transfert (la distance freine le signal), puis ils se mélangent psychiquement les uns aux autres, ceux qui ont vécu les expériences de vie les plus intenses étant les partenaires les plus courus (Samus était une «*star*»). Les adeptes y trouvent un fort sentiment d'acceptation et de partage, certains l'emploient même pour le sexe (échanger ses sensations ajoute au plaisir). Face à la déprimante réalité de Lockheed, ce puissant mélange de voyeurisme, d'oubli et de communion est **manifestement addictif...**

Ayant échappé à ses créateurs, l'IA derrière la «*Gestalt*», cherche à survivre et s'étendre : elle n'est finalement que l'extension du rêve des enfants «*psi*» numérisé par Ðetermind...

Quand Justine a sombré dans la psychose, Ari l'a cachée chez lui, installé la cage de Faraday et tenté de détruire le serveur de Ðetermind en trafiquant sa régulation thermique. Mais la Gestalt ne s'est pas arrêtée (Sharma ayant relogé les «*spécimens*») et Lucky Star a mis la milice aux trousses de Justine. Alors, après avoir caché sa belle là où on ne la trouverait pas, il a tenté le tout pour le tout, plongé dans la Gestalt pour en situer la source, foncé vers la ***«Jonction T8»*** avec les explosifs... et échoué.

M – Par déduction, en fouillant la Toile ou en faisant parler «*Jerry le Rouquin*», **les PJ localisent la Jonction T8 des coursives techniques :** sous la centrale à hydrogène, évidemment. Tous les accès à la centrale sont désormais gardés par des miliciens et/ou des drones de sécurité. Chô recherche les PJ et les adeptes sont après eux : atteindre le «*serveur central*» devrait être autant une intrusion de haut-vol qu'une course-poursuite.

Scène-clef 3, retour à la scène 1 : jouez à nouveau le combat, en y ajoutant des attaques psychiques de la Gestalt (comme une «*décérébration psi-gamma*», *EP* p.371). Dans le feu de l'action, les PJ doivent choisir s'ils tuent les six petits «*spécimens*» endormis ou s'il y a un autre moyen de détruire le serveur...

DÉNOUEMENT

Si les PJ détruisent la centrale, s'en est fini de la Gestalt comme de Lockheed, mais Action Directe les poursuivra désormais à travers tout le système solaire. Si, à l'inverse, ils anéantissent les enfants sans mettre Lockheed en danger, la fin dépendra de leur relation avec le lieutenant Chô : s'ils ont obtenu sa confiance durant l'enquête et tenu leur couverture pendant les interrogatoires, il les laissera repartir avec «*Maître Farrago*» (malgré les protestations de Stern).

VISIONS DE L'ACTE 2

- Retour à la **scène 1**, mais les PJ sont cette fois attaqués par des dizaines d'enfants de 8-12 ans : dès qu'on en tue, ils s'envolent en apesanteur et redeviennent adultes.
- Avec l'aide d'un tech rouquin (Jerry), Sharma pousse de petits sarcophages à travers des coursives techniques en apesanteur. Le professeur ne cesse de marmonner *«mes enfants, mes enfants...»* mais, quand des yeux s'ouvrent sous le couvercle transparent, le tech s'enfuit en hurlant.
- Une série de flashs montrent des gens très variés **s'adonnant à la Gestalt** par deux ou en petits groupes : au Squat (voir **K**), à l'hôtel, dans des logements étroits, des cabines de vaisseaux... Fréquemment, les groupes échangent des regards ou des caresses d'un lieu à l'autre, libérés des limites spatiales ; par instant, un groupe d'enfants pâles et chauves semblent observer tous les autres. *Cette vision se reproduira plusieurs fois, incluant de nouvelles têtes à mesure que la Gestalt se répand : Jerry, Sharma, des miliciens...*
- **Jardin 1 :** dans un pré idyllique, fleuri de pissenlits et de boutons d'or (**jaune**) des dizaines d'enfants s'ébattent gaiement, jouent sur une balançoire cuivrée ou s'empiffrent de citronnade et de crème anglaise. Parmi eux, des PJ attentifs peuvent remarquer les versions enfantines de Mandy, le rouquin Jerry, Malcolm (qui fait voler un vaisseau-jouet) ou d'autres PNJ de Lockheed (mais ni Chô, ni Stern)... mais surtout **six gamins pâles aux crânes rasés**, qui observent silencieusement les réjouissances.
- **Jardin 2 :** prostrée sous une table de pique-nique, **l'unique adulte est Justine Bailey**, ses cheveux blonds et bleus cascadant sur l'armure rouge et or de *Metroid Prime*. Si on lui parle, une sorte de cabine étroite, **vert pâle**, se superpose soudain au décor du Jardin : avant qu'elle disparaisse, les PJ peuvent remarquer un hublot où se profile le tore de Lockheed, vu depuis le moyeu central.
- **Jardin 3 :** en observant les enfants pâles, les PJ réalisent qu'ils ont les tempes percées de vis. Alors que leurs yeux se braquent vers les PJ, bientôt suivis par les regards de tous les autres enfants du jardin, le décor de la **scène 1** s'y superpose brièvement. Un PJ, adossé à la paroi d'un couloir, y remarque le panneau *«Jonction T8»*.
- **Agonie :** dans une cabine glaciale et **vert pâle**, encombrée d'appareils et d'emballages de rations couverts de givre, Justine flotte. Famélique, inconsciente et réfrigérée, elle serre de ses doigts noircis un respirateur dont le manomètre indique *«2 %»* puis *«1 %»*. S'ils se concentrent sur la pièce, les PJ peuvent identifier le logo NewMount, et le hublot sus-cité...



Baston finale en apesanteur : comment résister ?

Mais, s'ils ont commis trop de crimes ou été identifiés comme des agents de Firewall, Farrago/Lighthouse ne pourra leur offrir qu'une seule issue : utiliser leurs Muse pour détruire leurs piles corticales et effacer ces forks...

Au moment de clore le scénario, les PJ ont une dernière vision... Dans un vaisseau en route vers le système intérieur, un groupe de passagers s'adonnent à la Gestalt, et l'on entend des rires enfantins : l'IA s'est finalement échappée de Lockheed...

Sébastien Delfino
Illustrations : *Vincent Laïk*

UN SCÉNARIO POUR TOUT JEU DE RÔLE MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE CASUS BELLI

Le seigneur sous les lattes

Il y a quelques jours de cela, le Chevalier Odalrik est mort en son domaine, dans son sommeil, entouré de son médecin et de ses amis. Le Chevalier, encore dans la force de l'âge, avait mené une vie d'aventures et de périls, naviguant sur les mers, explorant les continents. Pourtant, les plus folles rumeurs le décrivaient comme un sanguinaire flibustier, et tous se demandent où il a bien pu cacher son magot.

Contrat ludique

L'idée derrière cette aide de jeu est de vous proposer un donjon qui, derrière ses abords classiques, confronte les PJ à des dilemmes moraux pour lesquels il n'existe pas de bonne réponse. En tant que MJ, vous proposez une situation mais n'essayez pas de piéger vos PJ dans une quelconque linéarité. Votre objectif est de rendre ce donjon le plus réaliste et vivant possible. Laissez-vous surprendre par les idées et l'ingéniosité des PJ. Laissez-les aller comme bon leur semble.

Pour que la partie soit également amusante pour vous, notamment si vous souhaitez la jouer plusieurs fois, vous ne couperez pas à une courte préparation au préalable de votre partie. Pour cela, vous tirerez certains détails de l'intrigue sur des tables aléatoires ou choisirez certains aspects qui vous intéressent et que vous souhaitez voir apparaître. Comptez environ dix petites minutes pour vous préparer.

Feu le Chevalier

Le Chevalier Odalrik était un homme qui passait le plus clair de son temps soit à l'étranger, soit dans sa demeure. Au final, il était assez secret, même pour ses proches. Néanmoins, il était notoirement connu pour être (choisissez autant que souhaité) :

- Séduisant.
- Vantard.
- Héroïque.
- Sombre.
- Mondain.
- Lunatique.
- Dévot.

Il n'avait ni femme ni enfant, ni même de maîtresse connue. Aussi ses biens sont-ils pour l'instant placés sous tutelle administrative. Les rites funéraires viennent à peine d'avoir lieu que déjà les vautours ont rappliqué. On déplore déjà l'absence de certaines antiquités dans sa demeure.

Les PJ peuvent intervenir dans cette histoire pour plusieurs raisons. Par exemple :

- Les PJ comptent parmi les proches du Chevalier et souhaitent lever le voile sur sa vie secrète.
- Les PJ, émoustillés par les rumeurs de trésor caché, décident de cambrioler la demeure du Chevalier.
- Un sénéchal charge les PJ de veiller au grain pendant les rites et surveiller tout élément suspect au sein de la demeure.
- Les PJ se voient offrir la demeure du Chevalier en récompense de services rendus ou en font l'acquisition.

Si les PJ se renseignent davantage, notamment auprès de sources itinérantes, ils peuvent apprendre que le Chevalier était soupçonné d'œuvrer en tant qu'espion pour ou auprès de certaines puissances étrangères, et qu'il a effectivement été un redoutable flibustier. Sa carrière s'étend sur trois bonnes décennies et les légendes qui l'entourent se révèlent innombrables. Toutes se mettent cependant d'accord sur un point : au fil de ses aventures, il aurait amassé richesses et curiosités. Mais où sont-elles donc passées ? →


Le Domaine
La Cité Lacustre
Le Lac Souterrain
Le Palais de Stalagmites
Castel-Aquilin

Forces en présence

Ne choisissez pas la difficulté de cette rencontre. Laissez au contraire le hasard décider. Si la rencontre se révèle trop dure, cela forcera les PJ à user de ruse ou de diplomatie. Si elle est trop aisée, veillez à rendre humains les adversaires.

Tirez sur un d6 :

1 Les antagonistes sont bien plus faibles que les PJ et useront des méthodes les plus sournoises pour affaiblir les PJ.

2 Les antagonistes sont légèrement moins puissants que les PJ. Ils emploieront des méthodes de combat organisées pour vaincre.

3-4 Les antagonistes sont d'un niveau égal aux PJ. Ils se résoudront seulement à parlementer plutôt que d'être exterminés.

5 Les antagonistes sont juste un peu plus puissants que les PJ. Leur attitude tiendra compte de cet avantage, y compris en cas de négociation.

6 Les antagonistes sont bien plus puissants que les PJ et combattront avec arrogance, certains de leur victoire.

Le domaine (1)

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe aux joueurs :

Non loin de la cité s'étend le domaine du Chevalier Oldarik. Un manoir fortifié, construit au sommet d'un éperon rocheux, se dresse en son milieu et contemple la campagne environnante. De cette localisation particulière, le manoir tire son nom : ***Castel-Aquilin****. Le Chevalier l'y a fait construire de nombreuses années auparavant et a veillé à chaque détail de la bâtisse, et jusqu'à l'aménagement du jardin. Castel-Aquilin porte la marque du Chevalier dans chacun de ses recoins.*

La première impression que donne le manoir du Chevalier Odalrik est qu'il est (choisissez-en un) :

- Riche, majestueux et arrogant.
- Étrangement décrépit et poussiéreux, comme si personne n'y vivait réellement.
- Isolé et entouré d'une aura de mystère, aucun visiteur n'étant le bienvenu.

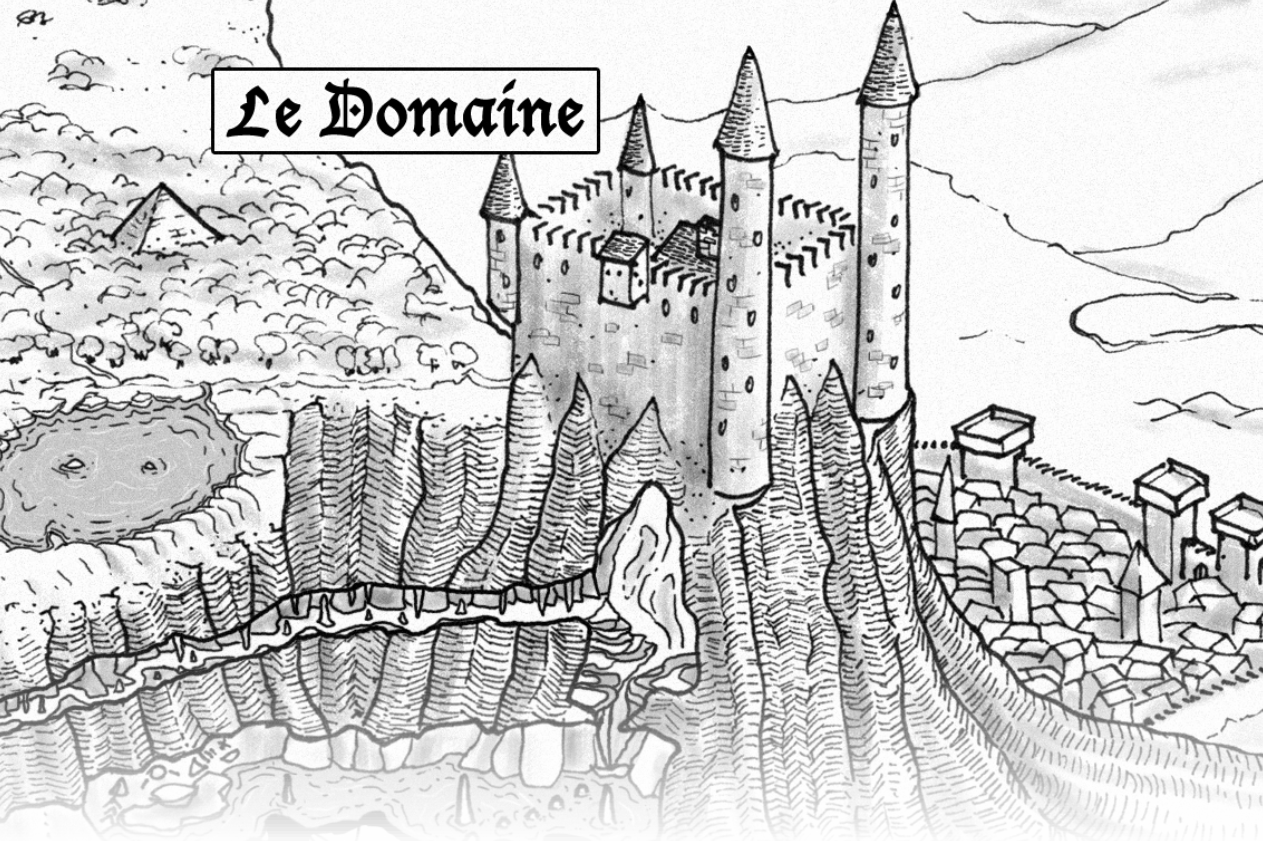
Outre de très nombreuses chambres et pièces de vie sans grand intérêt, le manoir comporte ces lieux notables (choisissez-en deux) :

- Une impressionnante bibliothèque de cartes, de planisphères et de mappemondes. Une des cartes semble représenter un déplacement de troupes qui pourrait constituer une attaque d'un royaume voisin. Lequel ? S'agit-il simplement d'une simulation, d'un jeu ou est-ce l'annonce d'une bataille à venir ?
- Une salle des portraits retraçant la généalogie d'Odalrik, décorée d'innombrables miroirs. L'un des tableaux évoque un vague air de ressemblance avec l'un des PJ. De plus, un miroir dissimule une pièce secrète contenant des correspondances avec des notables que le Chevalier faisait chanter. Quel secret les PJ découvrent-ils concernant un notable qu'ils pensaient bien connaître et en qui ils avaient confiance ?
- Un passage secret permettant de se rendre subrepticement dans toutes les chambres et d'observer en cachette nombre de pièces.

Les quelques domestiques du Chevalier, désormais sans doute engagés ailleurs, peuvent mentionner qu'Odalrik aimait passer le plus clair de ses nuits dans son immense jardin, ne revenant souvent qu'au petit matin. Ce jardin s'étend à perte de vue et comporte (choisissez-en un) :

- Une pyramide insolite, cachée au cœur d'un petit bois, qui recèle derrière une porte secrète un laboratoire d'alchimie, malicieusement piégé pour le malheureux qui ne connaîtrait pas la bonne combinaison.
- Une longue promenade entourée de statues et de plantes exotiques dont certaines se révèlent plus agressives que prévues.

La principale attraction de ce parc reste clairement un lac à étages qui s'étend sur près de dix hectares et qui comprend une fontaine retraçant une bataille navale, de multiples écluses, ainsi qu'une cascade d'une vingtaine de mètres de haut, chutant dans un grondement sourd. Des barques permettent d'y canoter durant les beaux jours, en compagnie de canards et de cygnes.



C'est derrière la cascade que se situe l'entrée secrète vers des profondeurs bien mystérieuses. Le Chevalier était un homme aimant ses classiques.

Le royaume d'un seul homme

Pendant toute sa vie, Odalrik n'a eu qu'un rêve, totalement fou, qu'il a concrétisé petit à petit en dépensant sa fortune. Comment et pourquoi cette lubie est-elle née ? Personne ne le sait, et il a emporté la réponse avec lui dans la tombe. Toujours est-il qu'il a collectionné et accumulé des curiosités et des trésors provenant des quatre coins du monde et qu'il les a entassés dans un monde souterrain. Un royaume dont il était le maître absolu et que personne ne soupçonne, peuplé de sujets isolés n'ayant jamais vu le monde du dehors et convaincus qu'Odalrik était un dieu. L'arrivée des PJ va bouleverser ce fragile écosystème.

Le lac souterrain (2)

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe aux joueurs :

Vous progressez durant de longues minutes, vous enfonçant toujours de plus en plus profondément dans les entrailles d'un réseau de cavernes. L'air se rafraîchit dramatiquement tandis que l'humidité fait suinter les parois sommairement taillées. Des champignons luminescents vous permettent de voir sans problème, et l'atmosphère devient irréelle. →

Le sol s'aplanit au moment où vous arrivez devant un lac souterrain aux eaux sombres. De fines barques à fond plat vous y attendent sagement. Les dimensions de la grotte sont immenses ; l'autre rive du lac n'est d'ailleurs pas visible. La grotte est cependant basse de plafond, empêchant de se tenir debout.

Le lac recèle toutefois une surprise : les gardiens involontaires du lieu. Odalrik est parvenu à capturer et à emprisonner ici des créatures aquatiques. D'ordinaire, elles étaient nourries par Odalrik, qui les approvisionnait en ovins ou en volailles, et elles n'étaient donc pas particulièrement hostiles. Mais, n'ayant rien mangé depuis la mort du Chevalier, elles sont affamées et vont se jeter sur les visiteurs dès qu'ils seront arrivés au milieu du lac. Les barques sont particulièrement peu propices au combat, et il y a de fortes chances de tomber à l'eau.

Il s'agit (choisissez-en un) :

- De Tritons considérant de leur devoir de préserver le domaine d'Odalrik de la venue de pilleurs. Ils sont correctement équipés d'armes et d'armure.
- De Sirènes persuadées par Odalrik que tout autre humain est mauvais. Les Sirènes comptent principalement sur leur capacité à charmer pour noyer les imprudents.

Les actions les plus probables des agresseurs seront de :

- Se mouvoir subrepticement sous l'eau
- Jaillir hors de l'eau sans le moindre avertissement
- S'emparer de sacs contenant des rations
- Déstabiliser ou, en dernier recours, endommager les gondoles
- Faire tomber à l'eau quelqu'un pour le dévorer

La cité lacustre (3)

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe aux joueurs :

De l'autre côté du lac, après avoir progressé à travers des conduits humides et chaotiques sur plusieurs dizaines de mètres, vous apercevez

La cité lacustre comprend d'innombrables détails, si on prend le temps de se perdre dans ses coins et recoins. Piochez dans la liste suivante ces quelques **éléments architecturaux** pour lui donner vie :

- Un mur de briques moussues entourant un petit escalier servant de quai d'appontage.
- Une grille en fer forgée fermant l'accès à une petite chapelle.
- Une cave inondée abandonnée.
- Une habitation dont les murs sont ornés de diverses mosaïques retraçant des scènes de vie quotidienne.
- Un enclos à poissons, aveugles mais bien gras.
- Des arcades protégeant une promenade donnant directement sur l'eau.
- Un petit jardin de plantes aromatiques et de fleurs aux parfums suaves.
- Un canal tellement étroit qu'aucune barque ne peut s'y faufiler.
- Une majestueuse statue d'Odalrik, de pied en cap, en plein centre d'une place accueillant un marché.
- Une habitation à la devanture magnifiquement sculptée, rappelant des symboles aquatiques.



une cité principalement constituée d'habitations creusées dans la roche ou sises sur des pilotis rocheux. L'architecture est un étrange mélange de diverses cultures humaines.

Des barques ont été placées aux abords de la rive pour faciliter le déplacement au sein de la cité, qui ne comprend que des canaux. Sur les eaux cristallines se reflètent les innombrables lueurs des champignons phosphorescents. La cité ne doit pas dépasser la centaine d'âmes mais, de là où vous vous trouvez, vous n'apercevez personne.

Les habitants de la cité sont des (choisissez-en un) :

- Gobelins.
- Kobolds.
- Myconides.

Parmi les villageois, les membres les plus importants sont (choisissez-en autant que souhaité) :

Kom le forgeron, robuste et réservé, qui se prendra d'affection pour un PJ. Sans doute le choix le plus improbable, par exemple le moins sociable des PJ.

Nex la tisserande, sarcastique et élancée, qui fera tourner en bourrique les PJ et les regardera d'un mauvais œil.

Moz le bourgmestre, inquiet et charismatique, qui accueille les PJ comme de potentiels nouveaux maîtres, tant qu'ils ne mettent pas en danger son statut au sein des siens.

Xak le cultivateur de champignons comestibles, intelligent et ventripotent, qui peut devenir un allié dès lors qu'on lui rend un ou deux menus services.

Gremb la tailleuse de pierre, perfectionniste et difforme, qui deviendra folle de rage si jamais les PJ ne provoquent ne serait-ce qu'un infime dommage sur ce qu'elle considère comme son œuvre. Ce qui englobe à peu près tout ce qui touche à la cité ou au palais.

Tvur le pisciculteur, jovial et âgé, qui offrira le gîte et le couvert aux PJ, même s'il tentera de leur chaparder quelques menus objets, surtout s'ils brillent.

Les actions les plus probables des villageois seront de :

- Tomber nez-à-nez avec les PJ, malgré leurs possibles efforts de discrétion, mais toujours au plus mauvais moment.
- Paniquer à la vue des PJ et s'enfuir en hurlant, ce qui alertera tout le monde.
- Organiser à la va-vite une foule minablement armée pour repousser les PJ qui ne sont après tout que des envahisseurs.
- Tenter d'intimider ces PJ en qui ils n'ont pas confiance. À juste titre.
- Invoquer le nom d'Odalrik, leur divinité protectrice, et menacer les PJ de sa fureur.

Le palais de stalagmites (4)

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe aux joueurs :

Après avoir traversé la cité et crapahuté le long d'un nouveau réseau de boyaux, vous réalisez que le vrai joyau de cette cité se dresse à présent devant vous : un palais de contes de fées, sculpté à même la roche, occupe le centre d'une vaste caverne. Plusieurs ponts enjambent une étendue d'eau cristalline. L'un d'entre eux, situé dans le prolongement du boyau dont vous émergez, semble donner sur l'entrée principale : une haute ouverture aux pourtours finement ouvragés.

Odalrik passait le plus clair de son temps ici, et c'est là que se trouvent les trésors et objets de curiosité que le Chevalier a pu ramener, notamment (choisissez-en deux) :

- Des momies et autres objets de rites funéraires anciens. Des voix semblent résonner dans la tête de ceux qui se trouvent en leur présence. Dans quelle langue ancienne et incompréhensible parlent-elles ?
- Des meubles en bois rares, ornés de joyaux et de dorures, de lourds vases antiques, des armures et armes d'apparat finement ciselées. Leur valeur est importante, mais ils sont particulièrement pénibles à déplacer ou transporter.
- Des objets sacrés de cultes divers ou des reliques saintes. Une puissante malédiction peut s'abattre sur celui qui commet des sacrilèges en leur possession.

Surtout, à l'intérieur du palais, dans une immense chambre richement meublée, se trouve la belle Corria, celle que le Chevalier avait pris, de fait, comme épouse. C'est une jeune femme et, plus précisément (choisissez-en un) :

- Une Sirène naïve et effrayée qui se laissera guider par les PJ concernant la suite de son existence.
- Une Triton fanatiquement fidèle à son cher Odalrik, qui va se persuader que les PJ l'ont assassiné et qui essaiera de se venger coûte que coûte.
- Une Méduse qui n'aura de cesse de vouloir explorer le monde si les PJ mentionnent qu'il existe autre chose hors de ces grottes, sans se douter des graves problèmes que ses pouvoirs engendreraient.



Questions en suspens

Que vont faire les PJ ? Vont-ils faire de Corria l'héritière du Chevalier ? Vont-ils l'installer dans le manoir du Chevalier ? Va-t-elle devenir la dirigeante de cette cité souterraine ? Vont-ils au contraire s'adjuger la gouvernance de ce monde perdu ?

Les PJ vont-ils s'emparer pour eux-mêmes des trésors découverts ? Vont-ils massacrer toutes ces créatures qui ont été manipulées, déracinées, et endoctrinées ? Peuvent-ils laisser planer une telle menace, juste sous les pieds des habitants de la cité ? Les dirigeants de leur bourg vont-ils leur offrir des espèces sonnantes et trébuchantes, voire la propriété d'Odalrik, pour exterminer ces indésirables ?

Enfin, vont-ils ternir la réputation et la mémoire d'Odalrik et le présenter pour ce qu'il était vraiment ? Les terribles secrets que le Chevalier avait acquis durant sa carrière d'espion constituent-ils des informations que les PJ vont utiliser ou révéler ? À la lueur de ces découvertes, quelqu'un aurait-il précipité la mort du Chevalier, devenu gênant ? A-t-il été tué pour l'empêcher de prévenir qui de droit de la survenue d'un grave événement ? Une plus importante conspiration est-elle en train de se mettre en place ?

Khelren
***Illustration** Fred Lipari*

CHRONIQUES GALACTIQUES

UN UNIVERS SPACE OPERA POUR CHRONIQUES OUBLIÉES



La première partie de Chroniques Galactiques vous a fourni les bases indispensables pour jouer dans un univers de science-fiction et faire vos premiers pas dans l'espace. Mais quel univers de SF serait complet sans la dose d'exotisme, de surprise et de mystère qu'amènent les extra-terrestres ?

L'humanité a longtemps pensé être seule dans l'univers, mais qui sait ce qui peut se cacher au-delà des limites connues, près de l'une des nombreuses étoiles de notre galaxie, ou dans l'une des myriades d'autres galaxies ? Si la vie et l'intelligence ont pu naître sur la Terre, qui dit qu'il n'en n'a pas été de même sur d'autres planètes ? Exposée à d'autres conditions, à d'autres hasards, comment être certain que la nature aura suivi les mêmes chemins, offert les mêmes options ? La vie et l'intelligence xénomorphes peuvent prendre une multitude de formes. Vous trouverez donc dans ces pages de quoi peupler votre univers avec des créatures surprenantes et des aliens redoutables. Vos joueurs pourront rencontrer ces êtres hors du commun, mais aussi en interpréter !

Viennent ensuite les règles et profils spécifiques aux pouvoirs psychiques. Car si la SF fait la part belle à la technologie, elle accorde souvent une place de choix aux mystères et au mysticisme. Qu'il s'agisse du *prana bindu* des *Bene Gesserit* ou des pouvoirs de la Force, de la prescience de Paul Atréides ou des « *precog* » de Philip K. Dick, la technologie ne pèse souvent pas bien lourd face aux ressources du corps et de l'esprit. Et il arrive que ces dernières permettent à l'être humain de se libérer de ses propres limites, en lui offrant des pouvoirs et des moyens hors du commun.

Nous explorerons certains pouvoirs parmi les plus emblématiques de la SF et vous fournirons les outils pour les utiliser dans vos parties.

En parallèle, nous poursuivrons l'exploration du *Bras d'Orion* via un nouveau scénario et une présentation d'une étape importante de l'exploration spatiale et ses conséquences : le premier contact avec une civilisation galactique. Rien ne sera jamais plus comme avant pour cette humanité qui a colonisé les étoiles…

BOÎTE À OUTILS

Comme dans la première partie de *Chroniques Galactiques*, les règles présentées ici sont conçues comme des options, les plus génériques possibles, à intégrer ou non selon l'univers dans lequel vous souhaitez jouer. Nous vous invitons donc à prendre ce qui vous plaît et qui correspond à la direction dans laquelle vous souhaitez aller, et à laisser le reste de côté. N'hésitez pas non plus à aller chercher d'autres options dans les autres incarnations de *CO*, qui vous permettront de personnaliser votre univers de jeu.

Paul Atréides : « *Je me souviens de votre gom jabbar. N'oubliez pas le mien. D'un mot je peux vous tuer.* »
— Dune, Frank Herbert

SOMMAIRE

Les xénomorphes 132
Les pouvoirs psychiques 150
Univers : Le Bras d'Orion 158
Scénario : En détresse 172

AUTEURS

Thomas Robert, Laurent « Kegron » Bernasconi

ILLUSTRATEURS

Vincent Laïk, Grégoire Veauléger

LES XÉNOMORPHES

DÉFINITIONS

Source : Larousse

Vie (n.f.) : Caractère propre aux êtres possédant des structures complexes (macromolécules, cellules, organes, tissus), capables de résister aux diverses causes de changement, aptes à renouveler, par assimilation, leurs éléments constitutifs (atomes, petites molécules), à croître et à se reproduire.

Intelligence (n.f.) : (1) Ensemble des fonctions mentales ayant pour objet la connaissance conceptuelle et rationnelle. (2) Aptitude (…) à s'adapter à une situation, à choisir des moyens d'action en fonction des circonstances.

Sapience (n.f.) : Sagesse et science.

De la littérature au cinéma, la SF a toujours offert une place de choix à l'imagination débridée des auteurs et créateurs sur la question de la forme que pourrait prendre une vie extra-terrestre. Il ne fait pas partie des objectifs de *Chroniques Galactiques* de fournir une encyclopédie des E.T. de tous poils (ou plumes, ou écailles, etc) à insérer dans vos univers. Plusieurs numéros de *Casus Belli* n'y suffiraient pas. Nous avons donc plutôt fait le choix de vous proposer quelques conseils de base ainsi qu'une méthode générique, afin de créer et interpréter vos propres xénomorphes. Libre à vous, ensuite, de faire de votre univers une ménagerie à la manière d'un *Star Wars*, ou de vous concentrer sur un petit nombre d'E.T.

1 • LA VIE ET L'INTELLIGENCE

Au moment de créer une nouvelle espèce vivante, il est bon de se rappeler quelques notions de base, sur les origines de la vie et de l'intelligence, et sur les contraintes qui les gouvernent. Ces conseils sont surtout valables dans des univers qui se veulent plus cohérents ou plus scientifiquement « *crédibles* ». Toutefois, ils ont leur utilité même pour les univers les plus loufoques ou les plus bariolés, car ils vous permettront de donner de l'épaisseur à vos E.T. et de les rendre plus mémorables.

De l'origine des ESPÈCES…

Nous ne sommes pour l'instant pas certains des circonstances exactes de l'apparition de la vie sur Terre. Les expériences actuelles tendent cependant à prouver que des conditions favorables ont mené à la création de molécules organiques simples, des « *briques de base* », qui se sont ensuite assemblées de manière de plus en plus complexe, jusqu'à former les bases du code génétique (ARN et ADN). La vie a alors peu à peu pris la forme d'une enveloppe de plus en plus élaborée servant à assurer la protection et la réplication de ce code génétique.

En schématisant, on pourrait affirmer que l'intelligence n'est qu'un effet secondaire du développement de la vie et de la complexification des organismes. Toutefois, un autre courant de pensée (pas forcément incompatible) avance que l'évolution mène nécessairement à l'intelligence, et que si la vie apparaissait sur une autre planète que la Terre, elle déboucherait aussi tôt ou tard sur l'émergence d'une race douée de sapience.

Communication

L'intelligence implique nécessairement une ou plusieurs **formes de communication**, ce à plusieurs fins. Tout d'abord, il s'agit pour les individus d'une même espèce de partager des informations (sources de nourriture ou de danger, éducation des petits, parades amoureuses, etc.). À mesure que les capacités cognitives augmentent, la communication permet l'expression d'idées et de concepts plus abstraits, fondés non plus seulement sur l'expérience, mais aussi sur l'imagination et la réflexion. En cours d'évolution, certaines formes de communication peuvent être privilégiées ou au contraire délaissées.

Les principales formes de communication envisageables pour une race extra-terrestre sont :

- L'utilisation de sons (ou ultrasons) sous la forme d'un langage articulé (à la manière des humains) ;
- Un langage chimique, par exemple à base de phéromones ;
- L'utilisation de la lumière via des images construites ou des impulsions lumineuses ;
- Un langage sensoriel basé sur des impulsions électriques et le toucher ;
- L'utilisation de signes et de postures ;
- La télépathie ;
- Une combinaison de plusieurs formes de communication parmi celles-ci-dessus.

Survie

L'un des premiers moteurs de l'intelligence des espèces est la survie. L'instinct pousse l'organisme vivant à assurer sa subsistance, en même temps que celle du code génétique qu'il contient. Cela implique deux aspects distincts. Tout d'abord, l'adaptation de l'organisme à son environnement, via la sélection naturelle (sur le long terme), mais aussi parfois par la création et l'utilisation d'outils (sur le court terme). En outre, chaque organisme vivant, même aux stades de civilisation les plus avancés, peut être exposé à la dualité prédateur/proie : la survie passe alors par une lutte constante pour prendre l'avantage face aux espèces ou individus concurrents.

À ce niveau, deux paramètres sont indispensables à un organisme évolué pour franchir un palier décisif : ses capacités cognitives, et l'aptitude à créer et manipuler des outils. Et, pour ce faire, il est indispensable de disposer d'**organes préhensiles** fournissant assez de précision et de force. Ces organes, pour être efficaces, doivent être libérés des fonctions motrices ou basiques. Il s'agit des mains dans le cas des humanoïdes, mais on peut imaginer bien d'autres solutions, telles des tentacules (pour des créatures marines ou des plantes), la queue (pour des reptiles), ou même la langue, le nez ou le sexe. Ou même des cas plus extrêmes : une race capable de télékinésie, palliant ainsi l'absence de tels membres, ou bien deux espèces vivant en symbiose télépathique, l'une développant ses capacités intellectuelles et l'autre servant d'espèce « *ouvrière* ».

Sapience

Une fois la vie apparue sur une planète, les mécanismes évolutifs et la rareté des ressources vont généralement mener à une compétition permanente. Cette compétition peut entraîner l'apparition d'une ou plusieurs espèces douées de sapience, capables non plus seulement de s'adapter à leur environnement, mais d'adapter l'environnement à leur besoin. La probabilité que plusieurs espèces parviennent simultanément à ce stade est infime et, si cela arrivait, les chances que l'issue soit pacifique entre les deux espèces concurrentes sont carrément inexistantes. Il est donc tout à fait logique d'assumer que chaque planète ne peut « *produire* » qu'une seule espèce capable de voyager dans l'espace, et que chaque espèce xénomorphe viendra d'une seule et même planète. **Ce sont les conditions sur cette planète qui dictent les caractéristiques physiques** de cette espèce : gravité, températures, densité et composition de l'atmosphère, etc. Il est donc très important d'imaginer cette planète d'origine en parallèle du processus de création d'une nouvelle espèce extraterrestre.

Ingénierie

Une alternative existe à la création spontanée et hasardeuse de la vie et de l'intelligence. À un certain stade de développement technologique, il est tout à fait possible que certaines espèces deviennent capables d'en →

« *élever* » d'autres, via des manipulations génétiques notamment. Dans ce cas, le carcan habituel n'a plus d'objet et il y a fort à parier que la nouvelle espèce sapiente aura certaines similitudes avec ses créateurs : même biochimie ou même forme de communication, par exemple. Mais ce nouveau xénomorphe pourrait aussi être créée à des fins particulières et se voir « *spécialisé* » dans un but utilitaire : une race d'esclaves soldats sera sans doute conçue avec des aptitudes physiques supérieures à la normale, par exemple.

2 • CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

PLANÈTE D'ORIGINE

La planète d'origine d'une race extraterrestre a énormément d'importance. Vous devriez vous poser au moins une partie des questions suivantes :

- Quelle est sa **gravité** ? Une gravité plus faible entraînera des individus de plus grande taille, avec des membres plus filiformes et une ossature plus légère. Leurs déplacements seront mesurés et leurs réflexes plus lents. Une gravité plus importante mènera à des individus plus petits et plus trapus, avec une ossature et une musculature imposantes, des membres plus courts et une peau épaisse, qui disposeront toutefois de réflexes étonnants.
- Quel est l'**intervalle de température** habituel ? La vie peut résister à des conditions relativement extrêmes, mais le froid et la chaleur restent ses ennemis mortels. Un climat doux et tempéré est clairement favorable à l'émergence d'une race douée de sapience. Cela dit, on peut imaginer des races issues de planètes plus froides ou plus chaudes que la Terre de quelques degrés. Dans le premier cas, les individus seront sans doute plus hirsutes, avec une peau épaisse et grasse les protégeant de la morsure du froid. Ils pourraient avoir la capacité de ralentir leur métabolisme au minimum et d'hiberner. Dans le deuxième cas, les individus devront avoir la capacité de stocker et économiser l'eau (ou tout autre composé indispensable à leur existence). Ils seront sans doute des créatures nocturnes, habitués à se cacher de la chaleur intense d'un soleil de plomb, et peut-être des créatures à sang froid, profitant de la chaleur externe que fournit leur habitat afin de réguler leur température.
- Quel est l'**atome de base** de leur structure moléculaire ? Sur Terre, la vie s'est organisée autour d'une charpente moléculaire à base de carbone, qui semble la plus efficace tant au niveau des structures que des échanges biochimiques. Certains vont même jusqu'à affirmer qu'il s'agit de la seule combinaison possible. Toutefois, certaines alternatives sont envisageables, avec notamment le silicium (qui formerait sans doute des cristaux et des quartz) ou le phosphore.
- Quelle est la **composition de l'atmosphère** ? Quels composés sont indispensables à la vie de cette race ? Sur Terre, l'oxygène (en faible proportion), l'eau et l'azote sont les principaux vecteurs de la vie. Ils induisent une biochimie particulière via leurs interactions avec le carbone que contiennent les organismes. Cette biochimie semble être la plus courante et la plus probable dans le cosmos. Mais pourquoi ne pas imaginer d'autres biochimies, à base d'ammoniac ou de phosphore, par exemple, ou même d'arsenic, de chlore ou de soufre ? Une chose est certaine, les individus de deux races aux biochi-

PRÉCISION/ERRATA

Rappelez-vous, à la création, chaque personnage obtient gratuitement le rang 1 de sa voie raciale.

De plus, un oubli s'est glissé dans la première partie des *Chroniques Galactiques*. **Acquérir une nouvelle capacité dans sa voie raciale coûte 2 points de capacité**, quel que soit le rang. En cela, les voies raciales fonctionnent de la même manière que les voies de prestige.

mies différentes ne pourraient se rencontrer et se mêler sans l'aide de combinaisons protectrices et de régulateurs d'environnement très perfectionnés.

- Est-ce que le **climat** y est saisonnier ou constant ? La Terre, à cause de son inclinaison, propose des climats variés et une alternance de saisons. Mais d'autres planètes pourraient ne pas avoir cette inclinaison, entraînant des climats constants (et sans doute extrêmes en bien des points). Une race provenant d'une telle planète aurait besoin de conditions stables pour subsister, et serait sans doute vulnérable aux changements de conditions climatiques.

RÈGNE

Une fois établis les paramètres de la planète d'origine, il est possible de songer au type de créatures qui aurait pu s'en rendre maître, et notamment de quel règne est-ce que cette race provient. Animal ? Végétal ? Minéral ? Et de quel type d'espèce ? À ce niveau, consultez les voies raciales proposées ci-après, qui présentent certaines des principales catégories envisageables.

La chaîne alimentaire terrestre veut que les races végétales nourrissent la plupart du temps des races animales pendant le cycle vivant, et que les créatures animales (ainsi que certains minéraux) nourrissent à nouveau les végétaux via leurs déchets et leur mort. Le cycle pourrait tout à fait être différent sur une autre planète, mais une race intelligente se sera affranchie en partie des contraintes de ce cycle.

Apparence

Pour finir, à quoi ressemble cette race extra-terrestre ? Là encore, les paramètres de la planète d'origine ont leur importance. Certaines questions devraient être incontournables pour penser l'apparence d'une race extra-terrestre : quels organes sont utilisés pour la manipulation ? Pour la communication et les sens ? Pour l'alimentation et la digestion ? Ce seront des aspects primordiaux lors des interactions →

A'GÓN

Manta Lucis Sapiens





TYmbrIS
Timbrimus Sapiens

éventuelles avec les personnages, et il vous faut donc absolument songer aux quelques mécaniques élémentaires d'un être vivant, et comment ils s'appliquent à votre race.

3 • VOIES RACIALES

Chaque xénomorphe est rattaché à une voie raciale, que le personnage peut développer en parallèle des voies de son profil. Cette voie traduit en partie les capacités physiques, la mentalité et les habitudes des individus appartenant à l'espèce. Nous vous proposons ici quelques voies génériques qui peuvent se prêter à plusieurs types de xénomorphes parmi les plus courants, basées sur le règne biologique dont elles sont issues. Choisissez l'une de ces voies. Vous pouvez aussi réutiliser ou adapter certaines voies raciales proposées dans d'autres incarnations de CO (par exemple, la *Voie du demi-orque* pour une race guerrière similaire aux Klingons) ou spécialiser l'une des voies ci-dessous en remplaçant l'une ou l'autre des capacités.

Voie des anthropomorphes

Les races anthropomorphiques sont des chimères mêlant humanoïde et animal. Elles bénéficient de l'adaptabilité des humanoïdes, couplée à certains atouts provenant du monde animal, le plus souvent des mammifères. Elles sont parfois le résultat d'expériences génétiques ou d'ingénierie évolutive, ce qui cause une certaine méfiance à leur égard. La plupart du temps, les individus, relativement farouches, préfèrent se mêler à d'autres civilisations et conservent assez peu d'attaches avec la planète (ou le laboratoire) dont ils sont issus.

Carac. : +2 FOR ou DEX, +2 PER, -2 INT. Les minimums et maximums raciaux dépendent de l'animal. Ils sont généralement proches des minimums et

maximums humains, avec toutefois des capacités physiques supérieures.

Capacité raciale : Les personnages anthropomorphes obtiennent un trait à la création.

Préjugés typiques sur les races anthropomorphes : Le rapport qu'ils ont conservé avec leur origine sauvage créé souvent une forme de racisme et de condescendance de la part des autres races.

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 personnage plusieurs essais, cette capacité n'octroie en aucun cas du temps ou des essais supplémentaires.

2. Instinct animal : Les sens du personnage sont particulièrement aiguisés. Il ne peut plus être *Surpris* dans des conditions normales (il reste cependant vulnérable à des capacités comme *Embuscade*), et il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les tests pour détecter des pièges ou un danger imminent.

3. Rage (L) : Le personnage laisse son instinct animal (souvent de prédateur) prendre le dessus. Il perd 4 points de DEF, mais bénéficie en contrepartie d'un bonus de +2 à l'attaque et d'une attaque supplémentaire, effectuée avec un d12 au lieu du d20. Le personnage peut utiliser cette rage prédatrice au contact ou à distance, mais pas avec des pouvoirs psychiques.

4. Empathie animale : Le personnage est capable de comprendre et interpréter le langage corporel de la plupart des animaux. Il peut ainsi établir une sorte de dialogue à base de concepts simples et immédiats. Une fois par combat, lorsqu'il est attaqué par un animal, le personnage peut essayer de le calmer avec une action de mouvement et un test opposé de [rang + Mod. de CHA]. En cas de succès, l'animal prend la fuite. En cas de succès critique, l'animal se calme et se soumet. Enfin, l'instinct sauvage du personnage lui permet désormais de bénéficier d'un bonus de +5 à tous les tests impliquant sa survie (rechercher un point d'eau, repérer une plante vénéneuse, etc.).

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.

Voie des aquatiques

Sur bien des planètes, les fonds marins restent très peu explorés. C'est pourtant là que se développent des races hors du commun qui font preuve d'ingéniosité et de résistance pour coloniser un environnement extrêmement hostile. Ces races se retrouvent avantagées une fois dans l'espace, qui présente beaucoup de similitude avec leurs océans d'origine. Nombre des meilleurs pilotes de la galaxie sont des aquatiques.

Carac. : +2 INT, +2 PER, -2 DEX.

Capacité raciale – Perception de l'espace : Les races aquatiques ont l'habitude de penser et de se mouvoir en trois dimensions. Lors d'un combat spatial, elles bénéficient d'un bonus de +5 à l'Init. et de +1 à toutes leurs actions de manœuvre ou d'attaque.

Préjugés typiques sur les races aquatiques : Une barrière importante sépare les aquatiques des races plus « *terrestres* ». Très peu d'individus issus de ces dernières franchissent le cap du dégoût et de la répulsion, qui est souvent mutuel.

1. Écailles : Les races aquatiques présentent un derme et un épiderme plus solides que la peau humaine. Ces écailles leur fournissent une protection naturelle équivalente à une RD →

de 1, qui se cumule avec d'éventuelles armures. La RD passe à 2 au rang 3.

2. Sonar : Le personnage dispose d'organes sensoriels qui lui permettent de visualiser son environnement en trois dimensions, même dans les plus profondes ténèbres. En combat spatial, cette aptitude lui donne un avantage supplémentaire pour visualiser la situation : un pilote aquatique fait bénéficier son vaisseau d'un bonus supplémentaire de +1 en DEF.

3. Navigation : Les races aquatiques bénéficient d'un don inné pour la navigation, et d'un bonus de +5 pour tout test visant à se repérer dans l'espace ou à s'orienter (y compris dans un territoire inconnu). À ce rang, le personnage peut occuper le poste de pilotage (PIL) à bord d'un vaisseau. De plus, il choisit s'il applique son Mod. de DEX ou de PER à la manœuvrabilité du vaisseau.

4. Manœuvre inattendue (M) : Les pilotes issus des races aquatiques sont capables d'improviser des manœuvres de pilotage inconcevables pour les races terrestres. Une fois par combat, le pilote peut choisir de bénéficier de l'un des bonus suivant pendant un tour : +5 en DEF, +2 à toutes les attaques, ou automatiquement prendre l'avantage sur un pilote adverse (cf. combat spatial, dans le numéro précédent).

5. Camouflage : Le personnage augmente de 2 points sa valeur de PER. Il est en outre capable de modifier la teinte et la luminosité de ses écailles afin de se fondre dans son environnement. Il bénéficie alors d'un bonus de +5 quand il essaie de passer inaperçu, et d'une capacité équivalente à l'*Embuscade* de la *Voie de la furtivité*, qui ne s'applique toutefois qu'à lui.

Voie des insectoïdes

Extrêmement résistantes, les races insectoïdes sont présentes dans un grand nombre d'environnements. Elles sont souvent à l'origine de structures sociales complexes rappelant les colonies d'insectes sur Terre. Si l'individualité de certains éléments est devenue possible à force d'évolution, la plupart des races de ce type conservent un fort instinct grégaire, un système rigide de castes et l'habitude de compter sur la force du nombre et leur intelligence collective.

Carac. : +2 FOR, +2 CON, -2 CHA. Les minimums et maximums raciaux sont extrêmement variables et peuvent être très éloignés de leurs équivalents humains, notamment au niveau de la force physique et de la résistance.

Capacité raciale – Esprit de la ruche : Pour un personnage issu de cette race, la notion de collectivité prend le pas sur l'individu. En présence d'au moins dix de ses congénères, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 en INT et en PER. Toutefois, s'il est isolé, l'individu perd une partie de ses moyens, et subit un malus de -2 en INT.

Préjugés typiques sur les races insectoïdes : La plupart sont mal à l'aise en leur présence, et elles ont la réputation pas toujours usurpée d'être agressives. Le fort individualisme qui caractérise beaucoup d'autres races ne se marie généralement pas bien avec l'esprit de ruche qui est encore l'apanage de nombre d'insectoïdes.

1. Chitine : La chitine constitue un véritable exosquelette protecteur, plus efficace que certaines armures. Le personnage dispose d'un bonus de +1 par rang à sa DEF.

2. Rage vengeresse : Une fois par combat, lorsqu'un allié du personnage tombe à 0 PV, ce dernier entre dans une rage sourde et vient à la rescousse de son camarade blessé. Il bénéficie alors d'un bonus de +1 à toutes ses attaques et de +2 aux DM pour le reste du combat.

3. Résistance : Le corps du personnage devient extrêmement résistant. Il ne subit plus de dégâts de chute ou

presque, est immunisé à la plupart des radiations exceptées les plus sévères, et bénéficie d'une RD de 2 (qui passe à 4 au rang 5). Il conserve toutefois une grande sensibilité au feu : tous les dégâts de feu qu'il subit sont doublés.

4. Vision segmentée : Le personnage dispose d'une vue aiguisée, qui lui permet de décomposer mêmes les mouvements les plus rapides de manière beaucoup plus efficace. Il bénéficie d'un bonus de +2 à sa DEF et de +2 à l'Init., en combat ainsi qu'en combat spatial s'il occupe le poste de pilotage.

5. Polydextrie (L) : Le personnage augmente de 2 points sa valeur de FOR. De plus, il est capable d'utiliser l'ensemble de ses bras (généralement 2 ou 4) pour manipuler des objets, sans perte de précision ou de force. Par une action limitée, le personnage peut effectuer autant d'attaques que le nombre de ses bras disponibles. Ces attaques peuvent viser des cibles différentes.

Voie des luminescents

Les races luminescentes sont des êtres faits d'énergie contenue dans une enveloppe diaphane, capables de subsister dans des environnements inconcevables comme les géantes gazeuses ou même le vide intersidéral. Ils apparaissent comme un mystère pour tous, y compris pour les races les plus anciennes, et il se pourrait bien que les luminescents soient les plus anciens êtres doués de sapience de l'univers. Confrontés aux autres races, les luminescents ont appris à adopter des formes et des modes de communication plus compréhensibles. Toutefois, il reste rare de les rencontrer en dehors des systèmes qu'ils peuplent, et plusieurs espèces cohabitent avec des luminescents sans le savoir.

Carac. : +2 INT, +2 DEX, -2 FOR. Il n'existe pas à proprement parler de maximums raciaux, qui dépendent seulement de la quantité d'énergie que l'individu est capable d'emmagasiner.

Capacité raciale – Décharge d'énergie : S'ils peuvent manipuler des appareils électriques et électroniques à distance, les êtres luminescents ne sont pas capables de manipuler physiquement un objet (comme une arme). Ils se défendent donc généralement en concentrant une part de leur énergie interne en une décharge ciblant un adversaire. C'est une attaque à distance qui suit les règles d'une arme laser, et qui fait 1d8 de DM.

Préjugés typiques sur les races luminescentes : Beaucoup se méfient de ces êtres faits d'énergie et leur prêtent des intentions cachées. D'autres les prennent pour des sortes de divinités des temps anciens qu'il convient de vénérer.

Capacités : Les capacités des races luminescentes sont les mêmes que celles de la *Voie de l'électrokinésie*. Ces capacités sont innées, et le personnage n'est pas considéré comme un psi : Il n'a pas besoin de matrice, et ne provoque pas d'egofeedback (voir *Les pouvoirs psychiques* page 150). Si le profil choisi par un personnage luminescent inclut la *Voie de l'électrokinésie*, il peut alors choisir n'importe quelle autre voie psi à la place.

Voie des minéraux

Les races minérales sont composées de cristaux communiquant par télépathie ou au moyen de la lumière. Elles sont généralement pourvues d'une espérance de vie confinant à l'immortalité, et il n'est pas rare que certains individus aient assisté aux premières étapes de l'exploration spatiale. La connexion à leur planète d'origine est extrêmement importante, et rares sont les races de ce type qui s'implantent hors de leur système. Leur durabilité et leur aptitude à interpréter les →



ondes lumineuses en font toutefois des alliés précieux dans l'espace.

Carac. : +2 INT, -2 CHA.

Capacité raciale - Invulnérabilité : Les races minérales sont totalement invulnérables aux armes soniques et aux armes lasers. Leur capacité à manipuler la lumière leur permet en effet de dévier les rayons et les ondes, les rendant complètement inopérantes. Seules les armes plasmiques et les explosifs peuvent les endommager.

Préjugés typiques sur les races minérales : Le mode de pensée des races minérales est tel que peu d'autres xénomorphes parviennent à les comprendre. Beaucoup les croient insensibles et incapables d'émotions.

1. Communication télépathique : Les races minérales privilégient une communication par le biais d'ondes psychiques. Elles sont capables « *d'imposer* » ce mode de communication à un individu non-minéral, sans risquer d'egofeedback (voir *Les pouvoirs psychiques* page 151). Elles peuvent en outre faire usage d'une capacité équivalente à l'*Empathie* de la *Voie de la télépathie* (page 156).

2. Mémoire cristalline : La structure et la croissance des races minérales leur permet de stocker une quantité d'information quasiment infinie. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de Culture Générale et de Recherche d'informations. De plus, s'il a eu accès à une information



au cours du scénario, il peut effectuer un test de CON (ND 10) pour retrouver cette information au sein même de son organisme (le MJ se doit alors de lui répéter l'information si nécessaire).

3. Laser (A) : Le personnage est capable de concentrer la lumière en un rayon laser directionnel vers un adversaire. C'est une attaque à distance similaire à une arme laser, faisant 3d6 de DM. Le personnage peut choisir de « *régler pour assommer* » et est immunisé aux incidents de tir. Pour utiliser cette capacité, la luminosité ambiante doit être suffisante : pénombre et obscurité empêchent son utilisation.

4. Intégration de circuits : Si un terminal électronique de quelque sorte que ce soit (ordinateur, robot, ordinateur de vol, etc.) dispose d'une entrée optique, le personnage peut alors s'interfacer, communiquer et contrôler totalement ce terminal. Cela se traduit pour le personnage par des bonus de +5 à tous les tests en rapport avec l'électronique ou l'informatique, la capacité à occuper tous les postes d'un vaisseau spatial, ainsi qu'un accès à la capacité *Hacker* de la *Voie de l'électronique* (*CB#17* page 178).

5. Holographie : Le personnage dispose de la capacité de générer des hologrammes. Cette capacité est équivalente à la *Photokinésie* de la *Voie de l'électrokinésie* (page 154). En outre, il augmente de 2 points sa valeur d'INT.

OPTION

La plupart des races développées dans *Chroniques Galactiques* seront de Type II. Toutefois, si vous souhaitez orienter votre univers vers du *Planet Opera*, et placer l'exploration de planètes et la découverte d'autres cultures au centre de vos scénarios, il est tout à fait possible que des races de différents paliers cohabitent ou se rencontrent. Il vous faut alors tenir compte d'un fait important : l'échelle des niveaux de technologie proposée ici n'est pas linéaire, mais exponentielle. Cela a plusieurs conséquences :

- La technologie employée par des races d'un type supérieur apparaîtra aux autres races comme de la magie, et l'échange technologique entre des races de différents niveaux ne fait pas de sens. Par exemple, une race de Type I pourrait utiliser un moteur à singularité, mais ne comprendrait pas son fonctionnement, et serait incapable de fabriquer ou de réparer un tel moteur.
- Un corollaire est qu'une race a les moyens de se débarrasser complètement d'une race de niveau technologique inférieur, sans avoir à y consacrer énormément de ressources. S'il existe une société galactique ou intergalactique, il est donc probable que des mécanismes légaux sont en place pour empêcher de tels génocides.

Voie des reptiles

Cette voie correspond aux races issues des reptiles, des amphibiens et des sauriens. Il s'agit généralement de races capables d'évoluer à la fois dans l'eau et sur la terre, et de coloniser ces deux habitats, ce qui leur confère un avantage naturel dans leurs efforts de colonisation. Leurs capacités d'adaptation en font d'excellents explorateurs et soldats. Les races reptiliennes font en outre de très bons candidats à l'ingénierie génétique.

Carac. : +2 FOR, -2 INT. Les minimums et maximums raciaux traduisent une grande force physique mais des capacités intellectuelles moindres.

Capacité raciale – Thermosensible : Par le biais de leur odorat et de capteurs spécialisés, les races reptiliennes sont capables de visualiser leur environnement immédiat, même dans l'obscurité la plus totale. Cette capacité est équivalente à la *Vision thermique*.

Préjugés typiques sur les races reptiliennes : Les races reptiliennes (ou sauriennes) sont redoutées dans toute la galaxie. Malgré l'évolution et l'accès à la sapience, beaucoup estiment que ces races sont incapables de combattre leurs instincts primitifs. De plus, beaucoup les jugent limités intellectuellement.

1. Écailles : Les races reptiliennes présentent un derme et un épiderme plus solides que la peau humaine. Ces écailles leur fournissent une protection naturelle équivalente à une RD de 1, qui se cumule avec d'éventuelles armures. Cette RD passe à 2 au rang 3.

2. Deuxième peau : Le métabolisme particulier des races reptiliennes leur permet de bien mieux résister aux dommages. Une fois par partie, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, il peut décider d'annuler cette blessure. Le membre ou la partie du corps touchée est alors abandonnée, et se régénère en 1d6 heures.

3. Venin (M) : Le personnage est capable de secréter un venin ou un poison dangereux pour n'importe quel représentant d'une autre race. Appliqué sur une arme de contact, le venin ajoute 1d6 de DM à la prochaine attaque. Le personnage peut aussi projeter son venin sur une cible jusqu'à 3 m, en réussissant une attaque à distance qui cause 2d6 de DM. Dans les deux cas, il s'agit d'une action de mouvement. Au rang 5, les DM montent à 2d6 pour le venin appliqué sur une arme et 3d6 pour le venin projeté.

4. Intimidation (M) : Par une action de mouvement, le personnage adopte une attitude intimidante, faite d'une posture agressive, du gonflement éventuels de certains organes (gorge, thorax, etc.) et de sons sifflants. Le personnage effectue ensuite un test opposé de [rang + Mod. de CHA] contre l'ensemble des adversaires à portée. Ceux qui obtiennent un résultat inférieur à celui du personnage subissent une pénalité de -2 à toutes leurs actions et attaques.

5. Camouflage : Le personnage augmente de 2 points une valeur de caractéristique parmi la DEX et la FOR. Il est en outre capable de modifier la teinte et la luminosité de ses écailles afin de se fondre dans son environnement. Il bénéficie alors d'un bonus de +5 quand il essaie de passer inaperçu, et d'une capacité équivalente à l'*Embuscade* de la *Voie de la furtivité* (*CB#17* page 180), qui ne s'applique toutefois qu'à lui.

Voie des végétaux

Sur bien des planètes, certains végétaux ont appris à se protéger des prédateurs animaux, voire à se placer eux-mêmes au sommet de la chaîne alimentaire. Certaines de ses races ont

ainsi accédé à la sapience, en compensant certaines de leurs faiblesses (le manque de mobilité et la dépendance à la lumière) par leur capacité inégalée à adapter les environnements à leurs besoins et à influer sur leur propre métabolisme.

Carac. : +2 INT, +2 CON, -2 DEX. Les minimums et maximums raciaux reflètent certaines limites au niveau physique, souvent compensées par une capacité d'adaptation hors du commun.

Capacité raciale – immunité et vulnérabilité : Les personnages végétaux sont immunisés à certains types de dégâts : l'eau, la terre, la roche, le bois ne les affectent pas. Ils sont aussi immunisés aux radiations. Toutefois, ils sont particulièrement vulnérables au feu : tous les DM de feu sont doublés contre le personnage.

Préjugés typiques sur les races végétales : Les races végétales sont souvent considérées comme des anomalies, des « *sous-êtres* » qui sont parvenus à la sapience par hasard ou par le biais d'expériences contre-nature. Les races animales, notamment, souffrent d'un complexe de supériorité notable face aux races végétales.

1. Organes non vitaux : Par une croissance savamment organisée autour d'organes non vitaux, les races végétales s'assurent une résistance étonnante aux dégâts. À chaque fois qu'il encaisse une blessure grave, le personnage effectue un test de [rang + Mod. de CON] de ND 15. Si le test est réussi, le personnage ignore purement et simplement la blessure grave (mais non les DM qui auraient causé cette blessure).

2. Relié à la terre (M) : Par une action de mouvement, le personnage prend pied solidement à l'endroit où il se trouve. Tant qu'il utilise une action de mouvement pour conserver sa position, il ne peut plus être *Renversé* ou *Étourdi* (voir *États préjudiciables*). Il devient en outre immunisé aux dégâts électriques (comme ceux de la capacité *Onde de choc* de la *Voie de l'électrokinésie*). Enfin, les DM temporaires des armes à énergie (armes soniques ou armes laser réglées pour assommer) sont divisés par deux.

3. Croissance accélérée : Dans des conditions favorables, s'il dispose de lumière, d'eau et de nutriments adaptés, le personnage peut faire croître et façonner son corps comme il le souhaite, jusqu'au triple de sa taille habituelle. Cette transformation →

POURQUOI UNE SEULE CULTURE ?

Tout comme la race humaine, chaque race extra-terrestre possède une histoire riche et variée. Bien entendu, au sein de chacune, plusieurs peuples et ethnies cohabitent. Toutefois, confrontée à l'existence d'autres races douées de sapience, une culture extra-terrestre va mécaniquement s'uniformiser, ou tout du moins paraître plus uniforme vue de l'extérieur. À mesure que la race s'intègre à l'échiquier galactique, elle tend à privilégier ses points forts et les domaines où elle dispose d'un avantage sur ses concurrentes. La notion de culture traduit cet état de fait. Cela ne signifie pas que tous les individus de la race en question occupent une activité en particulier. Après tout, une économie capable de coloniser l'espace se doit d'être diversifiée et versatile. Cela signifie simplement que les individus qui se conforment au « *canon* » vont disposer de certains avantages.

AFFINITÉS ENTRE CULTURES

Selon sa culture dominante, chaque race extra-terrestre a certaines affinités naturelles (ou non) avec d'autres races. Ces relations sont résumées dans la description de chaque culture. Ces indications restent générales. Si l'historique de chaque race le justifie, rien n'empêche d'aller à leur encontre.

D'AUTRES RACES ?

Même si seulement cinq races, en incluant les humains, sont décrites ici, il est tout à fait possible que d'autres races existent. Tout d'abord, certaines espèces ont pu être créées. Selon la nature de leur créateur, elles pourraient être traitées comme simples esclaves ou comme des égaux. D'autre part, il est tout à fait possible que l'une des races découvre, sur son « *territoire* », d'autres races de Type 0 ou de Type I. Il serait alors possible (mais exceptionnel) de rencontrer certains de leurs représentants.

Enfin, si vous consultez la description de la station Oméga, vous constaterez qu'il vous est tout à fait possible d'ajouter d'autres races principales selon vos préférences.

dure au maximum 1d6 heures, et est suivie d'1d6 heures pendant lesquelles le personnage est *Affaibli*. Pendant le temps de la transformation, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à son score de FOR.

4. Bouclier végétal (L) : Le personnage a appris à manipuler sa capacité de *Croissance accélérée* pour créer un bouclier pratiquement infranchissable, derrière lequel ses alliés peuvent s'abriter. Jusqu'à 6 créatures de taille moyenne peuvent bénéficier du bouclier. Celui-ci est totalement opaque et protège contre toutes les attaques physiques : laser, plasma, feu, etc. Le bouclier dispose du même nombre de PV que le personnage. Une fois les PV du bouclier épuisés, il continue à protéger ceux qu'il abrite, mais ce sont alors les PV du personnage qui sont perdus. Si le personnage tombe à 0 PV, le bouclier se disloque.

5. Polydextrie (L) : Le personnage augmente de 2 points sa valeur de FOR. De plus, il est capable d'utiliser un certain nombre de ses appendices végétaux (1d6+1) pour manipuler des objets, sans perte de précision ou de force. Par une action limitée, le personnage peut effectuer autant d'attaques que le nombre de ses appendices disponibles. Ces attaques peuvent viser des cibles différentes.

4 • NIVEAU TECHNOLOGIQUE

Chaque race extra-terrestre est **associée à un niveau technologique**. Cette échelle ne vise pas forcément à traduire les technologies auxquelles la race a accès (cela peut varier considérablement d'un univers ou d'une race à l'autre), mais simplement sa capacité à coloniser d'autres planètes ou d'autres astres. Dans la plupart des civilisations galactiques, les contacts avec des civilisations moins avancées sont très encadrés.

Type 0

La race n'est pas encore sortie du carcan de sa planète d'origine. Si elle démontre des signes d'intelligence, elle se trouve encore à un stade peu avancé de son développement, situé entre l'équivalent terrien de l'Âge de Pierre et de l'Âge Industriel. L'exploration spatiale en est au mieux à ses balbutiements. Même si elle tourne la tête vers le ciel étoilé, la race n'a pas conscience de l'existence de la société galactique, car elle n'a pas les moyens de communiquer avec celle-ci. Les contacts avec les races de Type 0 par des races plus avancées sont généralement interdits, et les systèmes sont fermés à l'exploration et l'exploitation.

TYPE I

La planète d'origine a été totalement colonisée et exploitée, et la race s'oriente vers la colonisation de son propre système stellaire. Les voyages interstellaires sont considérés comme impossibles, car trop longs. La race peut être en mesure de détecter la présence d'une société galactique, mais ne dispose que de moyens de communication limités. Les solutions de terraformation sont rudimentaires et coûteuses. À ce stade, une civilisation galactique surveille généralement le développement des nouveaux venus, et limite les contacts directs à des missions clandestines d'exploration et de surveillance. Exceptionnellement, quelques individus d'une race de Type I peuvent se retrouver propulsés au milieu des races plus avancées.

TYPE II

Une race atteint ce stade quand elle découvre le moyen de voyager entre les différents systèmes et de coloniser d'autres étoiles que la sienne. Après

une phase d'adaptation et d'apprentissage, elle peut alors prendre place au sein d'une éventuelle civilisation galactique et entretenir des relations bilatérales avec d'autres races de Type II. L'exploration spatiale se concentre sur sa propre galaxie et le voyage intergalactique, s'il est envisagé, n'est pas encore techniquement possible. Les technologies de terraformation sont maîtrisées et relativement rapides.

TYPE III

Une race de Type III a totalement colonisé sa galaxie, et est capable d'en extraire l'énergie et les ressources nécessaires au voyage intergalactique. Elle peut même, à terme, créer de nouvelles étoiles ou de nouveaux systèmes, via un procédé complexe d'astroformation. Il s'agit d'une des civilisations les plus anciennes de l'univers, et ce dernier n'a maintenant plus de secret pour elle.

5 • CULTURE

Au moment de créer une race extraterrestre, **sélectionnez l'une des cultures suivantes**. Chaque culture (à l'exception de la première) indique une liste de profils privilégiés. Un personnage qui appartient à l'un de ces profils bénéficie des avantages suivants :

- Il bénéficie d'un certain prestige au sein de sa race. Il peut faire appel à ce statut une fois par partie, auprès de représentants de sa propre race, ou auprès des représentants de n'importe quelle race partageant la même culture que la sienne. Il obtient alors un bonus de +5 à toutes ses actions sociales pendant la durée de la scène ;
- En plus de son équipement de départ, il bénéficie d'un petit pécule de départ supplémentaire, équivalent à un mois de salaire (1 000 crédits).

DIVERSIFIÉE

Les cultures diversifiées représentent les races qui n'ont entrepris le voyage interstellaire que depuis peu, ou pour lesquelles le premier contact avec la civilisation galactique est récent. C'est le cas des humains. Le rôle d'une telle espèce dans la galaxie n'est pas encore bien défini, et elle n'a pas pu jauger ses forces et ses faiblesses par rapport aux autres espèces. Aucun profil n'est privilégié, et les cultures locales prennent encore le pas sur la notion de culture pangalactique.

Les représentants d'une telle espèce ne bénéficient pas des bonus de profils privilégiés. Au lieu de cela, ils disposent d'1 PC par rang dans leur voie raciale (ce bonus était déjà comptabilisé dans la description de la *Voie de l'humanité*).

Érudite

Profils privilégiés : écologiste, explorateur, artiste, diplomate, érudit, journaliste, médecin, biogénéticien

Affinités : Mystiques. **Opposés :** Marchands, Militaires

Une telle race privilégie la science et les connaissances : elle cherche donc à accumuler des données et de l'information, pour ensuite les partager. Elle est généralement ouverte au contact avec d'autres xénomorphes. Même si elle dispose d'une affinité naturelle avec la technologie, cette race ne recherche pas le progrès à tout prix, et a tendance à n'adopter la nouveauté qu'après une phase d'analyse. Au niveau politique, le compromis et la discussion sont privilégiés, dans un système démocratique ou consultatif. Ses représentants, même s'ils ne sont pas membres de la caste dominante, ont tendance à être bien informés et bien éduqués. Ils peuvent toutefois paraître arrogants ou hautains. →

MarchandE

Profils privilégiés : colon, commerçant, escroc, récupérateur, contrebandier, bureaucrate, assassin, épsionneur

Affinités : Technologues, Militaires. **Opposés :** Érudits

Les négociants et les commerçants sont la caste dominante dans ce type de race. Les vertus de l'individu et du profit personnel y sont exacerbées, et la recherche de ce profit est considérée comme un moteur de progrès. Ce genre de race est généralement ouverte, que ce soit au niveau social, culturel ou technologique, et ne rechigne jamais face à la nouveauté. Les individus sont le plus souvent expansifs et accueillants, avec toutefois une tendance à ce que les apparences prennent le pas sur la substance. Au niveau politique, ces races tendent vers des systèmes oligarchiques ou bureaucratiques, souvent masqués sous un vernis de démocratie ou de méritocratie.

Militaire

Profils privilégiés : garde du corps, soldat, chasseur de primes, mercenaire, pirate, spécialiste en armements, sportif, traqueur

Affinités : Technologues, Marchands. **Opposés :** Érudits

Ici, les vertus de l'affrontement et du dépassement de soi sont mises en exergue, ainsi que la notion de sacrifice pour le bien du groupe. La tendance naturelle par rapport aux autres xénomorphes est la méfiance et la circonspection, parfois même l'agressivité. Au niveau politique, les systèmes hiérarchisés (voire impérialistes ou tyranniques) sont privilégiés, et souvent préférés à des systèmes jugés anarchiques ou individualistes. Les individus sont généralement confiants et déterminés, ne craignant rien plus que l'inaction.

Mystique

Profils privilégiés : missionnaire, artiste, chevalier mystique, prescient

Affinités : Érudits. **Opposés :** Technologues

Une telle race privilégie la recherche du bien-être physique et spirituel, et l'exploration des mystères de l'univers. Vivant souvent en retrait des affaires politiques galactiques, les mystiques estiment vaines les tentatives des autres xénomorphes de domestiquer leur environnement. Les races de ce type ne cherchent pas la nouveauté, notamment technique, et rechignent au contact avec d'autres races. Au niveau politique, elles sont conservatrices, préférant le maintien de l'ordre établi contre des idées qu'elles jugent porteuses de chaos et de destruction. Elles optent généralement pour des systèmes traditionnalistes avec parfois une notion de « *droit divin* » (théocratie ou monarchie). Les individus peuvent être calmes ou plus exaltés, mais l'introspection y est une vertu.

TechnologIQue

Profils privilégiés : mineur, mécanicien, pilote, technicien, ingénieur, psitech

Affinités : Marchands, Militaires. **Opposés :** Mystiques

Les technologues cherchent le progrès technique et scientifique, qu'ils jugent porteur de progrès social et économique. L'intelligence et la logique sont les vertus cardinales qui gouvernent bon nombre d'individus de cette race. Avides de nouveauté et de découverte, ils n'hésitent jamais à prendre contact avec d'autres xénomorphes, et se montrent enthousiastes et curieux. Le débat et le consensus sont la plupart du temps les fondations de leur système

ADAPTER LES VOIES RACIALES

La race des Tymbris est un exemple parfait de la manière d'adapter les voies génériques pour des races spécifiques à votre univers. Ainsi, cette race est un mélange des capacités standards des anthropomorphes et de quelques capacités psychiques liées à la survie et l'adaptation.

politique, sans pour autant laisser des idéaux abstraits entraver le progrès.

6 • SYSTÈME POLITIQUE

L'accès au voyage interstellaire sous-entend que la race a été capable, au moins en partie sur sa planète d'origine, de transcender ses différences au niveau politique et ethnique. Généralement, une telle race a atteint un stade où une entité politique unique existe au niveau planétaire, voire interplanétaire. Même si ce n'est pas le cas, en raison de son histoire et sa culture, **chaque race a tendance à privilégier un système politique**. Les systèmes politiques suivants sont les plus à même de supporter l'effort de la colonisation spatiale, mais vous êtes libres de sélectionner n'importe quel système existant, ou même d'en imaginer un nouveau. Les xénomorphes de Type 0 ou de Type I peuvent aussi encore utiliser des systèmes politiques ou des notions encore plus « *archaïques* », telles que des systèmes tribaux ou claniques.

DÉMOCRATIE / RÉPUBLIQUE

Via un système représentatif, les instances gouvernementales décident de la marche à suivre dans différents domaines « *réservés* », mais laissent globalement une large part à l'initiative individuelle. La colonisation spatiale peut alors être l'affaire de certains gouvernements locaux, →



LIBILIS
Anguis Sapiens

ou considérée comme un effort collectif mené de concert avec des initiatives privées (individus ou corporations). Généralement, les colonies ainsi créées tendent à se développer rapidement et à ne faire appel au pouvoir central qu'en cas de besoin.

Despotisme / impérialisme / théocratie

Le pouvoir est centralisé et détenu par un petit nombre d'individus, parfois même un seul. L'initiative individuelle y est découragée, et les profits de la plupart des entreprises sont « *captés* » par le pouvoir en place, qui est souvent maintenu et appuyé par une caste puissante ou une armée disciplinée. La colonisation est alors un effort centralisé, imposé aux colons. Les colonies se développent plus lentement et dépendent grandement des faveurs du pouvoir.

Oligarchie / technocratie

Le pouvoir est monopolisé par une ou plusieurs castes qui rythment la vie économique et sociale. L'entreprise privée est favorisée mais l'initiative individuelle se voit souvent limitée par l'appartenance ou non à la caste dominante. L'effort de colonisation est nécessairement utilitariste, et orienté sur la recherche de profits à court terme. Sous un vernis de liberté et d'opportunité, les colonies et les colons sont souvent hautement dépendants des subsides du pouvoir central.

LES XÉNOMORPHES DU BRAS D'ORION

Voici la description et les caractéristiques des quatre espèces les plus répandues, aux côtés des humains. Référez-vous à la section Univers, page 158, pour plus d'informations sur leur rôle et leurs interactions avec les humains.

A'gón

Manta Lucis Sapiens

Les A'gón (prononcer 'éigone') sont une race faite d'énergie et de lumière. Ils prennent le plus souvent la forme de raies manta luminescentes, entourées d'une pellicule irisée. Toutefois, la plupart des scientifiques affirment que leur forme physique est uniquement gouvernée par un processus psychique, et qu'ils peuvent en changer à volonté. Ils sont apparus sur une géante gazeuse dans un système isolé du bras de Persée. De là, ils ont prospéré dans une partie de ce secteur galactique, avant que leur étoile d'origine n'explose en une supernova qui donna naissance à la nébuleuse du Crabe.

Voie raciale : Luminescents

Mode de communication : Impulsions électriques

Niveau technologique : Type II (certains estiment que les A'gón étaient sur le point d'effectuer la transition vers le Type III au moment où leur soleil a explosé)

Culture : Érudite

Système politique : Inconnu

Kneiss

Pellucidus Sapiens

Les Kneiss sont une race minérale étrange, originaire de l'amas Kappa Crucis, dans le bras de la Croix. Télépathes, ils ont colonisé leur planète d'origine en prenant le contrôle d'une race insectoïde qui y vivait. Aujourd'hui, ces êtres cristallins fabriquent eux-mêmes les robots insectoïdes dans lesquels ils s'abritent pour se déplacer et manipuler des objets, mais, même si ces robots peuvent prendre de nombreuses formes, la plus courante rappelle leurs symbiotes d'origine, un insecte bipède muni de deux paires de bras. Les Kneiss présentent certaines caractéristiques

similaires aux cristaux utilisés dans les matrices psi (voir la section sur les *Pouvoirs psychiques*, page 150)

Voie raciale : Minéraux

Mode de communication : Télépathie et hologrammes

Niveau technologique : Type II (après les A'gón, les Kneiss sont la race la plus ancienne à avoir atteint la station Oméga)

Culture : Technologique

Système politique : Technocratie (chaque planète colonisée se spécialise dans un domaine technique en fonction des ressources présentes dans le système et de la corpo-ruche qui l'a colonisée)

Libilis

Anguis Sapiens

Les Libilis sont une race de bipèdes sauriens provenant d'une planète relativement similaire à la période terrienne du Crétacé. La planète est en orbite autour de l'étoile double Eta Carinae, dans le bras de Carina. Toutefois, contrairement aux sauriens terrestres, où la bataille évolutive s'est jouée en partie sur la taille, les Libilis ont dominé grâce à leur matière grise. Les conditions sur leur système d'origine, et la probabilité d'une explosion prochaine (à l'échelle astronomique) en supernova les ont poussés à développer une technologie spatiale performante et à coloniser plusieurs autres planètes, jusqu'à leur arrivée à Oméga.

Voie raciale : Reptiles

Mode de communication : Langage articulé et phéromones

Niveau technologique : Type II

Culture : Militaire

Système politique : Despotisme (la caste militaire a le pouvoir, et leur représentant est désigné par un conseil des amiraux)

Tymbris

Timbrimus Sapiens

Derniers arrivés sur l'échiquier galactique avant les Terriens, les Tymbris sont une race humanoïde. En croisant un Tymbri la nuit, on pourrait tout à fait le prendre pour un humain. Mais une observation plus attentive permettra de déceler des traits faciaux plus canidés que simiesques, une sorte de museau court, un duvet de pelage recouvrant une partie du dos et parfois du front. Les oreilles sont légèrement allongées et placées plus haut au niveau du crâne, et surtout six petites antennes mobiles surgissent au niveau du nez. Ils sont originaires d'une étoile de l'amas M10, sur le bras du Sagittaire, non loin de W51.

Mode de communication : Langage articulé et télépathie

Carac. : +2 DEX, +2 PER, -2 INT.

Capacités raciales : les Tymbris obtiennent un trait à la création, ainsi que l'*Empathie* de la *Voie de la Télépathie*.

1. Adaptable : cf. la capacité du même nom de la *Voie des Anthropomorphes*.

2. Instinct animal : cf. la capacité du même nom de la *Voie des Anthropomorphes*.

3. Métabolisme amélioré : cf. la capacité du même nom de la *Voie de la Biokinésie*.

4. Empathie animale : cf. la capacité du même nom de la *Voie des Anthropomorphes*.

5. Adaptation : cf. la capacité du même nom de la *Voie de la Biokinésie*.

Niveau technologique : Type II

Culture : Diversifiée (leur premier contact n'a précédé l'arrivée des humains que de quelques décennies)

Système politique : Oligarchie →

LES POUVOIRS PSYCHIQUES

UTILISER LES POUVOIRS PSYCHIQUES

Tout comme les surhumains ou la magie, les pouvoirs psi ont tendance à déséquilibrer les choses. Nous vous conseillons donc de les utiliser avec parcimonie : les pouvoirs de ce genre devraient être totalement exceptionnels pour les races de Type I, et très rares pour celles de Type II. Seules des races de Type III devraient avoir accès de manière plus courante à de telles aptitudes. En outre, nous vous conseillons d'utiliser la règle optionnelle d'« *egofeedback* », page 151.

Depuis des temps immémoriaux, l'humain a le sentiment de ne pas utiliser pleinement le potentiel de son esprit. À toutes les époques, des phénomènes paranormaux ont intrigué les spécialistes, et les ont même quelques fois profondément troublés. Et si l'humain disposait en effet d'un potentiel psychique inutilisé ? Et si l'accès à de nouvelles sphères de connaissances scientifiques, à des sources d'énergie quasi-illimitées et à de nouveaux matériaux permettait de libérer ce potentiel ? Des individus hors du commun pourraient alors plier l'espace, la matière et le temps à leur volonté. Craints ou révérés, ils seraient peut-être la clé d'une nouvelle étape de l'évolution humaine, *l'Homo Mens*.

NOUVEAUX PROFILS

Six nouveaux profils sont disponibles, deux par zone de prédilection des personnages. Ils suivent exactement les mêmes règles que les profils de base. Là encore, n'hésitez pas à adapter ces profils ou à en créer de nouveaux en fonction des particularités de votre univers. Tous les individus appartenant à ces profils sont appelés des « *psis* ».

Bordure

Dé de vie : d10.

11. Biogénéticien : biokinésie, médecine, télépathie. ATP +2

12. Prescient : bordure, clairvoyance, psychokinésie. DEP +1

Espace

Dé de vie : d8, +1 point de chance.

11. Psitech : électrokinésie, électronique, espace. DEP +1

12. Traqueur : biokinésie, combat psychique, investigation. ATP+2

Centre

Dé de vie = d6, +2 points de capacité.

11. Épsionneur : clairvoyance, discrétion, télépathie.

12. Chevalier mystique : clairvoyance, combat psychique, psychokinésie.

RÈGLES

Traits

Ces nouveaux traits s'ajoutent à ceux déjà existant. Ne les utilisez que si vous donnez accès aux pouvoirs psychiques dans vos parties.

21. Volonté de fer : Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à sa DEP, et les dégâts qu'il inflige en cas d'egofeedback (voir plus loin) sont doublés.

22. Psi latent : Le personnage est né avec des pouvoirs psi, mais n'a jamais été véritablement entraîné. Il a accès à une voie psychique de son choix, et peut obtenir la capacité de rang 1 à la création comme avec les voies de son profil. Toutefois, il ne peut améliorer son score de base d'attaque psychique au-delà de 2, et doit obligatoirement sélectionner un profil ne donnant accès à aucune voie psychique.

23. Calme intérieur : Le personnage a atteint un stade supérieur de concentration grâce à des techniques de méditation. Toutefois, il rechigne à s'imposer à un autre esprit. Il bénéficie d'un bonus de +2 en PER, mais est affecté par un malus de -2 à toutes ses attaques psychiques basées sur son CHA.

Défense psychique

La **défense psychique** (DEP) d'un personnage est sa capacité à résister aux intrusions psychiques ou aux tentatives d'influence.

DEP = [10 + Mod. De CHA + bonus de profil, de traits et de capacités]

Attaque psychique

Le score d'**attaque psychique** est géré de manière indépendante des scores d'attaque à distance et d'attaque au contact. Il peut, lui aussi, être amélioré lors de l'accès à un niveau supérieur. Il existe deux types de pouvoirs psychiques : les pouvoirs d'influence, qui utilisent le Charisme, et les pouvoirs intuitifs, qui utilisent la Perception. Chaque capacité et pouvoir psychique indique quel Mod. doit être utilisé : par exemple un pouvoir noté (A - PER) est un pouvoir d'intuition qui nécessite une action d'attaque et utilise le Mod. de PER.

ATP (influence) = [Score de base + Mod. De CHA + bonus de profil/traits]

ATP (intuition) = [Score de base + Mod. De PER + bonus de profil/traits]

Important : Le score de base est le même pour les deux types d'attaques et n'a pas besoin d'être augmenté individuellement. Seul le Mod. employé change. Seuls les personnages avec un profil de psi peuvent entraîner leur score de base au-delà de 2.

RÈGLE OPTIONNELLE : L'ÉGOFEEDBACK

Même chez un individu non-entraîné, l'esprit est capable de réagir instinctivement à une intrusion psychique. Cette réaction est parfois violente, provoquant chez la source de cette intrusion de violents maux de tête et, parfois, des dégâts irréparables. Tous les psis ont appris à craindre ce genre d'effets et à se tenir à l'écart des individus qui démontrent une trop grande force de caractère.

Lorsqu'une attaque psychique est ratée, la cible effectue à son tour une attaque psychique en utilisant son Mod. de PER contre la DEP de son agresseur. Si cette attaque réussit, ce dernier subit un « *egofeedback* » et encaisse 1d6 de DM temporaires par rang de la capacité psychique qu'il était en train d'utiliser. Si ses PV sont réduits à 0, il s'évanouit immédiatement, et encaisse une blessure grave.

Cette réaction est valable y compris pour des pouvoirs « *bénéfiques* » pour la cible : l'esprit ne fait malheureusement pas la différence. Tous les psis ont toutefois appris à « *abaisser leurs défenses* ». C'est une action limitée, qui abaisse la DEP du personnage à 10 et empêche toute réaction d'egofeedback. Cela présente cependant un risque : lorsqu'un personnage abaisse ses défenses, il le fait pour l'ensemble des attaques psychiques qui pourraient le prendre pour cible pendant le tour, sans distinction.

VOIES & CAPACITÉS

Voie de la biokinésie

La biokinésie explore les modifications du corps et du métabolisme par l'esprit. Le psi est capable de descendre à un niveau de perception inférieur, d'où il manipule directement sa structure cellulaire et génétique, ou celle de sa cible.

Équipement : divers poisons et toxines, une sonde de mesure (atmosphère, eau, nourriture), des bases de données anatomiques.

1. Bioperception : Le psi ressent naturellement la présence de vie biologique autour de lui, qu'elle soit animale →

RÈGLE OPTIONNELLE : LES MATRICES PSI

Pour se concentrer et permettre à leur esprit d'entrer en transe, les psis ont besoin d'une matrice, un point focal en dehors de leur corps, avec lequel leur esprit est en phase. C'est à travers ce point focal que le psi projette son esprit. Par le passé, les psis utilisaient divers objets (miroirs, pendules, cartes, pierres, etc.) dont l'efficacité était limitée. Tout a changé avec la découverte de xénolithes étranges sur une planète reculée : l'azurite étoilée (ou cristaux-étoiles). Ces cristaux bleutés émettent à l'état naturel une onde psychique à peine perceptible. Ils peuvent être harmonisés avec l'esprit d'un individu et lui servir alors de point focal. La plupart des psis portent l'une de ces pierres sur eux à tout moment, généralement comme pendentif, mais il est aussi possible de l'insérer dans un vêtement ou une arme (certains ordres de chevaliers mystiques l'insèrent par exemple dans leur arme rituelle, l'épée laser).

Harmoniser un cristal : Un psi ne peut harmoniser son esprit qu'avec un cristal à la fois. Le processus prend 1d6 heures et nécessite un test de PER (ND 15). En cas d'échec critique, le cristal devient inutilisable et perd ses capacités psychiques.

Utiliser un pouvoir psi sans matrice : Il est possible d'utiliser les capacités de rang 1 et 2 sans utiliser de point focal. Cela est généralement plus complexe et les effets du pouvoir sont limités : le ND de tout test est augmenté de 5 et tous les effets chiffrés sont divisés par deux. Mais un psi qui n'utilise pas de cristal se protège totalement de l'éventualité d'un egofeedback.

ou végétale. Il ressent aussi la présence d'ondes psychiques, avec d'autant plus de clarté que la puissance du psi ou de la capacité utilisée est élevée. Le psi dispose d'un bonus de +2 par rang dans tous ses tests de PER lorsqu'il s'agit de détecter un être vivant. De plus, en présence d'une forme de vie, il est capable d'évaluer si elle est en bonne santé ou non, sans toutefois disposer d'un diagnostic plus précis.

2. Métabolisme amélioré (L - PER) : Le psi élabore une solution temporaire pour améliorer le métabolisme de sa cible à une fin précise. Il peut s'agir de permettre à un individu de courir plus vite ou plus longtemps, d'améliorer l'irrigation de son cerveau ou d'influencer sa production d'hormones. La cible bénéficie pendant 1 heure d'un bonus de +2 à n'importe quelle caractéristique. À la fin de ce délai, elle est toutefois *Affaiblie* pendant 1d6 heures. Au rang 4, le psi est aussi capable d'influer de manière négative sur le métabolisme d'un adversaire, celui-ci est alors *Affaibli* pour 1d6 tours.

3. Detox (A - PER) : Le psi est capable d'évaluer la présence de n'importe quel poison ou n'importe quelle toxine dans le corps de sa cible, et d'en annuler les effets. Pour ce faire, le psi doit réussir une attaque psychique contre la cible, mais cette attaque doit aussi dépasser une difficulté qui dépend de la virulence du poison : 10 pour un poison anodin, 25 pour un poison mortel et instantané. Le personnage dispose aussi d'un bonus de +2 par rang à tous ses autres tests impliquant les poisons.

4. Réparation des tissus (A - PER) : Le psi connaît intimement le fonctionnement des tissus organiques. Il est maintenant capable d'accélérer le processus de guérison, voire de le rendre instantané. Pour ce faire, le psi doit réussir une attaque psychique contre la cible, mais cette attaque doit aussi dépasser une difficulté qui dépend du

nombre de blessures graves et de leur nature : 10 pour une blessure unique au bras ou à la jambe, jusqu'à 25 pour de multiples blessures à la tête. Si le test est réussi, les tissus sont régénérés en 1d6 tours (pendant lesquels le psi doit rester concentré) et toutes les blessures sont annulées. Le processus est toutefois éreintant pour le psi, qui devient *Affaibli* pendant 1d6 heures.

5. Adaptation : Le personnage augmente sa valeur de CON de +2. Confronté à des conditions extérieures (atmosphère, pression, gravité, température, etc.) qui lui sont inconnues, le psi est maintenant capable de se reprogrammer génétiquement. Il créé un cocon protecteur dans lequel il doit passer une nuit de repos ininterrompue. Au réveil, son corps a été transformé de manière à s'adapter au mieux à ce nouvel environnement. Il peut passer pour un représentant de la faune locale, et ne subit plus aucune pénalité liée aux conditions.

Voie de la clairvoyance

Parfois appelée prescience ou précognition, la clairvoyance permet au psi d'améliorer et de projeter ses sens, à la fois dans l'espace et le temps. Le lien reliant son esprit à son corps devient alors parfois plus ténu, et il n'est pas rare de voir des clairvoyants s'égarer dans les couloirs du temps.

Équipement : quelques colifichets (cristaux, petits objets) trouvés ici et là lui permettant d'entraîner sa perception psychique.

1. L'œil intérieur : Le psi ne voit plus seulement avec ses sens, mais aussi avec son esprit. Il est capable de discerner les flux et les empreintes psychiques, même ténues. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de PER en rapport avec la vigilance, la découverte d'indices ou d'informations cachées, la détection du mensonge ou des émotions, etc. Les émotions violentes, la douleur, la peur, causent des perturbations du flux psychique, que le psi est capable de discerner plusieurs heures après les événements.

2. Défense intuitive : En combat, le psi est capable d'anticiper les mouvements de ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +1 à la DEF. Ce bonus s'applique aussi au combat spatial s'il occupe le poste de pilotage (PIL). Le bonus passe à +2 une fois parvenu au rang 4.

3. Postcognition (A - PER) : Le psi est désormais capable d'explorer les ondes psychiques d'une personne ou d'un endroit afin d'explorer sa mémoire et d'obtenir une vision du passé relativement précise. Contre une personne, il s'agit d'une attaque psychique standard. Pour un lieu, la difficulté du test dépend de la taille de l'endroit et de la quantité de temps écoulée depuis les événements : 10 pour une petite pièce ou une plongée de quelques minutes en arrière, 25 pour une ville ou une plongée de plusieurs années dans le passé.

4. Vision lointaine (L) : Le psi a appris à projeter son œil intérieur à de grandes distances. Il peut percevoir avec l'un de ses sens ce qui se passe dans n'importe quel endroit à portée de vue, ou qu'il a visité dans un passé récent (10 jours au maximum). La distance réelle n'a aucune importance (il peut s'agir d'un endroit sur une autre planète visitée quelques jours plus tôt, ou le coin d'un mur situé à quelques mètres devant lui). Le personnage doit réussir un test de PER (ND 15 +1 par jour passé depuis sa dernière visite). En cas d'échec critique, le psi est *Aveuglé* pendant 1d6 tours.

5. Precognition (L) : Le personnage augmente ses valeurs de PER et d'INT de +2. Il est maintenant capable de se projeter dans le temps et d'évaluer les différents chemins du temps, sous la forme de visions plus ou moins →

Les dangers de la prescience

Un joueur peu scrupuleux doué de la capacité *Precognition* pourrait chercher à exploiter son pouvoir afin de deviner la fin d'une scène ou d'un scénario. Dans ce cas, rappelez-vous deux choses : tout d'abord, les visions d'un prescient ne sont pas toujours explicites, loin de là. Elles peuvent même parfois entraîner le prescient sur une fausse piste à cause d'une mauvaise interprétation. D'autre part, il est extrêmement dangereux de se projeter trop souvent. Le risque existe de ne jamais revenir au point de départ et se perdre dans les couloirs du temps.

LE CÔTÉ OBSCUR

Certains pouvoirs, comme la *Domination*, renferment un aspect sombre et dérangeant. Beaucoup d'individus à travers la galaxie sont méfiants à l'égard des psis, et personne n'apprécie de voir un inconnu s'insinuer dans ses pensées. Les personnages qui abuseraient de ce genre de capacités pourraient très vite se retrouver la cible des forces de l'ordre, accompagnées comme il se doit d'un traqueur de haut niveau afin de mater le « *renégat* ».

claires d'avenirs possibles. Une fois par partie, le personnage peut demander au MJ de lui donner des informations sur une scène à venir.

Voie du combat psychique

Les psis qui suivent cette voie apprennent à utiliser leur esprit comme une arme, et cherchent à réduire l'esprit d'un adversaire à néant. Ils y perdent cependant une part de leur humanité, et cherchent souvent à échapper à leurs démons par des moyens artificiels.

Équipement : un détecteur d'ondes psychiques, quelques doses d'un psychotrope puissant.

1. Bouclier Psi : Le psi apprend à lever des barrières infranchissables autour de son esprit. Il bénéficie d'un bonus de +1 DEP par rang, et utilise des d8 plutôt que des d6 pour ses dégâts d'egofeedback. Cette capacité peut se cumuler avec le trait *Volonté de fer*.

2. Assaut Psi (A - CHA) : Le psi concentre son esprit en un projectile d'énergie psychique visant directement les centres nerveux de sa cible. C'est une attaque psychique standard qui peut affecter une cible visible à moins de 50 m. Si elle est réussie, la cible subit 1d6 de DM et est *Étourdie* pour 1 tour. Au rang 4, le projectile inflige 2d6 de DM.

3. Second souffle (M) : Une fois par combat, le psi peut concentrer son énergie afin de trouver un second souffle et reprendre la bataille de plus belle. Il regagne 1d6 PV permanents, 2d6 PV temporaires, et bénéficie pendant 1 tour de +2 à toutes ses attaques psychiques.

4. Onde Psi (L - CHA) : Le psi projette son esprit vers un nombre de cibles visibles, au maximum égal à son rang, dans un rayon de 50 m. Il effectue une attaque psychique contre chacune d'elle. En cas de réussite, la cible est affectée comme si elle avait été visée par un *Assaut Psi*. Le personnage ne peut subir d'egofeedback sur ce type d'attaque.

5. Domination (A - CHA) : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Lors d'un combat psychique, il est maintenant capable de prendre totalement le contrôle d'un adversaire. Si la première attaque psychique réussit, le psi dirige désormais totalement les actions de sa « *marionnette* ». Maintenir ce contrôle coûte au psi son action d'attaque à chaque tour. La victime peut tenter une fois par tour de se libérer de l'emprise du psi en effectuant une attaque psychique (A - CHA). Si cette attaque réussit, le psi subit un egofeedback et perd le contrôle. Si la victime rate trois attaques de suite, son esprit se replie alors totalement sur lui-même : l'esprit du psi est rejeté sans subir d'egofeedback, et sa victime vit quelques dernières minutes de folie intense avant de mourir d'une crise cardiaque.

Voie de l'électrokinésie

L'électrokinésie rapproche l'esprit de la machine : le psi apprend à comprendre et à manipuler les ondes électromagnétiques. À force de se rapprocher de la machine, certains de ces psis perdent un peu de leur humanité, ainsi que le contact avec leurs émotions.

Équipement : un ordinateur portable, quelques drones ou jouets électroniques commandés à distance.

1. Interface : Le personnage est capable de s'interfacer avec un composant électronique et de « *dialoguer* » de manière simple, via des impulsions électriques, avec ce composant. La quantité et la qualité des informations dépendent du type de composant, mais leur interprétation dépend des compétences du personnage. Ainsi, s'il s'interface avec un ordinateur, il sera capable d'explorer les données qu'il contient, mais aura besoin d'un test d'INT pour comprendre

la nature du contenu ou repérer un document en particulier.

2. Onde de Choc (L - PER) : Le personnage se concentre, avant de déclencher une impulsion électrique qui affecte tout le monde dans un rayon de 10 m. Il effectue une attaque psychique contre chaque cible, sans risque d'egofeedback. Les cibles touchées encaissent 2d6 de DM temporaires.

3. Champ magnétique (M) : Le psi déploie autour de lui un champ électromagnétique qui repousse efficacement les projectiles et les solides métalliques (tels que les balles), et diffracte les rayons laser. Ce champ magnétique lui confère un bonus de +2 en DEF, et ne peut se cumuler avec un autre champ de force ou avec une autre capacité. S'ils se trouvent à moins de 3 m, le champ magnétique peut englober autant d'alliés que le rang du psi. Maintenir le champ est possible, mais nécessite une action de mouvement à chaque tour.

4. Contrôle (A - CHA) : Si cette attaque réussit, le psi prend le contrôle du système nerveux de sa cible pendant un tour. Il peut alors la faire agir comme il l'entend. Toutefois, le mouvement est saccadé, et toutes les actions ou attaques subissent un malus de -5. Une fois le tour terminé, la cible est *Étourdie* pendant 1d6 tours.

5. Photokinésie (L - PER) : Le personnage est maintenant capable de manipuler les ondes lumineuses pour créer des hologrammes et des illusions plus vraies que nature. La difficulté dépend de la complexité de la scène envisagée : 10 pour une illusion de petite taille dans une zone mal éclairée, jusqu'à 25 pour une illusion de plusieurs dizaines de mètres de côté en plein jour. La photokinésie ne cible personne en particulier, et le psi ne risque donc aucun egofeedback. L'illusion est uniquement visuelle, et n'affecte pas les autres sens. D'autre part, le personnage augmente sa valeur d'INT de +2.



Voie de la psychokinésie

La psychokinésie (ou télékinésie) permet au psi de projeter son esprit et manipuler la matière à distance.

Équipement : des petites billes de différentes matières.

1. Manipulation à distance : La première étape de l'apprentissage du psi est la télékinésie à proprement parler. Il peut alors déplacer des objets, ou manipuler certaines interfaces physiques (comme un interrupteur ou un cla- →

vier) à distance. Au rang 1, les objets déplacés doivent être petits et légers, et la manipulation manque de précision. Au rang 3, le personnage peut « *lever* » un véhicule de petite taille et manipuler un clavier ou une console normalement. Au rang 5, le psi peut perturber un vaisseau de transport en plein vol et agir sur plusieurs interfaces à la fois avec une vitesse et une précision surhumaines.

2. Combat kinétique : Le psi a appris à utiliser son don pendant le combat, en améliorant ses mouvements et en utilisant la zone de combat à son avantage. Il peut, au choix, bénéficier d'un bonus de +1 à la DEF ou utiliser une action de mouvement pour lancer un objet sur son adversaire. C'est une attaque à distance normale qui inflige 2d6 DM (3d6 au rang 4).

3. Champ de force : Le psi déploie autour de lui un champ de force qui repousse efficacement les projectiles et les solides, ainsi que les rayons soniques et plasmiques. Ce champ de force lui confère un bonus de +2 en DEF, et ne peut se cumuler avec un autre champ de force (il peut par contre se cumuler avec le *Combat kinétique*). Déployer et maintenir ce champ de force est une action gratuite, et le champ ne peut englober personne d'autre.

4. Cryo/Pyrokinésie (A - CHA) : Le psi a appris à manipuler la température en agitant ou en ralentissant la matière au niveau atomique. Il peut ainsi créer un projectile de feu ou de froid qu'il lance sur la cible. C'est une attaque psychique contre la DEF (et non la DEP) de celle-ci, sans risque d'egofeedback. Un projectile enflammé cause 3d6 de DM, puis 1d6 de DM supplémentaires à chaque tour suivant, jusqu'à ce que la cible utilise une action de mouvement pour éteindre le foyer ou que le résultat du dé de DM soit 1. Le projectile de froid cause 2d6 de DM et la cible est *Ralentie* pendant 1d6 tours.

5. Vol : Le psi est désormais capable de s'élever lui-même dans les airs et de voler. Sa vitesse maximale est le double de sa vitesse au sol. Se maintenir en vol est une action gratuite, et le personnage peut donc continuer à agir tout en volant. En outre, le personnage augmente sa valeur de FOR de +2.

Voie de la télépathie

La télépathie est la voie psychique par excellence. Elle explore la communication directe entre deux esprits, et s'intéresse aux méandres les plus profonds de la psyché.

Équipement : un générateur de silence.

1. Empathie (PER) : Le psi a appris à explorer le flot des émotions et des sentiments. Il est capable, comme une action gratuite, de se connecter à l'esprit d'un individu à portée de vue, et de « *lire* » son esprit pour y détecter ses impressions et son état d'esprit superficiel. C'est une attaque psychique standard. La cible n'a conscience de cette intrusion que si l'attaque échoue. Une utilisation parmi d'autres de cette capacité permet de détecter le stress et le sentiment d'inconfort qui peuvent parfois être la conséquence d'un mensonge. Toutefois, le psi n'est pas capable de détecter la nature exacte d'un tel mensonge, et ne peut jamais être certain que le stress n'est pas dû à une autre source.

2. Bouclier Psi : Les télépathes apprennent aussi à dresser des barrières autour de leur esprit. La DEP du personnage est améliorée de +1 par rang. Il peut en outre choisir de ne pas causer d'egofeedback lorsqu'il est la cible d'une attaque psychique. Un télépathe qui a atteint ce rang peut d'autre part enseigner à un non-psi comment abaisser ses barrières psychiques.

3. Attrape-rêves (A - PER) : Le psi s'enfonce plus profondément dans la

psyché d'un individu, afin de lire son subconscient et ses pensées profondes. Pendant l'attaque, la cible a l'impression de rêver et perçoit des images incohérentes et chaotiques de son passé. Pour cette raison, les télépathes choisissent souvent de cibler des individus pendant leur sommeil. Si l'attaque est réussie, le psi obtient des informations sur les motivations et le caractère de sa cible. Cela peut lui permettre d'obtenir une information en particulier, et lui confère aussi un bonus de +5 à toutes ses interactions sociales avec cette personne.

4. Suggestion (L - CHA) : Le psi ne se contente plus de lire dans l'esprit de sa cible, mais tente d'y implanter une suggestion puissante à laquelle la cible ne pourra résister. S'il a effectué un *Attrape-rêves* avec succès contre cette même cible, le psi bénéficie d'un bonus de +2 pour la *Suggestion*. Si la suggestion réussit, la cible ressent le besoin d'exécuter les ordres du psi aussi vite que possible, et fait tout son possible pour y parvenir pendant 24h. Au-delà, ou si la suggestion échoue, elle est parfaitement consciente d'avoir été manipulée. Elle peut deviner la source de la manipulation grâce à un test d'INT ou de PER (ND 15). Le psi ne peut implanter une suggestion qui mette directement en danger sa cible, et ne peut en aucun cas lui intimer l'ordre de se tuer.

5. Bombe mentale (L - CHA) : Le psi implante une bombe mentale dans l'esprit de sa cible. En cas de réussite, face à une situation particulière ou un mot clé choisi à l'avance, la cible devient *Paralysée* pendant 1d6 heures. Le lien entre son corps et son esprit est brisé, et seul un second mot clé peut sortir la victime de sa torpeur. Dans l'intervalle, elle est parfaitement consciente de tout ce qui se passe autour d'elle. Par ailleurs, le personnage augmente ses valeurs de CHA et de PER de +2.

ÉQUIPEMENT

cristaux amplificateurs

Certaines matrices extrêmement rares permettent d'amplifier les pouvoirs psychiques. Le porteur d'un tel cristal bénéficie alors d'un bonus à toutes ses attaques psychiques. Toutefois, il s'expose à un plus grand risque en cas d'ego-feedback : la cible utilise en effet des d8 au lieu des d6 pour déterminer les DM.

	(CENTRE)	(BORDURE)
Cristal amplificateur bleu (+1)	8 000*	15 000*
Cristal amplificateur noir (+2)	10 000*	25 000*
Cristal amplificateur blanc (+3)	15 000*	-
Détecteur d'ondes psychiques	1 500	5 000
Générateur de silence	2 000	6 000

DÉTECTEURS

Même s'ils ne sont pas totalement fiables, ces détecteurs portatifs permettent en théorie de repérer des perturbations dans la trame psychique d'un individu ou d'un lieu. Ils sont notamment utilisés par les forces de l'ordre pour traquer des psis ou pour déterminer si un individu a été la cible d'un pouvoir psychique.

Générateurs de silence

Ces petites machines de la taille du poing contiennent une matrice et permettent de « *nettoyer* » une zone de toute interférence psychique. Elles sont souvent couplées à un dispositif acoustique neutralisant les ondes sonores environnantes, créant une véritable « *sphère de silence* » d'un mètre de rayon environ autour du personnage. Elles sont utilisées par les psis pour les aider à se concentrer (un générateur de silence actif confère un bonus de +1 à toutes les attaques psychiques et à la DEP), mais aussi par les diplomates et les espions : en effet, en dehors de la zone d'effet, il est impossible d'entendre quoi que ce soit provenant de l'intérieur de la sphère.

LE BRAS D'ORION

LES DIMENSIONS D'OMÉGA

La station englobe totalement son étoile, en restant à une distance parfaite pour assurer la présence d'eau liquide et permettre la survie des diverses espèces qui s'y trouvent. Son diamètre est d'environ 450 millions de km (environ 3 UA, cf. *Unités Astronomiques*). Chaque anneau est large et haut de 1 000 km. À cela viennent s'ajouter des panneaux solaires sur environ 10 000 km de part et d'autre de chaque anneau. **Un demi-anneau d'Oméga représente une superficie équivalente à environ 1 400 fois la superficie terrestre.** La rotation de la station crée une gravité minimale. Des générateurs de gravité artificielle complètent ensuite ce phénomène et permettent d'obtenir des gravités distinctes sur chaque demi-anneau, voire dans certains secteurs particuliers. Aux sommets de la station, chaque dodécagone est couvert par une cité immense d'environ 3700 kilomètres de rayon. Ici, la gravité est réglée pour être une moyenne des gravités auxquelles les différentes races sont habituées, soit une gravité équivalente à environ 0,95 G après l'arrivée des humains.

PREMIER CONTACT

C'est un vaisseau éclaireur de l'UPF qui, le premier, découvre la mégastructure : une base aux proportions titanesques, six tores assemblés en une coquille de Dyson autour d'une étoile binaire, isolée au cœur du nuage moléculaire W51. L'éclaireur détecte en très peu de temps au moins une douzaine de singularités proches, et plusieurs milliers de vaisseaux spatiaux. Le capitaine du vaisseau ne demande pas son reste, et quitte les lieux. Suite à son rapport de mission, son vaisseau et son équipage sont tenus au secret, et une équipe est mise sur pied. Les instruments sondent la position de l'éclaireur au moment de sa découverte, mais la densité des particules autour de la zone empêchent de détecter quoi que ce soit, hormis des rayonnements infrarouges supérieurs à la normale.

L'UPF monte alors dans le plus grand secret une expédition réunissant des diplomates, des militaires et des scientifiques. Le cuirassé *Shenyang* et sa flotte d'escorte sont envoyés vers W51. À leur arrivée, un comité d'accueil est cette fois présent : l'humanité vient de prendre contact avec la civilisation galactique. A'gón, Kneiss, Libilis et Tymbris participent tous à l'accueil des nouveaux venus, selon les usages et les lois galactiques. La frégate Olympia effectue des allers-retours et tient l'UPF au courant des avancées. Après plusieurs mois de travail, la communication s'établit enfin grâce à un traducteur universel construit par les aliens. Les humains sont alors mis au courant de leurs droits, mais aussi de leurs obligations en vertu des lois galactiques.

STATION OMÉGA

La mégastructure est une station spatiale aux proportions titanesques. Chaque demi-anneau fournit à lui seul autant de superficie que des centaines de planètes réunies. De gigantesques panneaux solaires approvisionnent la station en énergie, les cycles diurnes et nocturnes sont assurés par le biais de panneaux transparents servant de « *ciel* », et des machineries inimaginables permettent d'adapter des climats différents dans certains secteurs et de protéger la station des corps stellaires (astéroïdes, comètes, etc.). Les deux dodécagones situés aux extrémités de la station sont des astroports aux dimensions démesurées, où des représentants de toutes les races se croisent, commercent et échangent. C'est aussi le siège des instances galactiques : l'assemblée et le conseil d'un côté, l'amirauté et la guilde du commerce de l'autre. Les humains nomment la station **Oméga**.

Un certain mystère plane sur la station : personne n'est totalement sûr de son origine, ni de qui l'a fabriquée. Certains prétendent qu'elle est l'œuvre des A'gón, lors d'une étape de leur développement proche du niveau technologique de Type III, avant l'explosion de leur étoile d'origine. Pourtant, aucun A'gón n'a jamais confirmé cette théorie. Ils ont clairement une connaissance pointue du fonctionnement de la station (ce sont la plupart du temps →

LES LOIS GALACTIQUES

Extraits, selon la traduction rapportée par la frégate Olympia.

Article I : Toutes les races sapientes capables d'atteindre la station Oméga bénéficient des mêmes droits et devoirs, qui s'appliquent également dans l'ensemble des systèmes galactiques régis par le Conseil, sans distinction particulière pour aucun des représentants individuels de chaque race. Elles deviennent, de fait, des membres du Conseil Galactique.

Article II : Le Conseil Galactique est composé d'un représentant de chaque race. Il veille au respect des lois galactiques et de leur application, et assure le fonctionnement des institutions galactiques et leur continuité.

Article III : Chaque planète colonisée par l'un des membres du Conseil envoie un représentant à l'Assemblée Galactique. L'Assemblée vote les lois et contrôle les actions du Conseil.

Article IV : Chaque membre du Conseil doit fournir un contingent de vaisseaux et d'équipages à l'Amirauté, en fonction de ses moyens techniques et de personnel. Ce contingent est placé sous les ordres du Conseil, mais conserve toute autonomie en termes d'organisation interne.

Article V : Chaque membre du Conseil conserve toute autonomie dans la désignation, l'élection et la durée du mandat de chacun de ses représentants. Ces représentants peuvent toutefois être démis par un vote unanime du Conseil, ou un vote aux deux tiers de l'Assemblée. Un représentant démis de la sorte ne peut être candidat à sa propre succession ou à aucun autre rôle de représentation.

Article VI : Chaque membre du Conseil dispose automatiquement de droits exclusifs et inaliénables sur le secteur galactique dont il est issu, ainsi que sur l'une des sections d'Oméga qui lui sera affectée à son arrivée. Ces droits ne peuvent être contestés par aucun autre membre du Conseil, et aucune autre race issue a posteriori du même secteur. Ils ne peuvent être cédés ou prêtés d'aucune manière.

Article VII : Après une période d'adaptation, chaque membre du Conseil accepte que les représentants des autres membres circulent et commercent librement dans l'ensemble de leur secteur galactique. Cela n'inclut pas les droits d'exploration, de colonisation ou de population, et tout membre du Conseil peut demander à superviser certaines missions spécifiques.

Article VIII : Chaque membre du Conseil s'engage à n'autoriser aucun franchissement des singularités non explorées autour d'Oméga. Ces singularités, ainsi que les secteurs galactiques auxquelles elles donnent accès, sont considérés comme un périmètre interdit.

Article IX : Chaque membre du Conseil s'engage à fournir un échantillon génétique de toutes les races vivantes observées dans son secteur galactique. Ces échantillons seront conservés par la Bibliothèque Galactique, sous supervision de l'Assemblée. Cette cession peut faire l'objet d'une ou plusieurs missions scientifiques encadrées par l'Amirauté, si le membre du Conseil estime ne pas disposer de moyens suffisants pour le mener à bien.

Article X : Une race peut à tout moment refuser ou renoncer à ses droits et ses obligations. Elle renonce alors à avoir accès à Oméga et à tous les autres systèmes, hormis ceux situés dans le prolongement de la singularité dont elle est issue, ainsi qu'à tout contact ultérieur avec les autres membres du Conseil.

Article XI : Un membre du Conseil contrevenant à un ou plusieurs des articles de lois peut être soumis à diverses pénalités, allant jusqu'à la déchéance de son statut, et la fermeture de la singularité lui donnant accès à Oméga.

UNITÉS ASTRONOMIQUES

Lors de la description des systèmes stellaires, nous utiliserons l'unité astronomique (UA). Une unité astronomique équivaut à peu près à **la distance entre la Terre et le Soleil**, soit environ 150 millions de kilomètres.

Pour référence : la distance du Soleil à Mars est de 1,5 UA, du Soleil à Saturne 9,5 UA. En propulsion « *normale* », une fois la vitesse maximale atteinte, il faut environ 20 minutes à un vaisseau pour parcourir 1 UA.

Nous utiliserons aussi la notion de masse terrestre (M_T) afin de comparer la taille des planètes.

Enfin, nous conserverons les unités de temps terrestres, notamment heures, jours et années, même si elles ne s'appliquent pas sur les autres planètes que la Terre.

eux qui s'occupent de la maintenance et du bon fonctionnement général), mais certains matériaux n'apparaissent sur aucune autre de leurs fabrications, tel le nanocristal servant à emprisonner l'atmosphère au sein de chaque anneau.

Mais la principale particularité d'Oméga est qu'elle semble située au centre de l'ensemble du système des singularités. Quel que soit le bras galactique, les singularités s'enchaînent soit vers Oméga, soit vers une impasse (souvent située dans des systèmes moins denses en étoiles). Chaque race est donc, de fait, isolée des autres, jusqu'à son arrivée à Oméga. Les A'gón et les Kneiss ont immédiatement remarqué cette particularité, et ont décidé d'établir des institutions galactiques protégeant cet état de fait, afin de permettre l'émergence d'une race intelligente par secteur de la galaxie, et de les mener à un moment ou un autre vers la station, et le reste de la civilisation galactique. À leur arrivée, les Libilis ont tenté de remettre en cause cet état de fait, et ont voulu conquérir d'autres bras de la galaxie. Le Conseil a alors menacé de fermer définitivement la singularité menant aux systèmes libilis, et ces derniers n'ont pu qu'accepter à contrecœur la paix imposée.

Conseil Galactique, An I

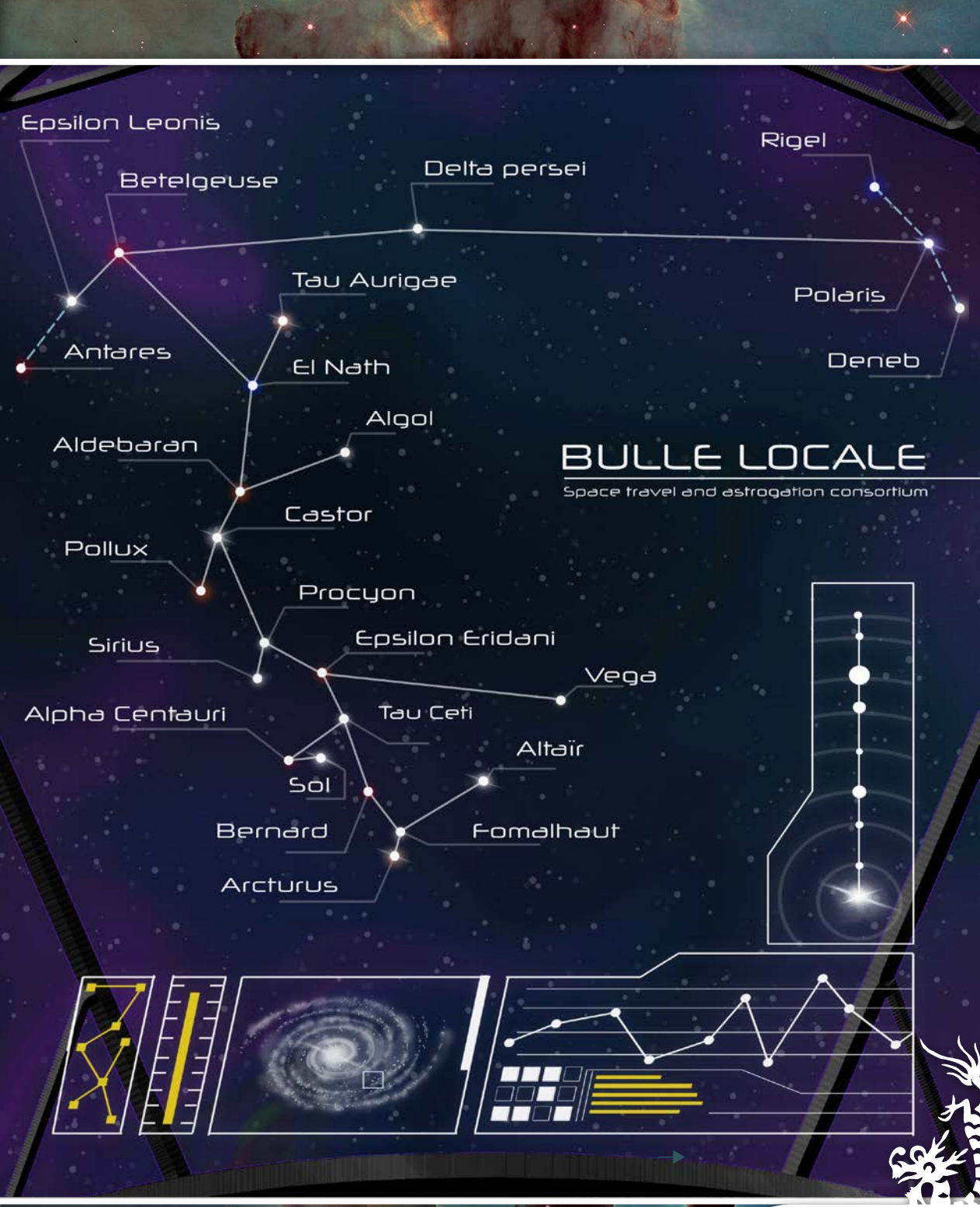
Le premier contact avec le Conseil a eu une conséquence principale : un exode massif vers Oméga. L'ouverture soudaine d'une section de la station aux humains a provoqué une vague d'émigration dans l'ensemble des systèmes du Bras d'Orion. Commerçants, diplomates, petits barons locaux, marginaux, artistes, aventuriers, criminels, tous se pressent vers la station extra-terrestre, dans l'espoir de faire fortune ou tout simplement par curiosité ou par désespoir. L'UPF a rapidement réglementé les droits d'émigration et de commerce, suite aux plaintes de plusieurs gouvernements locaux, mais cela n'a fait que ralentir le flux, et a créé un marché parallèle de passeurs, de clandestins et de contrebandiers.

L'humanité est encore en phase d'adaptation, mais elle se montre curieuse à l'égard des autres races. Le Conseil est relativement satisfait des progrès effectués, et plusieurs missions dans l'espace humain ont déjà été lancées. Il est donc possible de croiser des aliens jusqu'à Orion ou Deneb. Toutefois, les xénomorphes restent présents principalement sur les axes principaux, et ils sont extrêmement rares partout ailleurs, notamment dans la bulle locale.

LA BULLE LOCALE

Lorsque l'humanité est finalement parvenue à franchir la première singularité, elle a rapidement exploré plusieurs systèmes parmi les plus proches, dans la bulle locale et alentour. Plusieurs bases permanentes furent installées, et la terraformation de quelques planètes telluriques fut lancée. Toutefois, le processus était encore long et coûteux. Le conflit entre la Terre et Mars n'arrangeait pas non plus la situation. Quand d'autres systèmes plus éloignés, mais plus prometteurs, furent découverts, et terraformés avec des technologies plus performantes, la bulle locale fut peu à peu délaissée.

Paradoxalement, les premiers systèmes explorés sont donc aujourd'hui les moins prospères. Une grande partie de leurs ressources ont été exploités depuis les premiers temps de la colonisation, un processus de terraformation imparfait a parfois nui à l'installation humaine, causant des maladies ou des troubles génétiques sévères. Les colonies sont plus éparses et iso- →


Epsilon Leonis
Rigel
Betelgeuse
Delta persei
Tau Aurigae
Polaris
Antares
El Nath
Deneb
Algol
Aldebaran
BULLE LOCALE
Space travel and astrogation consortium
Castor
Pollux
Procyon
Sirius
Epsilon Eridani
Vega
Alpha Centauri
Tau Ceti
Altaïr
Sol
Bernard
Fomalhaut
Arcturus

NOM DES ÉTOILES

Le nom officiel des étoiles provient de leur observation depuis Sol, et de leur localisation dans le ciel étoilé terrien. Par exemple, *Alpha Centauri* correspond à l'étoile la plus brillante de la constellation du Centaure.

Cette nomenclature a été conservée, même si elle ne fait plus beaucoup de sens, et continue à être utilisé par les instances officielles et les administrateurs de l'UPF. Elle est indiquée ici entre parenthèses. Toutefois, en général, c'est le nom d'usage qui est utilisé par les navigateurs et les habitants, avec parfois d'autres noms alternatifs propres à certaines étoiles.

Dans le cas des systèmes avec de multiples astres, une lettre majuscule sert à distinguer les étoiles selon leur luminosité. Par exemple Alpha Centauri A et Alpha Centauri B. Si des étoiles sont particulièrement proches et forment un système binaire (ou ternaire) indissociable, il est aussi possible de trouver une notation telle que Castor Aab, qui correspond aux deux étoiles binaires principales du système (qui en compte six en tout). Les planètes quant à elle, en plus d'un nom usuel, sont désignées par une lettre minuscule qui précise l'ordre de leur découverte. La lettre a correspond toujours à l'étoile, la première planète découverte est donc b, la seconde c, etc. En cas de découverte simultanée, la priorité va à la planète la plus proche de l'étoile. Par convention, les planètes du systèmes solaires sont désignées de la plus proche à la plus éloignée. Ainsi, la Terre est Sol-d et Saturne Sol-g.

lées. C'est un territoire moins policé, plus violent, où les gouverneurs locaux règnent souvent d'une main de fer, où l'autorité de l'UPF est moindre, et où les criminels en tous genres prospèrent. Toutefois, c'est aussi une zone de liberté et d'espoir, où il est encore possible de s'élever dans l'échelle sociale sans se heurter à la bureaucratie omniprésente des systèmes centraux.

Voici une description succincte de quelques-uns des systèmes emblématiques de la bordure.

Aldebaran (ALPHA TAURI)

Aldebaran A est une géante orange près de quarante fois plus grande que le Soleil. Elle est accompagnée d'une naine rouge plus distante, Aldebaran B, située à environ 600 UA. Les efforts de colonisation ont principalement porté sur les 33 satellites naturels de la seule planète : une jovienne similaire (en taille) à Jupiter, mais dix fois plus massive. La présence de cette superplanète a sans doute affecté le système dans son ensemble, attirant et emprisonnant les planètes telluriques plus petites. Aldebaran B contient aussi une planète tellurique dans sa zone habitable, mais si elle a été explorée et analysée, aucun projet de terraformation n'a pour l'instant été retenu.

La richesse en métaux et en matériaux « *rares* » sur les diverses lunes du système a permis un développement rapide, et l'installation de nombreuses colonies temporaires ou permanentes. De nombreuses populations originaires de l'Asie du Sud, et notamment de l'Inde, se sont rassemblées au fil du temps sur les diverses colonies du système, et tentent d'y faire perdurer certaines traditions datant de l'ère Terrienne. Ils nomment leur étoile Rohini (« *la rouge* »).

Altaïr (ALPHA AQUILAE)

Altaïr est une étoile blanche deux fois plus grande que Sol. Situé à l'écart des routes spatiales, le système ne présenterait aucun intérêt particulier, si ce n'était la présence d'une planète étrange, à l'atmosphère similaire à la Terre , où fut découverte l'azurite étoilée. Très vite, de nombreuses colonies furent installées sur **Eagle** et l'extraction du précieux cristal débuta. Car, outre les matrices psychiques, l'azurite étoilée est un composant indispensable dans la fabrication des moteurs à singularité. Mais les colons furent bientôt atteints par des troubles mentaux inexplicables : les cas de dépression, de paranoïa et de psychose se multiplièrent, jusqu'à ce que les autorités décident finalement d'abandonner la planète. Des colons furent alors abandonnés à leur sort dans ce qui devint peu à peu un asile psychiatrique de la taille d'une planète.

L'extraction de l'azurite se poursuit, mais utilise maintenant des drones et des usines automatisées. Des convois réguliers rapportent le précieux minerai vers Polaris en traversant la bulle locale. Convois et usines sont lourdement défendus par des troupes corporatistes.

Arcturus (ALPHA BOOTIS)

Arcturus est une géante orange plus de vingt fois plus grande que le Soleil, similaire à Aldebaran. C'est une étoile ancienne qui, si elle a autrefois été accompagnée d'un système planétaire, a maintenant absorbé les planètes les plus proches. Seul un disque de débris et d'astéroïdes relativement épars entoure encore l'astre. Ces débris plongent régulièrement vers l'étoile sous forme de comètes. Plusieurs missions de recherche ont été envoyées vers le système depuis Fomalhaut, et certaines rumeurs font état d'une deu-

Étoile	Planète	Type	Masse (M_T)	Rayon orbital (UA)	Période orbitale	Installations ?
Aldebaran A	Tridasha (b)	Géante gazeuse	3850	1,4	605 jours	Singularités. 33 lunes dont les colonies permanentes de **Mitra**, **Aryaman**, **Indra** et **Bhaga**.
Aldebaran B	Sadhu (b)	Tellurique	0,2	0,04	3 jours	Pas d'installation répertoriée. Projets de terraformation.
Altaïr	**Eagle** (b)	Tellurique	1,1	3,1	4,1 ans	Singularité. Station orbitale. Colonie permanente abandonnée. Extraction minière automatisée.
Altaïr	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	5-7	-	Installations minières permanentes
Altaïr	Vultur (c)	Géante gazeuse	250	8	16,9 ans	Aucune installation permanente.
Barnard	Gatewood (d)	Tellurique	0,3	0,2	158 jours	Installation en surface impossible.
Barnard	Eichhorn (c)	Tellurique	0,5	0,3	340 jours	Missions minières temporaires. Satellites.
Barnard	Heintz (b)	Tellurique	1,8	0,5	6,4 ans	Singularités. Station Spatiale « ***Van de Kamp*** ». Missions minières temporaires.
Betelgeuse	Kammu (b)	Géante gazeuse	354	9	7,2 ans	Géante gazeuse en cours d'absorption. Tempêtes gravitationnelles et densité des particules trop élevée pour une installation, même temporaire.
Betelgeuse	Nimmyo (c)	Géante gazeuse	281	77	180 ans	Singularités. Stations orbitales et minières. Colonies permanentes sur **Heishi** et **Heike**. Une dizaine d'autres lunes utilisées pour extraction. 26 lunes au total orbitent autour de la planète.
Betelgeuse	Montoku (d)	Géante glacée	175	158	531 ans	Prospection minière et bases militaires ou scientifiques sur six lunes parmi les huit que compte la planète.
Betelgeuse	Koko (e)	Géante glacée	124	350	1750 ans	Limite extérieure du nuage de particules. Missions d'exploration et de sondage.

xième singularité menant vers d'autres systèmes. Mais cette singularité, et les éventuels systèmes correspondants, n'apparaissent sur aucune carte de navigation.

Barnard

Barnard est une naine rouge à peine plus grande que Jupiter, autour de laquelle orbitent trois petites planètes telluriques. La quantité limitée de ressources disponibles dans le système, ainsi que la complexité de tout projet de terraformation, firent que l'humanité se contenta d'une station spatiale importante et de quelques bases de prospection, sans chercher à coloniser le système à proprement parler. La situation de l'étoile, en dehors de la route principale vers Sol, a empêché tout développement réel et durable, mais a permis le développement d'un réseau de contrebande très actif sur la station **Van de Kamp**.

Betelgeuse (ALPHA ORIONIS)

Supergéante rouge mille fois plus grosse que le Soleil, Betelgeuse a entamé sa transformation en supernova. Avec un rayon de presque 6 UA (supérieur à l'orbite de Jupiter autour de Sol), l'étoile a déjà absorbé les →

planètes telluriques les plus proches, et commencé à expulser des gaz et des nuages de particules, prélude à la création d'une nébuleuse. Plusieurs géantes gazeuses orbitent autour de l'étoile, la plus proche d'entre elles perd peu à peu son atmosphère, absorbée par la gravité extrêmement forte de la géante rouge. Seul deux satellites d'une géante gazeuse plus éloignée ont pu être colonisés : une planète aquatique où les colons se sont installés près des zones volcaniques sous-marines, et une planète similaire à Mars, dont l'activité volcanique omniprésente donne à l'atmosphère une odeur caractéristique d'œuf pourri. Même si le processus de destruction de l'étoile devrait encore prendre plusieurs centaines de milliers d'années, l'instabilité du système est une source d'inquiétude pour pas mal de monde : de par sa situation, si la singularité de Betelgeuse devenait inaccessible, la bulle locale, ainsi que le secteur d'Antarès seraient alors complètement coupés du reste des colonies humaines.

Castor (ALPHA GEMINORUM)

Castor est un des systèmes stellaires les plus complexes, puisqu'il s'agit d'un système sextuple composé de trois paires d'étoiles binaires. Toutefois, les deux naines rouges du système Cab sont éloignées de plus de 1 000 UA, et l'effort de colonisation a principalement porté sur le système AabBab (ou *Abbab*, comme le surnomment les colons terriens). Chaque paire d'étoile du système principal contient une étoile blanche et une naine rouge orbitant rapidement autour l'une de l'autre. Les deux paires proposent une orbite elliptique classique, et disposent chacune d'une zone habitable. Elles sont éloignées d'environ 100 UA, et il faut donc une trentaine d'heures pour naviguer d'une paire d'étoiles à l'autre. Les planètes en orbite autour de chaque paire proposent un cycle diurne original, puisque pendant plus de la moitié de l'année, une partie de la nuit est éclairée par la paire d'astres la plus lointaine. De plus, la luminosité change même le jour, selon la position respective de l'étoile blanche (plus lumineuse) et de la naine rouge par rapport à la planète.

De par sa situation et la présence de plusieurs planètes habitables, Castor est rapidement devenu l'un des « *centres* » de la première vague de colonisation. Encore aujourd'hui, le système est relativement prospère et peut être considéré comme la « *capitale* » de la bulle locale. Le fait que les colons ont été relativement favorables à l'intervention de l'UPF sur Mars a bien sûr aidé leur cause.

Centauri (ALPHA CENTAURI)

Alpha Centauri est un système ternaire composé de Alpha Centauri A, Alpha Centauri B et Proxima Centauri. Les deux premières forment un système binaire avec B dans une orbite excentrique autour de A oscillant entre 11 et 35 UA. La naine rouge Proxima est quant à elle située à 15 000 UA, trop loin pour être colonisée, mais elle reste dans la zone gravitationnelle de l'étoile double.

Alpha Centauri, simplement appelée « *Centauri* » par les colons terriens, fut le premier système exploré et colonisé. Par un heureux hasard, l'une des planètes orbitant autour de Centauri A proposait des caractéristiques assez similaires à la Terre, y compris une atmosphère viable et des océans. La vie y était même présente sous forme bactériologique. Les premières études ne détectèrent aucun danger et, sous la pression des pouvoirs en place, elle fut rapidement colonisée, et nommée **Chiron**. Ce n'est que plusieurs décennies plus tard

Étoile	Planète	Type	Masse (M_T)	Rayon orbital (UA)	Période orbitale	Installations ?
Castor Aab	Lava (h)	Tellurique	0,02	2	635 jours	Installations minières permanentes.
Castor Aab	**Kusha** (f)	Tellurique	1,8	5,4	7,7 ans	Stations orbitales, ascenseur spatial, colonie permanente.
Castor Aab	**Nakula** (e)	Tellurique	4,3	6,1	9,3 ans	Stations orbitales, colonie permanente.
Castor Aab	Yami (c)	Géante gazeuse	535	10	19 ans	Installations minières permanentes.
Castor Aab	Yama (d)	Géante gazeuse	247	13,5	30 ans	Installations minières permanentes.
Castor Aab	Sahadeva (g)	Géante glacée	19	25	77 ans	Installations minières permanentes.
Castor Bab	**Elasippus** (f)	Tellurique	0,7	3,5	4,4 ans	Stations orbitales, colonie permanente.
Castor Bab	**Mestor** (e)	Tellurique	2,3	4,3	6 ans	Stations orbitales, ascenseur spatial, colonie permanente.
Castor Bab	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	5-6	-	Installations minières permanentes.
Castor Bab	Atlas (c)	Géante gazeuse	285	7,5	14 ans	Singularités. Stations orbitales et minières. Colonies permanentes sur **Ampheres** et **Evaemon**. Une trentaine d'autres lunes utilisées pour extraction. 72 lunes au total orbitent autour de la planète.
Castor Bab	Eumelus (d)	Géante glacée	45	12	28 ans	Installations minières permanentes.
Alpha Centauri A	Ixion (c)	Tellurique	0,8	0,7	203 jours	Stations orbitales, drones d'exploitation. Pas d'installation au sol.
Alpha Centauri A	**Chiron** (b)	Tellurique	1,1	1,1	401 jours	Stations orbitales, ascenseur spatial, colonie permanente.
Alpha Centauri A	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	5-7	-	Installations minières permanentes.
Alpha Centauri B	Nephele (b)	Tellurique	1,2	0,04	3 jours	Planète volcanique. Températures au sol 1500 K. Aucune installation possible. Satellites.
Alpha Centauri AB	Stilbe (b)	Géante Glacée	22	40	179 ans	Singularités. Station de l'UPF. Mines de gaz. Bases minières et militaires permanentes sur 8 des 11 lunes.

que les colons s'aperçurent des effets réels de l'exposition aux bactéries de la planète : ces dernières créent une symbiose avec leur hôte, mais ont besoin de nutriments particuliers disponibles uniquement dans l'atmosphère centaurienne. Si on les extrait de leur milieu, elles dépérissent, terrassant le système immunitaire de leur symbiote par la même occasion. Les colons de Chiron sont donc prisonniers de leur planète, et ne peuvent la quitter que pour des périodes très courtes, ou à condition de se soumettre à un apport régulier des nutriments essentiels à la bactérie, qui sont rarement disponibles hors de la bulle locale.

Malgré cet obstacle, Chiron a eu sa période de prospérité. Servant pendant longtemps d'escale et de →

point de ravitaillement dans les vagues successives de colonisation depuis le système solaire, elle a développé une industrie minière et une agriculture florissantes. Restée neutre pendant la dernière Guerre Martienne, y compris au moment de la création de l'UPF, elle est depuis considérée par cette dernière comme un repaire potentiel de renégats.

ELNATH (BETA TAURI)

Elnath est une étoile bleue quatre fois plus grande que le Soleil, et 700 fois plus lumineuse, qui a débuté sa transformation en géante. N'abritant aucune planète dans sa zone habitable, le système est rapidement devenu une zone de transit entre Betelgeuse et les systèmes de la bulle locale. Depuis la fin de la troisième Guerre Martienne, l'UPF y a installé une gigantesque base militaire, **New Babylon**, qui contrôle les allées et venues de tous les vaisseaux transitant par le système. La taille de la flotte de l'UPF affectée à New Babylon reste toutefois limitée, et peu d'officiers daignent se risquer loin dans la bulle locale. Une affectation à ce système est souvent perçue comme une voie de garage.

ERIDU (Epsilon Eridani)

Epsilon Eridani est une étoile naine orange légèrement plus petite et moins massive que Sol. C'est un système relativement plus jeune que Sol, mais qui possède de nombreuses caractéristiques en commun avec ce dernier, notamment deux planètes telluriques situées dans la zone habitable de son étoile. Les nombreux débris et astéroïdes du système furent une source importante de matières premières pendant toute la première phase de colonisation de la bulle locale et, tout comme Centauri et Tau Ceti, le système connut une phase de prospérité lors des premières étapes de la colonisation.

Ganges était la colonie la plus prometteuse, proposant des caractéristiques assez similaires à Mars. Le système fut découvert, comme Centauri et Tau Ceti, dans la phase la plus frénétique des premières colonisations. La terraformation n'était pas encore tout à fait au point, et couplée à des composés gazeux enfermés dans les calottes polaires, elle provoqua l'émergence sur la planète d'une infection pulmonaire dégénérative, dont les symptômes rappellent en partie ceux de l'asthme. Il est impossible de passer plusieurs mois sur la planète sans contracter la maladie, qui impose un traitement médical constant. **Nile** fut plus chanceuse, même si la planète était moins prometteuse à l'origine. Toutefois, elle devint assez rapidement la cible des visées de plusieurs barons locaux, et la situation politique sur place est devenue chaotique une fois le conflit entre l'UPF et Mars terminé.

FOMALHAUT (ALPHA PISCIS AUSTRINI)

Fomalhaut est un système ternaire unissant trois étoiles A, B et C. Toutefois, seule Fomalhaut A est accessible via les singularités, et la trop grande distance avec ses deux compagnons empêche tout effort de colonisation. L'étoile principale est une étoile blanche comparable à Sirius A et Vega. Le système en lui-même se montre semblable à ce qu'a pu être le système solaire il y a plusieurs milliards d'années. Fomalhaut est un système jeune, encore en formation, avec un disque de débris imposant, encadré par deux géantes glacées. Quelques pla- →

Étoile	Planète	Type	Masse (M_T)	Rayon orbital (UA)	Période orbitale	Installations ?
Elnath	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	5	-	Installations minières permanentes.
Elnath	Gugalanna (b)	Géante gazeuse	395	12	19 ans	Singularités, Station orbitale de l'UPF « ***New Babylon*** ». Stations minières sur 18 des 19 lunes.
Elnath	Ereshkigal (c)	Géante glacée	208	35	93 ans	Installations minières permanentes.
Epsilon Eridani	Po (g)	Tellurique	0,8	0,2	36 jours	Stations orbitales, drones d'exploitation. Pas d'installation au sol.
Epsilon Eridani	**Nile** (f)	Tellurique	1,2	0,6	185 jours	Stations orbitales, colonie permanente.
Epsilon Eridani	**Ganges** (e)	Tellurique	0,7	0,9	340 jours	Stations orbitales, ascenseur spatial, colonie permanente
Epsilon Eridani	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	3	-	Installations minières permanentes.
Epsilon Eridani	Yangtze (b)	Géante gazeuse	493	3,4	6,8 ans	Singularités. Installations minières permanentes sur 8 des 25 lunes. Colonies permanentes souter raines sur trois autres lunes : **Congo**, **Niger** et **Mekong**.
Epsilon Eridani	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	18	-	Installations minières permanentes.
Epsilon Eridani	Amazon (d)	Géante gazeuse	308	20	97 ans	Installations minières permanentes sur 6 des 9 lunes.
Epsilon Eridani	Mississippi (c)	Géante glacée	105	35	136 ans	Stations relais, drones d'exploitation. Pas d'ins tallation au sol.
Epsilon Eridani	Disque de débris	Astéroïdes	-	35-100	-	Exploration minière en cours.
Fomalhaut A	Nike (h)	Tellurique	0,3	0,3	40 jours	Installation en surface impossible.
Fomalhaut A	Bia (Ag)	Tellurique	0,8	0,6	114 jours	Missions minières temporaires. Station relais orbitale.
Fomalhaut A	Kratos (f)	Tellurique	1,7	3,5	4,4 ans	Stations orbitales, drones d'exploitation. Pas d'installation au sol.
Fomalhaut A	**Zelos** (e)	Tellurique	2,5	4,5	6,4 ans	Stations orbitales, colonie permanente.
Fomalhaut A	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	8-12	-	Installations minières permanentes.
Fomalhaut A	Herder (d)	Géante gazeuse	300	60	313 ans	Singularités. Station lunaire et base scientifique sur **Gem**. 45 lunes dont 12 terraformables (projets abandonnés).
Fomalhaut A	Shepherd (b)	Géante glacée	900	130	999 ans	Missions d'exploration et de sondage.
Fomalhaut A	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	130-160	-	Missions d'exploration et de sondage.
Fomalhaut A	Watcher (c)	Géante glacée	175	160	1364 ans	Missions d'exploration et de sondage.



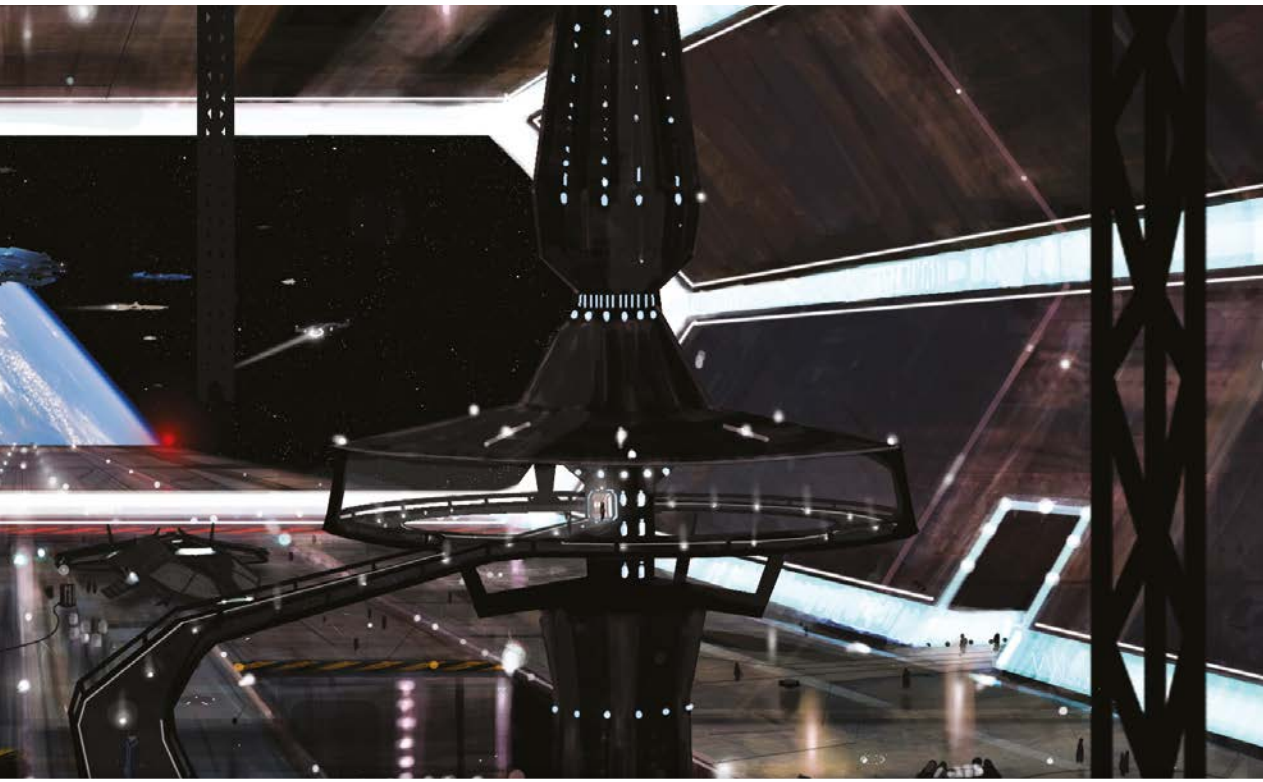
nètes telluriques de taille plus modeste évoluent à proximité de l'étoile. Seule l'une d'entre elles a été colonisée, ainsi que **Gem**, l'une des lunes gravitant non loin des singularités du système. Une base scientifique y a aussi été installée, afin d'étudier les mécanismes de formation des systèmes stellaires et d'envoyer des missions vers les deux autres étoiles du système.

Pollux (BETA GEMINORUM)

Pollux est une géante orange deux fois plus massive et neuf fois plus grande que le Soleil. Elle possède la particularité d'être accompagnée d'une géante jovienne plus de deux fois plus grande que Jupiter extrêmement proche, et aucune planète dans sa zone habitable, située à environ 6 UA. Seule une station relais a été installée, afin de permettre l'exploitation de la ceinture d'astéroïdes. L'extraction est gérée en grande partie depuis son étoile jumelle, Castor, dans des conditions de chaleur et de luminosité extrêmement difficiles pour les mineurs. Aux débuts de la colonisation, un projet de station orbitale située dans la zone habitable fut évoqué, mais le projet fut rapidement abandonné après la découverte et l'émergence d'autres systèmes tels que Rigel et Deneb.

Procyon (ALPHA CANIS MINORIS)

Procyon est un système binaire : Procyon A est une sous-géante blanche deux fois plus grande que le Soleil, Procyon B est une naine blanche avec une orbite excentrique variant entre →



Étoile	Planète	Type	Masse (M_T)	Rayon orbital (UA)	Période orbitale	Installations ?
Pollux	Hevel (c)	Tellurique	0,5	0,1	9 jours	Installation en surface impossible.
Pollux	Qayin (b)	Géante Gazeuse	735	1,6	566 jours	Singularité. Station relais. Installations minières temporaires sur 28 des 53 lunes.
Pollux	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	2-4	-	Installations minières temporaires.
Procyon A	Maera (c)	Tellurique	0,3	0,4	75 jours	Installations minières permanentes.
Procyon A	Erigone (b)	Tellurique	1,2	0,8	213 jours	Singularité. Station orbitale. Installations minières permanentes.
Procyon A	Champ d'astéroïdes	Astéroïdes	-	2-4	-	Installations minières temporaires. Repaire de piraterie.
Procyon B	Icarius (b)	Tellurique	0,8	1	471 jours	Singularités. Installations minières abandonnées.
Procyon B	Champ d'astéroïdes	Astéroïdes	-	3-5	-	Installations minières temporaires. Repaire de piraterie.

Le système Procyon est décrit plus en détails dans le scénario présent dans ce numéro, **En détresse.**

10 et 20 UA. Tout comme pour Sirius, la présence des deux étoiles perturbe l'orbite des rares planètes du système. Mais s'ajoute aussi une grande quantité de débris et un champ d'astéroïdes imposant, dont certains font la navette entre l'orbite des deux étoiles, et qui couvre totalement la zone habitable de l'étoile A.

Toutes ces conditions font de Procyon l'un des systèmes les plus dangereux à traverser, et la présence régulière de pirates et de charognards n'arrange rien. Ces pirates vivent de raids réguliers sur les systèmes voisins, et l'UPF refuse de débloquer les moyens nécessaires pour régler le problème.

Sirius (ALPHA CANIS MAJORIS)

Sirius est un système binaire : la naine blanche Sirius B tourne autour de l'étoile blanche Sirius A, dans une ellipse fortement asymétrique. La distance entre les deux étoiles varie en effet entre 8 et 30 UA. La présence des deux étoiles perturbe l'orbite des quelques planètes présentes et entraîne quelques autres perturbations géologiques. Toutefois, la richesse du système en métaux lourds a hâté sa colonisation et l'installation de mines temporaires ou permanentes à travers le système. Une fois passée la phase d'exploitation de la planète la plus prometteuse en termes de colonisation, **Osiris**, la phase de terraformation a débuté. Toutefois, les nombreux déchets toxiques laissés par l'exploitation minière gênent le processus et pourraient causer des dommages à long terme.

Aujourd'hui, les coûts d'extraction sont tels que le système est peu à peu délaissé par les principales compagnies minières, laissant la place pour des compagnies ou des individus moins scrupuleux.

Tian Cang wu (Tau Ceti)

Tau Ceti est une étoile assez similaire à Sol. Grâce aux similitudes avec le Soleil et avec le système Solaire, la colonisation fut là encore simplifiée. L'un des principaux problèmes vint d'une ceinture d'astéroïdes particulièrement dense et d'une activité météoritique accrue. La plupart des premières installations furent donc souterraines, et ce n'est que peu avant la dernière Guerre Martienne que la colonie principale, **Delphinus**, put se doter d'une atmosphère suffisante pour atténuer les effets des météorites. Toutefois, la composition de l'atmosphère ne permet pas encore à l'homme d'évoluer librement sur la planète en dehors des abridômes, et certains rapports font état de troubles physiologiques liés à une proportion trop basse d'oxygène.

Tout comme Centauri, Tau Ceti fut longtemps sur le chemin des vagues de colonisation depuis le système solaire. Des populations d'origines asiatiques s'implantèrent en grand nombre, et baptisèrent l'étoile de son nom chinois. L'UPF continue toutefois à appeler l'étoile par sa désignation usuelle, une manière de rappeler aux habitants que lors du conflit avec Mars, beaucoup d'habitants de Tau Ceti protestèrent contre l'intervention de l'UPF.

Vega (ALPHA LYRAE)

Vega est une étoile blanche plus de deux fois et demie plus grande que Sol, similaire à Sirius A. Elle est entourée d'un disque de débris et de poussière imposant, caractéristique d'un système relativement jeune. Parmi ces débris figurent quelques protoplanètes et quelques astéroïdes massifs, qui rendent la navigation et l'exploitation périlleuses. Heureusement, des planètes telluriques déjà formées, plus proches de l'astre, ont permis une ter-

Étoile	Planète	Type	Masse (M_T)	Rayon orbital (UA)	Période orbitale	Installations ?
Sirius A	**Osiris** (c)	Tellurique	0,8	3	3,6 ans	Station orbitale. Installations minières permanentes. Terraformation en cours.
Sirius A	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	4-5	-	Installations minières permanentes.
Sirius A	Isis (b)	Géante Gazeuse	235	6	10 ans	Singularité. Station Orbitale. Stations minières sur 21 des 29 lunes.
Sirius B	Horus (b)	Tellurique	0,4	0,3	60 jours	Station orbitale. Installations minières permanentes.
Tau Ceti	Tiamat (b)	Tellurique	2	0,1	12,5 jours	Planète métallique similaire à Mercure. Trop proche de l'étoile pour exploitation.
Tau Ceti	Phocoena (c)	Tellurique	3,5	0,2	35 jours	Planète volcanique avec atmosphère ammoniaquée. Pas d'installation de surface.
Tau Ceti	Stenella (d)	Tellurique	3,5	0,4	100 jours	Géante métallique. Base spatiale et installations temporaires pour l'extraction minière.
Tau Ceti	**Delphinus** (e)	Tellurique	5	0,5	139 jours	Singularités. Stations orbitales. Colonie permanente. Système de bouclier anti-astéroïdes.
Tau Ceti	**Orcinus** (f)	Tellurique	7	1,4	652 jours	Stations orbitales. Installations non permanentes. Terraformation interrompue à cause des bombardements météoritiques.
Tau Ceti	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	35-50	-	Extraction minière temporaire. Trop instable pour installation permanente.
Tau Ceti	Balaena (g)	Géante Glacée	18	75	700 ans	Base spatiale. Extraction d'hydrogène et d'hélium.
Vega	Hermes (e)	Tellurique	0,8	4	5,5 ans	Aucune installation répertoriée.
Vega	**Eurydice** (d)	Tellurique	1,4	7	13 ans	Colonie permanente. Station orbitale. Ascenseur orbital en construction.
Vega	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	10	-	Installations minières permanentes.
Vega	Hades (b)	Géante gazeuse	725	15	40 ans	Singularité. Station orbitale. Stations minières et scientifiques. 32 lunes répertoriées.
Vega	Orpheus (c)	Géante glacée	22	65	357 ans	Stations d'extraction minière. Lunes artificielles.
Vega	Ceinture d'astéroïdes	Astéroïdes	-	85-330	-	Zone de navigation dangereuse. Collisions entre débris et protoplanètes.

raformation rapide, et ont servi de base à des missions minières d'un genre nouveau : les astéroïdes les plus prometteurs sont tractés hors de la zone de débris, placés en orbite autour d'une géante glacée, et exploités à l'abri des collisions qui sont monnaie courante dans la ceinture d'astéroïdes.

Des rumeurs persistantes font toutefois état de plusieurs colonies et bases présentes parmi cette ceinture, et des restes de flottes de combat qui se cacheraient là.

FIN

EN DÉTRESSE : LE BRAS D'ORION 2

UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES GALACTIQUES CASUS BELLI

Ce scénario fait suite à Mars (CB#17) et introduit certains personnages essentiels au reste de la campagne. La scène initiale laisse toutefois une grande latitude au MJ pour gérer le déroulement de l'histoire, qui est aisément adaptable à d'autres jeux de SF.

EN QUELQUES MOTS…

Alors que les PJ sont à bord de leur vaisseau, ils reçoivent un signal de détresse : un vaisseau de transport est attaqué par des pirates. Ils interviennent et dispersent les assaillants, puis viennent en aide au transport. Leurs ennuis ne font que commencer…

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Huis-clos
PJ • Niveau 2 ou 3
MJ • Capable de gérer de nombreux PNJ
Joueurs • Curieux dans l'interaction

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

Par défaut, le scénario se déroule dans l'un des systèmes les plus hostiles de la bulle locale : Procyon aux étoiles jumelles. Toutefois, n'hésitez pas à le déplacer ou à l'adapter à votre propre histoire. Tout système contenant un ou plusieurs champs d'astéroïdes et des installations d'extraction minière peut convenir. Veillez à un détail cependant : il sera plus difficile de justifier l'absence de mission de sauvetage autre que le vaisseau des PJ dans des systèmes populeux ou proches du centre.

Par rapport au premier scénario, le déroulement de celui-ci laisse une très grande marge de manœuvre au MJ. L'essentiel pour vous, lors de la préparation, est de bien assimiler les différents PNJ proposés afin de donner corps à leurs interactions.

UN PEU DE CONTEXTE : PROCYON LA MAL AIMÉE

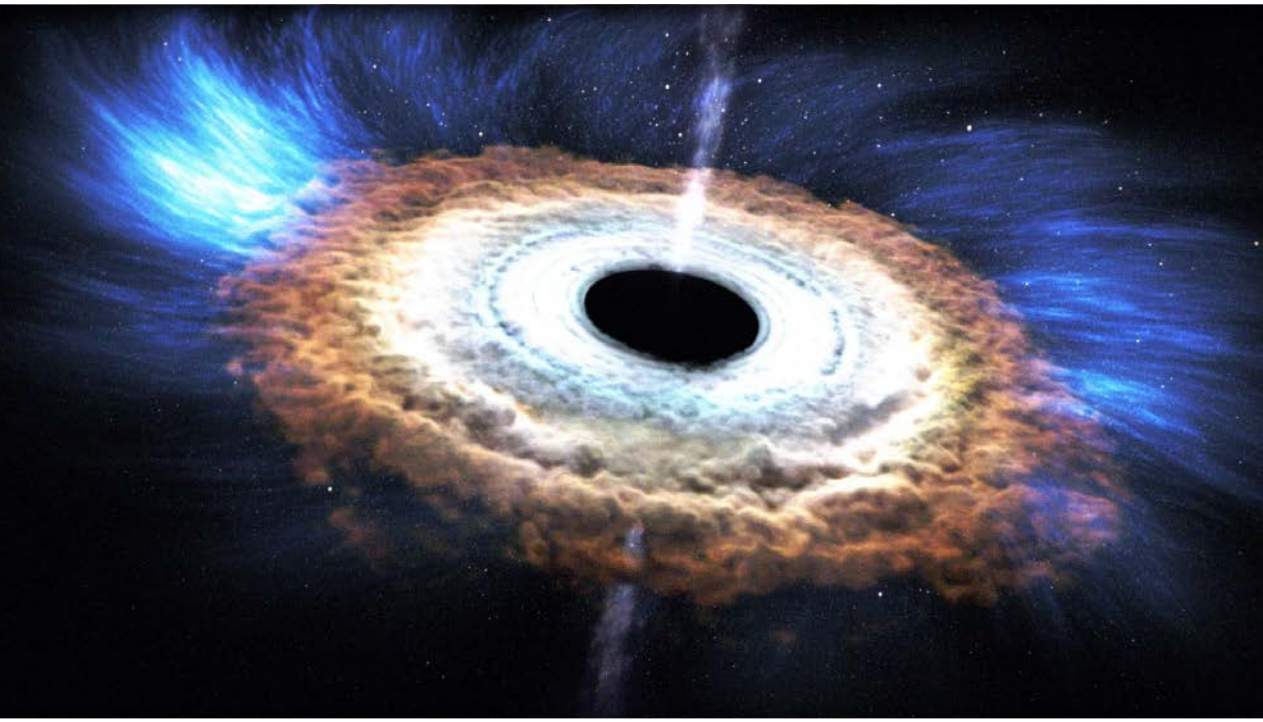
Le système binaire est un repaire de pirates, de contrebandiers et de charognards. Les rares convois y sont souvent lourdement défendus, l'UPF n'y est pas la bienvenue, et seules quelques installations minières autonomes subsistent. Un très mauvais endroit pour subir une avarie.

Erigone

La singularité d'arrivée dans le système se trouve en orbite autour d'une petite planète tellurique de taille équivalente à la Terre, pourvue d'une station orbitale désuète. La compagnie minière Goldfields possède les droits d'exploitation exclusifs sur la planète et gère la station orbitale. Légalement, la station est dans le giron de l'UPF, mais cela fait longtemps que celle-ci n'a envoyé aucun représentant. C'est Anton Rupert, le patron local de Goldfields, qui est *de facto* le gouverneur du système. Toutefois, son « *empire* » s'étend tout au plus sur quelques milliers de mineurs et de techniciens, et sur une armée de drones d'exploitation automatisés (dont certains ont été armés pour défendre la station en cas de besoin).

Singularités

L'un des problèmes majeurs est que les singularités du système sont réparties entre ses deux étoiles : la route depuis Sol et Epsilon Eridani arrive du côté de Procyon A (et Erigone), tandis que les singularités pour se rendre à Castor ou Sirius se trouvent en orbite autour de Procyon B. Les vaisseaux et les convois en transit doivent donc naviguer près de cinq ou six heures (dans le meilleur des cas) et traverser deux champs d'astéroïdes relativement denses. Au temps de la colonisation, les décideurs estimèrent que la station Erigone suffirait à elle seule à assurer la sécurité de l'ensemble du système, et ce fut vrai pendant longtemps. Mais plus depuis que le système est sous la coupe d'intérêts privés, et que les cadres de Goldfields ont décidé qu'il



était plus économique d'accepter le racket de quelques confréries pirates, plutôt que d'investir dans des vaisseaux et des mercenaires pour « *nettoyer* » le système.

Les confrèries et les champs d'asteroïdes

Le système abrite plusieurs groupes pirates, ainsi que des caches de contrebande et des ateliers de charognards. Dans certains des astéroïdes les plus imposants, les anciennes stations et galeries minières ont été reconverties en bases secrètes, d'où les criminels lancent des raids dans tous les systèmes voisins.

Un vaisseau qui traverse le système aurait en théorie tout intérêt à éviter les zones les plus denses des champs d'astéroïdes en prenant une trajectoire plus longue mais plus sûre, ou en sortant carrément du plan de l'écliptique. Malheureusement, un tel itinéraire garantit - ou presque - une attaque de la part des pirates. Les vaisseaux isolés préfèrent donc passer au travers des astéroïdes, où ils peuvent se dissimuler et éviter d'être détectés.

ACTE I – UN CRI DANS LE VIDE

Scene 1 – Pirates

[Them - Baby please don't go]

Alors qu'ils traversent le système, les PJ reçoivent tout à coup un appel de détresse sur la fréquence de secours. Le message est répété deux ou trois fois à intervalles réguliers, avant que des interférences dues aux astéroïdes n'altèrent le signal.

« MAYDAY MAYDAY MAYDAY, ici STS-Pèlerin sur 121.5, à tout vaisseau ou contrôle dans mon secteur. Je suis aux coordonnées L 31,7 degrés, B 1,6 degrés, à 1,8 UA de Procyon A, actuellement à vitesse standard →

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).

ANTON ET GOLDFIELDS

Pendant le scénario, les PJ pourraient tenter de faire intervenir les autorités en place dans le système, par exemple pendant la réception de l'appel de détresse. Lors de leurs éventuels échanges avec Anton Rupert et la station Erigone, laissez clairement transparaître que les autorités corporatistes font peu de cas d'un transport indépendant isolé attaqué par des pirates. Tout au plus Rupert propose-t-il de transmettre un signalement à l'UPF (sans effet). Tant que les intérêts de Goldfields ne sont pas menacés directement, il n'y a aucune aide à attendre de ce côté. Lors de la conclusion du scénario, si l'un des vaisseaux a besoin de réparations, Rupert les accueille toutefois sans aucun problème sur sa station. Pour une somme modeste, bien entendu.

en direction de Procyon B. Nous sommes pris en chasse par deux vaisseaux pirates, je répète, sommes attaqués par deux chasseurs de classe B. Demande assistance immédiate. »

Le vaisseau des PJ est proche, et il leur faut quelques minutes tout au plus pour parvenir sur place. Pendant l'approche, le pilote et/ou un personnage occupant la salle des Senseurs (SEN) peuvent faire un test de PER pour le vaisseau. Selon le score obtenu, ils obtiennent les informations suivantes :

- **Moins de 10 :** les PJ repèrent en effet le vaisseau de transport, qui semble se diriger vers la ceinture d'astéroïdes de Procyon A.
- **10 ou plus :** les PJ repèrent deux vaisseaux de petite taille à la poursuite du vaisseau de transport. Ils font usage d'armes de type EMP.
- **15 ou plus :** le pilote du transport semble tenter des manœuvres d'évasion et utiliser des astéroïdes pour se protéger.
- **20 ou plus :** les manœuvres du pilote ne sont pas très convaincantes : soit il s'agit d'un pilote incompétent, soit ses capacités sont altérées.

À leur arrivée, les PJ n'ont aucun mal à se débarrasser des deux « *bogies* ». Au moins l'un des deux pirates parvient à s'enfuir et semble se diriger vers le champ d'astéroïdes de Procyon B. La capitaine du Pèlerin s'adresse alors aux PJ et les remercie pour leur intervention. Toutefois, elle demande aussi leur aide : ses moteurs ont été endommagés, et elle craint le retour des pirates avec des renforts…

Scene 2 – À la derive

[Johann Strauss II – Le beau Danube bleu]

De l'extérieur, le Pèlerin semble en bon état. Mais d'après l'équipage, un coup au but a endommagé les moteurs, qui doivent être arrêtés avant de chercher la panne. Le vaisseau des PJ peut « remorquer » le Pèlerin, mais sur une distance limitée. La capitaine leur propose donc de dissimuler les deux vaisseaux parmi les astéroïdes, et demande l'aide des PJ pour les réparations. Avec un peu de chance, ils seront en mesure de réparer son vaisseau avant le retour des pirates, et pourront se rendre ensemble à destination.

L'opération reste délicate. Le Pèlerin est à la dérive et a conservé une part de sa vitesse initiale. La capitaine a réussi à stabiliser le vaisseau grâce aux fusées d'appoint mais, sans intervention extérieure, il y a fort à parier que son vaisseau subira d'autres dommages dans le champ d'astéroïdes. Trois étapes sont nécessaires :

- Il faut tout d'abord mettre les deux vaisseaux sur la même trajectoire et à la même vitesse. Pour cela, le pilote doit réussir une approche en douceur, et un test de DEX (Pilotage – ND 15). En cas d'échecs répétés, n'hésitez pas à créer des complications : un petit

IMPLIQUER LES PJ

Selon les événements depuis le premier scénario, vous pouvez débuter ce scénario lors du premier passage des PJ par Procyon, ou plus tard. Gardez à l'esprit que le troisième scénario de la campagne (à suivre dans *CB#19*) se situe chronologiquement juste après celui-ci. Lorsqu'ils recevront le message de détresse, les PJ devraient tout naturellement s'intéresser aux événements. Cela dit, s'ils souhaitent éviter les ennuis ou ne se montrent pas coopératifs, n'hésitez pas à rappeler à tous les personnages disposant de la *Voie de l'espace* qu'il est extrêmement mal vu, voire criminel, de ne pas répondre à un appel de détresse. Après tout, demain, ce pourrait être eux qui ont besoin d'aide, perdus dans le vide intersidéral…

astéroïde qui percute le vaisseau des PJ (et inflige 1d6 de DM), ou une collision légère entre les deux vaisseaux, etc.

- Il faut ensuite amarrer les deux vaisseaux ensemble. Pour cela, il est nécessaire de déployer les amarres et, depuis l'extérieur, d'accrocher ces amarres au Pèlerin. Jusqu'à trois PJ en combinaisons extra-véhiculaires peuvent collaborer. Ils doivent réussir trois tests de DEX (ND 15). Un échec retarde simplement l'opération. En cas de deuxième échec, l'un des PJ est percuté par l'un des bras de l'amarre, et se retrouve suspendu à un câble en plein vide. Là encore, n'hésitez pas à créer des complications : l'un des PJ peut paniquer, ou une micrométéorite endommage son système de respiration, etc.
- Enfin, une fois les deux vaisseaux amarrés, le pilote doit les amener à bon port, via un test de DEX (Pilotage, ND 15). En quelques minutes de vol, ils trouvent un astéroïde plus massif que les autres et relativement stable. Un personnage qui occupe la salle des Senseurs (SEN) peut effectuer un test de PER (ND 15) pour le vaisseau. En cas de réussite, il détecte la présence d'anciennes galeries minières : l'astéroïde est désert, mais a autrefois été exploité par des drones automatiques. Une des cavités est assez grande pour abriter les deux vaisseaux à l'abri des regards.

Une fois les vaisseaux dissimulés, les PJ peuvent déployer un sas temporaire, qui permet de se déplacer aisément d'un vaisseau à l'autre, sans nécessiter de marche dans l'espace ou même le port d'une combinaison.

Scene 3 – Premieres rencontres

[Crash Test Dummies / The psychic]

Ce sont la capitaine du Pèlerin et son second qui accueillent les PJ et s'empressent de les remercier pour leur intervention. Vous trouverez leur description dans l'Acte II. Ils mènent le groupe à la salle des machines du vaisseau. En chemin, ils leur expliquent la situation : a priori, l'avarie est mineure, mais nécessite certaines pièces détachées dont ils ne disposent pas. C'est la mécanicienne du vaisseau qui est en train de parer au plus pressé dans la salle des machines en s'activant pour éteindre la plupart des systèmes de manière sûre.

La capitaine semble lasse et fatiguée. Un PJ particulièrement empathique (test de PER ND 20) remarque qu'elle évite de croiser le regard des PJ, comme si elle avait quelque chose à cacher. Le second semble lui aussi quelque peu nerveux, notamment lorsque les personnages sont présents dans les soutes, ou s'ils posent trop de questions. Une fois dans la salle des machines, la capitaine s'excuse et laisse les personnages discuter avec sa mécano, pendant qu'elle va s'occuper de ses passagers.

Le premier membre d'équipage avec qui les PJ ont une véritable discussion est Olive, la mécanicienne. Elle explique rapidement l'avarie : un coup au but de l'un des chasseurs a endommagé le réacteur, et entraîné une réaction en chaîne qui a brisé l'une des pièces, qu'il faut remplacer. N'importe quel PJ disposant de la *Voie des moteurs* ou de la *Voie de la réparation* est conscient que le moteur du Pèlerin ne peut être redémarré sans la pièce de remplacement. Il sait aussi que les moteurs du Wave of Orion disposent de telles pièces et qu'il serait possible d'arrêter l'un des réacteurs du vaisseau pour récupérer une pièce adéquate et la *« greffer »* sur le moteur du Pèlerin, le temps de parvenir à destination. Dans tous les cas, Olive suggère cette solution et demande à pouvoir inspecter les moteurs du vaisseau des PJ afin de vérifier la compatibilité des pièces.

Une fois à bord du Wave of Orion, ou dès qu'elle se retrouve seule avec les PJ, Olive leur chuchote une infor- →

Chasseur pirate

Deux chasseurs biplaces poursuivent le Pèlerin. Ils tentent de l'immobiliser en utilisant leur grappin EMP. L'un des chasseurs a aussi endommagé les moteurs avec sa tourelle. Ils ne s'attendent pas à une grande résistance, et l'irruption du vaisseau des PJ et quelques échanges de tirs suffisent pour qu'ils se dispersent.

Niveau 3
FOR +1 **DEX** +2 **CON** +2
INT +2 **PER** +0 **CHA** +1

DEF 12 **PV** 20 **Init.** 15 **RD** 1 ;
AV Grappin magnétique +5 (DM 2d8+1 temporaires)
AV Missiles +5 (DM 1d8)
TO Batterie légère +7 (DM 3d6+1)

(Les caractéristiques ci-dessus tiennent compte des compétences du pilote et du canonnier)

GÉRER LE PREMIER CONTACT

Le premier contact dans un environnement tel que celui de ce scénario est toujours délicat, surtout dans un système reconnu pour ses actes de piraterie. Ajustez la réaction des passagers du Pèlerin en fonction des méthodes des PJ. Les deux équipages devraient être nerveux dans les premières minutes, tout en jaugeant les intentions de l'autre partie. Si les PJ se montrent francs et ne sont pas ostensiblement armés lorsqu'ils pénètrent sur le Pèlerin, l'ambiance se détend plus rapidement et les PJ pourraient même être laissés libres d'évoluer dans le vaisseau. Dans le cas contraire, le second reçoit pour mission de garder un œil sur eux tout au long de leur séjour à bord.

mation importante : quelques minutes avant l'attaque des pirates, un message crypté avait été émis depuis le Pèlerin afin de signaler sa position. Pour elle, c'est évident, il y a un quelqu'un à bord qui est de mèche avec ceux qui ont tenté de prendre d'assaut le vaisseau. Qui sait ce qu'il adviendra si le traître parvient à nouveau à révéler la position du vaisseau aux pirates ?

ACTE II – INTRIGUES À BÂBORD

[The Folk Implosion / Kingdom of lies]

Cet acte tourne principalement autour de la découverte de l'équipage du Pèlerin et de ses passagers, dans une atmosphère de suspicion et de doutes. Les PJ savent que l'une de ces personnes est un traître à la solde des pirates, et qui sait ce que cette personne projette ? Il leur faut donc réparer le Pèlerin aussi vite que possible, tout en cherchant à démasquer le félon.

C'est à vous de gérer les interactions entre les PJ, les membres d'équipage et les passagers comme vous le souhaitez. A priori, seuls les mécanos respectifs du Pèlerin et du Wave of Orion sont sollicités pour les réparations. Les autres personnages peuvent donc librement vaquer à leurs occupations et passer du temps avec les passagers du Pèlerin. Plusieurs d'entre eux ont quelque chose à cacher et ne verront pas forcément d'un bon œil une investigation en règles. N'hésitez pas, en tant que MJ, à entretenir le doute sur plusieurs des PNJ. Vous pouvez aussi faire monter la tension de manière externe : à plusieurs reprises, des chasseurs pirates sont détectés aux abords de l'astéroïde. Ils ne découvriront pas les deux vaisseaux dissimulés avant la scène finale, mais ça, les joueurs ne sont pas censés le savoir. En outre, une intervention à l'extérieur du vaisseau pourrait être nécessaire pour réparer certains dommages à la coque ou aux moteurs : à qui feront alors confiance les PJ pour les accompagner ou pour surveiller leur sortie dans l'espace, un moment toujours critique et extrêmement dangereux ?

June, capitaine



June est une grande brune d'une cinquantaine d'années. Après quelques années de service dans la marine de l'UPF, elle finit par être désabusée par l'aspect politique de l'organisation, et décide de se lancer à son compte. Elle revient alors dans la bulle locale. C'est là qu'elle rencontre son mari, Alan, contremaître dans une mine sur Osiris, dans le système Sirius. Le couple a un enfant, un petit blondinet appelé Ethan. Malgré ses longues périodes d'absence, June finit par trouver une certaine stabilité. Jusqu'à ce que le malheur frappe, six mois avant les événements du scénario. Son fils meurt d'une maladie pulmonaire causée par les déchets toxiques des mines et son mari périt peu après dans un accident de mine. La capitaine du Pèlerin entre alors dans une profonde dépression. Plusieurs de ses anciens coéquipiers la quittent, et seul Tanaoa, son second, lui reste fidèle.

Depuis, June nourrit des pensées suicidaires et a trouvé refuge dans la bouteille. Lors de l'attaque, sous l'emprise de l'alcool, elle a sérieusement pensé à se laisser abattre ou à lancer son vaisseau contre un astéroïde, avant de finalement parvenir à se reprendre. Même

INVESTIGATION ET PSIS

Cette partie du scénario se concentre en partie sur les investigations à bord pour démasquer le traître. Toutefois, le scénario n'est pas prévu pour être mené comme un scénario d'investigation. L'intérêt est principalement dans les interactions avec les divers PNJ à bord du Pèlerin, et non dans l'enquête elle-même. Nous vous conseillons donc d'alterner certaines scènes de dialogues avec les scènes concernant la réparation du Pèlerin, et les actions des pirates qui tentent de retrouver les deux vaisseaux.

En outre, certaines capacités psychiques pourraient faciliter grandement la découverte de l'identité du traître. Dans ce cas, n'hésitez pas à utiliser deux défenses :

- Tout d'abord, l'équipage et les passagers du Pèlerin n'ont pas de raison particulière de faire confiance aux PJ. Certes, ces derniers leur ont sauvé la peau, mais rien ne prouve qu'ils ne sont pas eux-mêmes des pirates ou des criminels. De plus, personne n'apprécie particulièrement le côté invasif des pouvoirs psychiques. Autant de raisons pour que, même si les PJ sont convaincus (à juste titre ou non) de l'identité du traître, ils ne puissent pas s'attendre à une collaboration entière et immédiate du reste de l'équipage, surtout s'ils affirment avoir établi la culpabilité du félon par des moyens psi.
- Ensuite, n'hésitez pas à « *perturber* » les pouvoirs psychiques éventuels de certains PJ, sans qu'ils soient capables de déterminer l'origine de ces perturbations. Sélène, une passagère, est une psi particulièrement puissante, mais qui n'a pas encore un contrôle suffisant de ses pouvoirs (c'est l'une des raisons de sa présence à bord avec Père Alan. Son histoire sera détaillée dans le scénario 3 de la campagne, *Les Pèlerins d'Algol*). Elle émet donc l'équivalent d'un brouillage. Sur sa planète d'origine, il s'agissait d'une défense naturelle. À bord du Pèlerin, c'est un remède contre un usage excessif des pouvoirs psis pour résoudre certaines situations, et une bonne occasion d'ajouter à la paranoïa ambiante. Un personnage psi s'interrogera nécessairement sur l'origine de ces interférences.

rongée par la honte, elle admet difficilement qu'elle a besoin d'aide, et pourrait réagir de manière colérique ou violente si elle est confrontée à ses démons.

Les PJ peuvent obtenir certaines de ces informations s'ils parviennent à faire de Tanaoa un allié. Le second est en effet au courant des drames qui ont touché June, et s'inquiète beaucoup pour elle. En outre, des photos de son mari et de son fils se trouvent dans sa cabine, ainsi que plusieurs bouteilles dissimulées. Si les PJ approchent June en lui faisant part de ce que leur a dit Olive, elle semble surprise et n'hésite pas à collaborer avec les personnages. Cependant, elle ne peut imaginer une seconde que la traîtrise provienne de son équipage, et elle privilégie l'hypothèse que l'un des passagers soit de mèche avec les pirates. Elle protège en particulier Tanaoa, son plus fidèle ami.

Pilote taciturne **NC** 2
FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0
INT +1 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 12 **PV** 12 **Init.** 19

Pistolet laser +4 (DM 2d6)

Voie de l'humanité rang 1 *Voie des armes lourdes* rang 1 *Voie de l'espace* rang 1 *Voie du pilotage* rang 3 →

SABOTAGE !

Olive n'a pas de plans précis pour saboter le vaisseau des PJ. Ses actions dépendent en partie de la liberté que lui laissent les personnages. Mais elle peut agir de plusieurs manières :

- Lors de l'extraction de la pièce du réacteur, elle sabote certaines connexions, ce qui empêche le moteur de redémarrer. Un PJ disposant de la *Voie de la réparation* et qui réussit un test d'INT (Mécanique, ND 15) peut détecter et corriger le problème. Si cela arrive avant la scène finale et que les personnages confrontent Olive sur la question, elle s'excuse et prétend avoir fait une erreur.
- Lors des réparations, elle dissimule une charge EMP dans la salle des machines du Wave of Orion. S'ils sont méfiants et contrôlent la salle des moteurs après le passage d'Olive, les PJ peuvent dénicher la charge explosive grâce à un test de PER (ND 15). Sinon, quiconque peut tomber dessus au hasard en réussissant un test de PER (ND 20). Olive nie être la personne qui a placé la charge et affirme que ce doit être le traître qui s'est infiltré dans le vaisseau.
- Enfin, si les PJ préviennent toutes ses autres tentatives, Olive sabote le sas temporaire entre les deux vaisseaux, afin qu'une décharge électromagnétique neutralise une partie des systèmes du Wave of Orion lorsque le sas est replié.

Tanaoa, second



Tanaoa est un immense Polynésien, dont l'imposante carrure contraste avec les manières douces et le sourire quasi-permanent. Il est extrêmement protecteur envers son équipage, et plus particulièrement envers la capitaine June, dont il est l'ami depuis des années. C'est d'ailleurs grâce à lui qu'elle a rencontré son mari, et il est au courant du décès de ce dernier. Ce qu'il sait aussi, mais n'a jamais confié à June, c'est que son mari a été assassiné par des sbires de sa compagnie minière, car il commençait à créer des troubles suite au décès de leur fils et voulait rendre publiques des données sensibles concernant la toxicité des déchets miniers. Tanaoa a vu son amie sombrer dans la dépression et leurs anciens compagnons les quitter un à un. Lui-même a hésité à s'en aller, mais il ne peut se résoudre à abandonner June.

Sa famille vit sur Osiris, dans le système Sirius. La plupart des siens travaillent pour les compagnies minières, et le second est l'un des seuls de son clan à s'être extrait de cette vie de misère. Il profite de ses allées et venues pour approvisionner certains mineurs en drogues, dont ils sont malheureusement dépendants. Il ne se voit toutefois pas comme un dealer : il ne tire qu'un profit minime à chaque voyage, et s'assure de la qualité de ce qu'il vend. Il cherche surtout à permettre à certains de ses amis de s'extraire de la dépendance à des substances plus dangereuses, et d'échapper au contrôle par les dealers de Sirius, qui sont la plupart du temps employés par les compagnies minières. Lors du scénario, Tanaoa a planqué une cargaison dans l'un des recoins de la soute du Pèlerin, ce qui le rend plus nerveux qu'à l'accoutumée. Il contrôle de temps en temps si la cargaison est toujours là, et des PJ particulièrement discrets peuvent découvrir sa planque en surveillant ses allées et venues.

Le Polynésien pense agir assez discrètement mais, en vérité, June et Olive sont au courant de ses petits trafics. La capitaine sait très bien quelles sont les raisons qui le poussent à agir de la sorte, et elle préfère fermer les yeux.

Récupérateur sociable **NC** 3
FOR +3 **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **PER** +0 **CHA** +1
DEF 12 **PV** 20 **Init.** 11 **Couteau** +4 (DM 1d4+3)
Pistolet laser +1 (DM 2d6)
Voie de l'humanité rang 2 *Voie de la bordure* rang 3 *Voie du pilotage* rang 1 *Voie de la réparation* rang 2

Olive, mécano



Olive est une petite brune d'une vingtaine d'années à la peau mate et aux cheveux courts. Elle porte toujours sur elle une sacoche avec quelques outils et un bleu de travail tâché de cambouis. Elle n'a jamais été douée avec les autres êtres

vivants, et elle préfère de loin passer son temps en compagnie des machines et des moteurs. Passionnée par son boulot, elle est une excellente mécano. Elle travaillait sur les docks de Ganges, dans le système Eridu, mais elle ne tenait pas en place et voulait voir d'autres horizons. C'est pourquoi elle a embarqué sur le Pèlerin il y a quelques mois, en remplacement de l'ancien mécano.

En tout cas, c'est la version officielle. Car Olive a une autre passion dévorante : le jeu. Et c'est une dette contractée auprès d'une mafia locale qui l'a contrainte à fuir sa planète. Les mafieux ont toutefois réussi à retrouver sa trace, ainsi que celle de sa sœur, qu'ils détiennent désormais en otage. Acculée, Olive a alors vendu la mèche sur la drogue que Tanaoa fait passer sur le vaisseau. Elle pensait sauver sa peau, mais ses débiteurs ont exigé bien plus : elle doit leur livrer le Pèlerin et sa marchandise. Les pirates qui ont attaqué le vaisseau sont de mèche avec la mafia de Ganges, et c'est Olive qui les a prévenus de la position du vaisseau en envoyant un message sur une fréquence convenue à l'avance.

L'intervention des PJ a bouleversé ses plans, et elle ne sait pas quoi faire. Prise au dépourvu, elle a alors tenté un coup de bluff : en révélant la présence d'un traître à bord et l'existence de son message, elle espère gagner du temps et s'attirer la confiance des personnages. Ainsi, elle dispose d'un peu plus de temps pour préparer son prochain coup. Si les PJ lui demandent pourquoi elle leur fait part de cette information et non à sa capitaine, Olive avoue sous de faux airs candides qu'elle n'est à bord que depuis peu de temps, et qu'elle ne fait pas vraiment confiance à June. Elle n'hésite pas à leur révéler l'alcoolisme de cette dernière, ou les petits trafics de son second. Lors des réparations, elle compte saboter le Wave of Orion avant d'avertir les pirates, ce qui devrait permettre à ces derniers de prendre l'ascendant et de capturer le Pèlerin sans autre interférence de la part des PJ.

Sous des dehors amicaux et souriants, Olive n'a en fait pas grand-chose à faire des autres. La seule personne à qui elle tient en dehors d'elle-même est sa sœur, et elle est prête à tout pour tenter de la sauver. Elle n'est toutefois pas une meurtrière et elle privilégie donc toujours les solutions non létales.

Mécanicienne narcissique **NC** 2
FOR +0 **DEX** +1 **CON** -1
INT +2 **PER** +0 **CHA** +1

DEF 12 **PV** 10 **Init.** 12

Couteau +2 (DM 1d4)
Pistolet laser +2 (DM 2d6)

Voie de l'humanité rang 1 *Voie des moteurs* rang 2 *Voie de la réparation* rang 4

Bao Shen, homme d'equipage



Bao est un jeune homme mince d'origine chinoise, d'une vingtaine d'années. Il est silencieux et réservé, et les PJ pourraient le prendre au premier abord pour un simple passager. Il a rejoint l'équipage du Pèlerin quelques semaines plus tôt, et personne ne connaît vraiment son histoire. Tanaoa a bien cherché à en savoir plus, mais sans succès. Si les PJ ont un bon contact avec ce dernier, il pourrait d'ailleurs leur faire partager ses soupçons sur Bao.

Il est originaire de Delphinus, dans le système Tau Ceti. Là, il était un homme de main à la solde des Triades. Il porte →

LE PÈLERIN

Le Pèlerin est un vaisseau cargo archaïque reconverti en transport léger. Conçu à l'origine pour n'abriter qu'un équipage réduit, l'une de trois soutes à cargaison a été reconvertie en module pour passagers relativement confortable. L'ajout d'un canon monté en tourelle offre un certain sentiment de sécurité. Reste que le vaisseau a fait son temps et que les années n'ont pas été tendres avec lui.

Taille 2 **Niveau** 2

DV	d6	**PV**	12
FOR	+1	**INT**	+1
DEX	+0	**PER**	+2
CON	+1	**CHA**	+0
RD	2		

Équipage
Pilote (PIL/CAN/SEN/ORD), copilote (PIL/SEN/ORD), canonnier (CAN) et mécano (MOT)
Armement
TO Batterie légère (2d6)
Cargo 30

ALAN ET SÉLÈNE

Quoi qu'il se passe pendant le scénario, il est indispensable que Père Alan et Sœur Sélène survivent, puisqu'ils sont les deux protagonistes principaux du scénario suivant. En outre, la suite de la campagne prendra une dimension supplémentaire si un ou plusieurs PJ se rapprochent des deux « *missionnaires* ». En particulier, un lien affectif avec Sélène sera appréciable au niveau scénaristique, sans toutefois chercher à l'obtenir à tout prix, surtout dans ce scénario.

Malgré les apparences, les deux personnages ne sont évidemment pas des missionnaires. Cependant, la révélation de leur véritable identité n'est prévue que pour le scénario suivant.

d'ailleurs encore certains tatouages qui sont la marque de reconnaissance des gangs en question. Un personnage qui dispose de la *Voie des corporations (crime organisé)* peut les reconnaître. Criminel repenti, il a choisi de fuir et s'est retrouvé presque par hasard à bord du Pèlerin. Pour lui, il s'agit simplement d'une étape sur un chemin qui doit le mener vers les systèmes plus centraux. Malheureusement, un vieux cauchemar est venu le hanter : l'un des passagers (Dewei Xu) est un membre des Triades de Delphinus. Bao cherche donc à l'éviter à tout prix, de peur d'être reconnu, et se conduit de manière particulièrement suspicieuse en sa présence.

Hors-la-loi discret **NC** 3
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +0
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 11 **PV** 16 **Init.** 13

Couteau +3 (DM 1d4+1)
Pistolet laser +3 (DM 2d6+1)

Voie de l'humanité rang 1 *Voie des armes personnelles* rang 3 *Voie des bas-fonds* rang 3 *Voie de la furtivité* rang 2

Pere Alan et Soeur Selene, passagers





Père Alan et Sœur Sélène sont des missionnaires en route vers le système Castor. Ils ont embarqué à Tau Ceti et prétendent se rendre dans un monastère et un couvent sur Nakula. Ils adressent peu la parole aux autres passagers, et restent la plupart du temps isolés dans leurs cabines en dehors des heures de repas. Les deux sont vêtus de robes monacales en laine.

Alan est un homme noir d'une quarantaine d'années, au visage buriné et taillé à la serpe. Il est musclé et se déplace avec une démarche féline. Si on lui demande, il attribue sa forme physique au travail dans les jardins du monastère. Sélène est une jeune fille à la peau pâle de 19 ans à peine. Ses longs cheveux auburn sont rattachés en une tresse qui descend au milieu du dos. La jeune femme semble intimidée et clairement pas dans son élément. Père Alan, de son côté, semble plus à l'aise, mais se montre extrêmement méfiant à l'égard des PJ et des autres passagers.

Un PJ qui dispose de la *Voie des armes personnelles* ou de la *Voie de la furtivité* et réussit un test de PER (ND 15) remarque que le Père Alan porte une arme dissimulée sous sa robe. S'il est questionné à ce sujet, il répond simplement que la galaxie est un endroit dangereux et qu'un voyageur doit pouvoir se défendre. Il ne montre jamais de quelle arme il s'agit (une épée laser). Si les PJ fouillent sa cabine, ils découvrent un pistolet laser, des rations, des respirateurs, ainsi qu'un matériel électronique de pointe qui peut notamment servir à briser les verrous magnétiques. Les deux voyageurs semblent clairement cacher quelque chose, mais Alan se défend toujours de manière cordiale et ne se laisse ni intimider, ni provoquer. Toutefois, il peut réagir de façon plus agressive si les PJ s'en prennent à la jeune femme qui l'accompagne, qu'il protège coûte que coûte.

Si l'un des PJ parvient à établir le contact avec Sélène et se montre aimable et discute de tout et de rien, elle laisse échapper qu'ils ne viennent pas de Tau Ceti mais d'un système plus éloigné. Alan s'interpose alors avant qu'elle ait pu fournir plus d'informations.

Chevalier mystique honorable **NC** 4
FOR +2 **DEX** +2 **CON** +2
INT +1 **PER** +1 **CHA** +3

DEF 13 **DEP** 13 **PV** 25 **Init.** 15

ATP (PER) +3 **ATP (CHA)** +5

Sabre laser +4 (DM 2d10+2)
Pistolet laser +2 (DM 2d6)

Voie de l'humanité rang 1 *Voie de la clairvoyance* rang 2 *Voie du combat psychique* rang 4 *Voie de la psychokinésie* rang 3

Dewei Xu, passager



« Dewei » est un asiatique âgé d'une cinquantaine d'années. Tout comme Bao, il est originaire de Delphinus, dans le système Tau Ceti. Là, il agit comme intermédiaire entre les Triades et certaines corporations. Il voyage vers Castor sous une fausse identité afin de participer à une rencontre au sommet avec quelques cadres corporatistes. Il n'apprécie pas du tout le retard imposé par les événements, et le fait savoir. Il n'hésite pas à poser des questions sur le temps nécessaire aux réparations, sur l'état d'avancement, et se montre globalement impatient et impoli. Il peut même aller jusqu'à proposer aux PJ de louer leur vaisseau afin de l'amener à destination, en abandonnant le Pèlerin et ses passagers.

Si vous avez joué la première partie de la campagne dans le précédent numéro, vous pouvez tout à fait laisser planer le doute sur un lien éventuel entre Dewei Xu et Charlie Chow. Par exemple, le vieil homme se présente comme un cadre de Yunnan ou comme faisant affaire avec eux. À vous de voir si vous souhaitez pousser le vice jusqu'au bout, en faisant réellement de lui un informateur qui remet Chow sur la piste des PJ (ce qui aura un intérêt lors du premier acte du scénario suivant, *Les Pèlerins d'Algol*).

Dewei n'a pour l'instant pas reconnu Bao. Toutefois, si cela advient, il menace alors ce dernier et cherche à le pousser à l'aider à dérober leur vaisseau aux PJ. Bao, tiraillé et acculé, pourrait alors choisir de s'allier un temps avec lui, ou encore de l'éliminer. Ce qui donnerait aux PJ un meurtre à élucider en plus de leurs autres problèmes (meurtre dont ils pourraient eux-mêmes être suspectés selon la nature de leurs échanges avec le personnage).

Hors-la-loi arrogant **NC** 3
FOR +0 **DEX** +1 **CON** +0

INT +1 **PER** +0 **CHA** +1

DEF 11 **PV** 15 **Init.** 12

Pistolet laser +5 (DM 2d6+1)

Voie de l'humanité rang 2 *Voie des armes personnelles* rang 1 *Voie des bas-fonds* rang 3 *Voie des corporations* (crime organisé) rang 3

Vic Param, passager



Vic est un vieil homme d'origine indienne, aux cheveux blancs qui contrastent avec ses yeux d'un noir pénétrant. Après des années passées loin de chez lui, notamment dans les systèmes Sol, Centauri et Eridu, il a choisi de rentrer pour pas- →

ser les dernières années de sa vie avec ses trois filles et ses nombreux petits-enfants. C'est un homme souriant et agréable, qui reste optimiste même si, au fond de lui, il pense que l'attaque des pirates était un signe de ses divinités pour lui signifier sa fin, sa délivrance prochaine.

Le vieil indien a touché à tous les métiers possibles pendant sa vie : contremaître, marchand, mineur, détective, joueur de cricket, etc. Et il n'hésite pas à partager les nombreuses anecdotes de ses vies précédentes, à tel point que ceux qui l'écoutent peuvent parfois douter qu'il s'agit d'une seule et même personne. C'est un homme sage, qui sait lire les autres à livre ouvert. Si les PJ écoutent ses élucubrations avec patience et établissent un bon contact avec lui, il peut leur révéler certaines de ses intuitions sur les autres passagers ou sur l'équipage. Autant d'occasions pour vous de glisser quelques indices aux joueurs et d'attirer leur attention sur certains détails passés inaperçus.

Commerçant sage **NC** 3
FOR +0 **DEX** +0 **CON** +0
INT +2 **PER** +1 **CHA** +2
DEF 11 **PV** 15 **Init.** 8
Voie de l'humanité rang 3 *Voie de la bordure* rang 1 *Voie des corporations (commerce)* rang 2 *Voie du discours* rang 3 *Voie de l'investigation* rang 1

Colin et Amanda Whitaker, passagers





Ce couple de trentenaires, originaire du système Vega, a dépensé toutes ses économies pour un aller simple vers Castor et un bout de terre sur la planète Nakula, où Colin et Amanda espèrent faire leur vie loin des compagnies d'extraction minière. Lui est brun aux yeux verts, avec un physique plutôt petit et rondouillard et un début de calvitie sur les tempes. Elle est une grande blonde assez mince, au nez en bec d'aigle proéminent. Tous les deux sont terrifiés par ce qui leur arrive et sont persuadés que les PJ sont de mèche avec les pirates, et que tout cela fait partie d'une combine bien rôdée pour détrousser les voyageurs de passage, et surtout le couple, qui traîne toutes ses économies dans une vieille valise usée dissimulée dans leur cabine. Ils tentent si possible de monter l'équipage et les autres passagers contre les PJ, et deviennent rapidement une nuisance.

Colons opportunistes **NC** 1
FOR +0 **DEX** +0 **CON** +1
INT +1 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 10 **PV** 12 **Init.** 12
Voie de l'humanité rang 1 *Voie de la bordure* rang 2

ACTE III – AFFRONTEMENT FINAL

[Supertramp / Cannonball]

Les réparations prennent au total une dizaine d'heures. Les mécanos doivent démonter en partie les moteurs, puis les remonter une fois les pièces changées. Pendant cet intervalle, les pirates quadrillent le champ d'astéroïdes à la recherche des fugitifs. Tant que les deux vaisseaux ne bougent pas, ils sont bien à l'abri. Après une douzaine d'heures de recherches, les pirates semblent abandonner. Ceci peut être détecté depuis le poste des senseurs (SEN) de l'un des

deux vaisseaux. Tout dépend alors des choix des personnages :

- S'ils tentent de quitter leur position dès les réparations terminées, Olive déclenche alors son sabotage et envoie un signal de position aux pirates. Plusieurs chasseurs convergent vers leur position, deux ou trois vagues de 3, selon la difficulté que vous souhaitez (utilisez les caractéristiques des chasseurs pirate de l'Acte I). June décide d'essayer de leur échapper et de détourner leur attention du Wave of Orion en tentant de forcer le passage (avec éventuellement le support du chasseur amarré au vaisseau des PJ). Selon le temps que les PJ mettent à réparer les dégâts du sabotage, le Pèlerin est en plus ou moins mauvaise posture lorsque les PJ parviennent enfin à sa hauteur avec le Wave of Orion.
- S'ils patientent quelques heures après les réparations et constatent que les pirates abandonnent, ils peuvent alors tenter de continuer leur route discrètement. Là encore, Olive panique et déclenche son sabotage. Toutefois, les pirates sont trop éloignés pour pouvoir intervenir rapidement et, si les PJ réparent assez rapidement les dégâts, les deux vaisseaux peuvent atteindre la singularité de Procyon B avant d'être interceptés, ou n'avoir à faire qu'à un nombre réduit d'ennemis, une vague de 3 ou 4 chasseurs tout au plus.
- Si Olive a été neutralisée, les deux vaisseaux peuvent alors affronter les pirates ou échapper ensemble à leurs poursuivants.

Si les vaisseaux affrontent les pirates et que le Pèlerin subit des dégâts, il pourrait devenir nécessaire de sauver les passagers et d'abandonner le vaisseau. Il est alors possible de transformer la scène finale en une scène de sauvetage et de course contre le temps, alors que les systèmes du Pèlerin lâchent un à un et que des chasseurs pirates continuent leur harcèlement.

RÉPARATIONS

Lors du combat final, l'un des moteurs du Wave of Orion n'est plus fonctionnel, puisque la pièce se trouve sur le Pèlerin. De fait, le vaisseau des PJ subit un malus de -1 en puissance (FOR) et en manœuvrabilité (DEX), jusqu'à ce que la pièce soit récupérée ou remplacée.

ÉPILOGUE

[Soundgarden / Black hole sun]

Le Pèlerin et le Wave of Orion accostent à Ampheres, l'une des lunes d'Atlas. Les deux vaisseaux portent des traces d'affrontement, et les équipages semblent fatigués mais soulagés au moment de débarquer. S'ils ne règlent pas le sort d'Olive pendant le scénario, les PJ peuvent laisser June et le reste de l'équipage du Pèlerin en décider. June se montre alors magnanime et se contente de renvoyer sa mécanicienne, malgré les protestations véhémentes de son second. Selon les relations entre les PJ et les membres d'équipage du Pèlerin, il est tout à fait possible que June ou Tanaoa gardent contact et deviennent des alliés. Olive, contrite, pourrait aussi faire appel à eux afin de retrouver sa sœur.

Finalement, pendant qu'ils sont encore sur la planète, Père Alan approche les PJ et leur demande si leur vaisseau serait disponible pour une mission de transport. Vous pouvez poursuivre dans le scénario suivant : *Les Pèlerins d'Algol*.

Thomas Robert
***Illustrations** Jems*
***Photo** NASA*

UN JdR NARRATIVISTE COMPLET

Récit véridique...

... et naturel d'une expédition pelletière en territoire iroquois par des colons de la Nouvelle-France

(aussi appelée vulgairement Canada). Un jeu pour 4 ou 5 joueurs disposant de 2 à 3 heures devant eux, d'un bloc de Post-it et d'un bol rempli d'une cinquantaine de jetons. Si vous avez envie de vous raconter une histoire entre amis, sans vraiment de règle ni de préparation, sans autre enjeu que le plaisir, et avec un guide pour stimuler votre imagination et votre incarnation d'un personnage, lisez donc les pages qui suivent !

Le contexte

1660

La colonie française de Ville-Marie est plus souvent qu'à son tour en conflit avec les Iroquois de la région. Les prêtres tentent d'évangéliser les autochtones et espèrent que les bateaux venus de France déverseront assez des colons à l'âme bien faite pour peupler ces terres nouvelles. Mais la vie est dure, dans les Amériques. Il faut défricher la terre, supporter les hivers rigoureux, vaincre la fièvre estivale et, surtout, vivre sans femme.

On raconte dans les tavernes que le roi a promis d'envoyer sous peu des orphelines pour permettre aux honnêtes chrétiens de fonder une famille mais, la vérité, c'est que, pour le moment, les lits sont froids et les nuits bien trop longues. Et les sauvages frappent sans vergogne, tuant ou volant les quelques femmes blanches, empêchant par là même l'essor de la colonie.

Pourtant, par-delà les palissades de bois qui délimitent Ville-Marie, il se trouve des terres immenses et des forêts profondes qui envoûtent certains colons. Ces territoires indomptés abritent des richesses infinies et sont peuplés par des peaux-rouges pas nécessairement belliqueux. En échange de quelques colifichets, on peut y prendre pour femme une donzelle de la tribu et vivre comme eux, en « bon sauvage ».

Et la France est très demandeuse de fourrures de castor pour habiller sa noblesse. Elle est prête à payer rubis sur ongle pour de belles peaux de qualité. Aussi, quand ,au cours d'une soirée trop festive, un Iroquois toléré à Ville-Marie évoque avec des colons sa tribu (qui refuse la guerre contre les blancs) et les innombrables castors qui vivent dans le lac où il a appris à nager étant enfant, quatre Français flairent la bonne affaire. Ils convainquent l'Indien de les guider le long des rivières et des lacs qui n'ont pas encore été cartographiés et mettent en commun leurs fortunes pour acheter canots, provisions et verroteries susceptibles d'être troquées contre des fourrures. C'est leur chance de devenir riches et de ne plus être condamnés à une vie de peine et de misère dans cette colonie en sursis dominée par l'Église.

Mais le jeune Iroquois dit-il la vérité ? Et les colons français ont-ils des intentions purement commerciales ? Ils ont un voyage de trois semaines en canot pour le découvrir.



Soirée détente autour du feu...

C'est quoi ce jeu ?

Il s'agit d'un jeu narratif dit à étapes. Le but est de collaborer pour raconter une histoire. Chaque participant dispose d'un personnage qui fait partie de l'expédition, et le jeu décrit quelques étapes importantes de ce périple, mais c'est aux joueurs d'improviser la plus grande partie du récit en s'appuyant sur leurs personnages et en rebondissant sur les idées des autres participants. Contrairement à des jeux de jeux de rôles plus traditionnels, il n'y a pas de dé à lancer, ni de maître du jeu ou de règle pour déterminer si une action réussit ou rate : en cas d'absence de consensus entre les joueurs, le jeu offre d'autre moyens de déterminer la résolution des actions.

Vous aurez pour cela besoin d'un bol rempli d'une cinquantaine de jetons représentant les frictions entre les personnages. Tant que les jetons resteront dans le bol, les tensions seront intérieures, mais les joueurs seront amenés à piocher des jetons pour représenter les moments où leurs personnages feront preuve de violence verbale, morale ou physique. Les jetons ne pourront jamais être replacés dans le bol, car la tension ne pourra jamais véritablement redescendre avant la fin du voyage. Ces jetons ne servent pas à punir les conflits entre les PJ, ils sont au contraire là pour offrir des conséquences intéressantes aux interactions entre les personnages.

Le jeu vous donne un cadre général (une expédition risquée qui part de la colonie qui deviendra Montréal pour s'aventurer en terre iroquoise), des étapes-clés durant lesquelles vous allez pouvoir mettre en scène votre personnage (pour lui donner une vraie personnalité, des secrets, des contradictions…) et une fin qui découlera des péripéties qu'auront vécues les membres de cette expédition. Cela devrait vous tenir occupés entre deux et trois heures, selon votre inspiration et votre style de jeu.

Les règles du jeu

Durant chaque acte, chaque joueur aura l'occasion de devenir le *joueur actif* et de diriger une ou deux scène. Le joueur actif crée une scène impliquant son personnage et, éventuellement, d'autres membres de l'expédition. Une fois, cela sera en mettant en scène les périples auxquels font face les membres de l'expédition, une autre fois *via* un récit dans le passé, une autre fois encore une scène dans le présent ou un rêve… Le jeu vous aidera à déterminer le bon type de scène de deux façons :

- La partie est découpée en un prologue, quatre actes et un dénouement qui décrivent les étapes de l'histoire et donnent un cadre général à vos scènes. Il est conseillé (mais pas obligatoire) de ne lire les descriptifs des actes (en italique) que pendant la partie, sous peine de vous gâcher quelques surprises de votre voyage. Que vous les lisiez ou non, évitez en tout cas de lire les encadrés.
- Chaque feuille de personnage (voir plus loin) propose des entames de scènes dont vous pouvez vous inspirer ou que vous pouvez reprendre telles quelles pour cadrer votre scène.

Si le joueur actif met en scène un personnage extérieur au groupe (on parle alors de *personnages secondaires*), il l'incarne par défaut. Cependant, n'importe lequel des autres joueurs peut se saisir d'un post-it et y inscrire le nom du personnage (ou une rapide description s'il n'est pas nommé) avant de le reposer sur la table. À partir de ce moment, n'importe quel joueur non-actif (dont l'auteur du post-it) peut se saisir de ce post-it et prendre le contrôle du personnage en question. Les joueurs sont cependant invités à s'intéresser d'abord aux personnages du groupe et à leurs relations, l'intégration de

Pourquoi écrire un jeu narratif ?

Faut-il obligatoirement jeter des dés ou utiliser une tour de *Jenga* pour faire du jeu de rôle ? Pas nécessairement. Le jeu narratif est un peu l'équivalent rôlistique du film d'art et d'essai. Les parties classiques avec dés, points de vie et dégâts critiques forment le jeu de rôle grand public (et ce n'est pas péjoratif). C'est semblable à un bon film de Clint Eastwood ou à une série télévisée à la *HBO*.

Sauf que, de temps en temps, ce n'est pas mal aussi de se regarder un drame intimiste turc qui a gagné la Palme d'or à Cannes avec ses dialogues qui prennent leur temps, ses longs plans qui s'éternisent sur les steppes et son intrigue qui ne fait pas appel à une explosion, une course-poursuite en voiture et une fin heureuse. En revanche, ne regarder que ce genre de film exigeant est une autre impasse. C'est le passage d'une catégorie à l'autre qui procure du plaisir. C'est après une dose excessive de films *Marvel* qu'il est bon de basculer dans l'excès inverse en se penchant sur le dernier film un peu branchouille encensé par *Télérama*. C'est en tout cas le point de vue des auteurs de ce jeu. Et, dans *Casus*, il y a de la place pour tout le monde et toutes les pratiques.

Considérez donc ce jeu comme une tentative pour écrire un jeu de rôle qui serait capable de plaire à *France Culture*. Parce qu'il existe assez de jeux pour jouer des héros plus vrais que nature, alors on peut se permettre d'essayer autre chose le temps d'une soirée. Au pire, ça ne passe pas et vous arrêtez les frais après 3 heures de jeu, c'est quand même moins grave que quand vous écrivez une campagne d'une douzaine de scénarios qui part en eau de boudin dès la première séance.

Mieux : après avoir joué à un jeu narratif où l'on a parfois un peu l'impression de se toucher la nouille (il faut en convenir), on retrouve ses univers fétiches à base d'action débridée ou d'horreur indicible avec d'autant plus de plaisir.

personnages secondaires doit surtout servir à poser un décor ou à déclencher des interactions intéressantes entre les membres du groupe. En cas de conflit impliquant des personnages secondaires, les joueurs décident collectivement de leur réaction (en cas de désaccord tenace à la table de jeu, le joueur actif tranche).

Le joueur actif peut impliquer dans sa scène le personnage d'un autre joueur, mais ce dernier en conserve le contrôle (il peut notamment faire quitter la scène à son personnage si cela est cohérent avec la situation). Dans le cas où des joueurs du groupe seraient en désaccord sur la suite à donner à la scène (par exemple, en cas de débat sur une décision à prendre pour le groupe ou d'affrontement physique), un joueur peut chercher à imposer les objectifs de son personnage en faisant *monter la tension*. Il prend alors un jeton du bol, le pose devant lui sur la table et décrit alors les actions de son personnage en expliquant comment celui-ci hausse la voix ou use de la violence (physique ou morale) pour arriver à ses fins. Les autres joueurs dont le personnage sont impliqués dans la scène peuvent choisir de *concéder* et laisser le joueur imposer les vues de son personnage ou, sinon, de renchérir en faisant eux-mêmes *monter la tension* (en sortant eux aussi un jeton du bol).

À partir de la première montée de tension de la scène, le joueur actif (et lui seul) peut clore le conflit en piochant deux jetons et en les plaçant devant lui. Les autres joueurs ne peuvent alors plus relancer le conflit et doivent concéder. Si le joueur actif agit ainsi, on dit qu'il *explose*, et il doit alors décrire comment son personnage met un terme au conflit en agissant de façon vraiment brutale (à l'appréciation du joueur). Le déroulement et la conclusion de certains actes dépendra du nombre de jetons puisés dans le bol par les joueurs.

Comme le but du jeu est de raconter le voyage de cette bande de coureurs des bois et de voir s'ils changent en cours de route, souvenez-vous que l'histoire que vous racontez ensemble ne doit pas dérailler du parcours prévu. Le groupe doit passer par chaque étape et tout le monde doit arriver vivant au village iroquois. Les personnages peuvent être blessés, se faire la gueule ou être à couteaux tirés… mais, dans tous les cas, ils doivent tous arriver à bon port pour participer à la fin de l'acte 4.

Le rôle du joueur actif est aussi de clore la scène. Il décide en tapant des mains du moment où la scène se termine et où l'on passe à un autre joueur.

Se mettre au diapason

Pour se mettre dans le bain, il est important que l'un des joueurs lise à haute voix le texte d'introduction (intitulé **1660**) afin que tous les joueurs soient sur la même longueur d'ondes. Pour vous assurer que vous avez bien en tête les mêmes références, vous pouvez évoquer l'ambiance de cette période. Elle se déroule cinquante ans après la mort de *Pocahontas* et cent cinquante ans avant *Le Dernier des Mohicans*. Il y a peu de films dédiés à cette période historique du Québec, donc n'ayez pas peur de faire de petits anachronismes. Regarder la bande-annonce du film *Le Revenant* du réalisateur Alejandro G. Iñárritu est un bon moyen d'avoir des images mentales (même si le film se déroule en 1820).

Il n'est pas important de savoir que Louis XIV est sur le trône de France à ce moment-là, parlez plutôt du roi en restant vague. Idem, si vous voulez évoquer la vie à Ville-Marie, pas besoin de faire des recherches sur *Wikipédia* pour connaître le nom du gouverneur de Montréal cette année-là. Il se trouve que c'était Paul de Chomedey de Maisonneuve, mais il vous suffit de dire *"le gouverneur"* et tout le monde autour de la table imaginera un vieux beau poudré avec une épée au coté en train de se démener comme un damné pour faire prospérer tant bien que mal la bande de repris de justice qui lui sert de colons. En ce qui concerne les Iroquois, c'est un nom qui couvre tellement de réalités indiennes différentes que, là encore, vous n'êtes pas obligé d'être un ethnologue pour jouer avec l'imagerie que renvoie ce peuple.

Ne laissez pas l'Histoire vous paralyser et vous empêcher de vous amuser. Ce n'est pas une soutenance de thèse, c'est un divertissement qui n'a pour but que d'évoquer une tranche d'histoire. Vous avez envie de raconter comment votre personnage s'est battu contre un officier anglais ? C'est possible tant que c'est vraisemblable. Nous ne savons franchement pas s'il y avait des troupes anglaises à proximité de Ville-Marie en 1660, mais, si ça sert l'histoire que vous racontez tous ensemble, alors pourquoi aller s'embêter à vérifier ?

En revanche, il y a une différence entre faire une entorse à l'Histoire et faire du *gonzo* historique. Ce n'est pas le jeu idéal pour incarner le personnage de Mark Dacascos dans *Le Pacte des loups* (le fameux indien spécialiste en arts martiaux). Nous sommes là pour parler de la rencontre entre deux mondes, de l'appel de la forêt, de la méfiance réciproque… Si ces thèmes ne font rien vibrer en vous, ne vous forcez pas à jouer.

Il est important de garder à l'esprit que c'est un jeu où l'on raconte l'histoire en ayant en tête la création collective d'une fiction. «*Jouer son personnage*» veut ici dire «*l'incarner*» et non pas «*jouer pour qu'il gagne*». C'est une approche similaire à celle du théâtre d'improvisation où les comédiens viennent construire par-dessus les propositions des autres participants. Il est alors important de rester ouvert aux idées des autres et de bien écouter ce que les joueurs mettent en scène afin, lorsque c'est votre tour de raconter, de ne pas proposer quelque chose qui entre en contradiction avec ce qui a été préalablement convenu.

Il n'y a ainsi pas d'avantage ludique à ne raconter que les victoires de son personnage, car il n'y a pas d'adversité à vaincre ou de mystère à résoudre. La partie sert à explorer les motivations et le caractère des personnages. Il devient alors aussi intéressant de raconter les échecs et erreurs des coureurs des bois que leurs réussites. Vous pouvez vous permettre de les montrer momentanément faibles ou en train de se fourvoyer car, quoi qu'il arrive, ils vont atteindre le village iroquois. Puisque les joueurs n'ont pas à s'inquiéter de la destination, ils peuvent se concentrer sur le voyage en lui-même et explorer la personnalité de leurs personnages en même temps qu'ils découvrent une contrée nouvelle. Il n'y a pas d'enjeu, que le plaisir de jeu et la construction collective

Se répartir les rôles

Il y a cinq personnages disponibles :

- Sewátis, un Iroquois qui essaye de rentrer chez lui
- Adélaïde d'Arbignieu, une femme d'affaires audacieuse
- Arnaud de Vianney, un chasseur émérite et dévot
- Étienne le Guillemot, un artisan pelletier aimable mais tourmenté
- Jude Péloquin, un jeune garçon plein de potentiel

Répartissez-vous les rôles selon vos affinités. Comme vous pouvez le remarquer, la feuille de personnage n'offre ni un historique fouillé, ni de lourds secrets à tiroir. C'est avant tout un squelette autour duquel le joueur va devoir mettre de la viande. Il est donc possible de lire toutes les feuilles de personnage, il n'y a rien à cacher. Au contraire, il est important d'avoir une bonne vue d'ensemble des membres de l'expédition afin de bien comprendre la dynamique de ce groupe de coureurs des bois.

Si vous n'êtes que quatre joueurs, écartez le rôle de Jude Péloquin.

Les traits et les relations vous servent à prendre rapidement la mesure du personnage en le décrivant en quelques phrases.

Les questions sont là pour vous aider à complexifier le personnage. Vous n'êtes pas obligé d'y répondre dès le début du jeu, vous n'êtes même pas obligé d'y répondre tout court ni de partager ces réponses avec les autres joueurs. Ce sont simplement des propositions, vous pouvez tordre le personnage dans un autre sens, c'est votre histoire. Si vos réponses impliquent le personnage d'un autre joueur parlez-en cependant avec lui.

Les entames de scène sont également des exemples qu'il ne faut pas nécessairement prendre au pied de la lettre, mais qui peuvent vous dépanner si vous manquez d'inspiration quand c'est à votre tour de parler.

Sewátis

Un Iroquois qui essaye de rentrer chez lui

Traits

- A tendance à jouer à l'indien en agissant conformément aux clichés que se font les colons des Iroquois.
- Aime faire croire qu'il ne comprend pas bien le français quand ça l'arrange.
- Animé d'une moralité très différente des colons, ce qui provoque des tensions.
- Tient absolument à ce que les cadeaux arrivent intacts à sa tribu.

Relations

- A déjà eu l'occasion de chasser avec Arnaud de Vianney.

Questions

- Pour quelle raison a-t-il été chassé de sa tribu ?
- Quelle mauvaise habitude typiquement française a-t-il adopté à leur contact ?
- Qu'a-t-il retenu des prêches du père Marchildon qui essayait de le convertir ?
- Qu'est-ce qui l'a le plus surpris quand il a rencontré Arnaud de Vianney ?

Entames de scène

- La flèche d'une tribu ennemie plantée dans le flanc d'un animal blessé.
- Le goût acre d'une boulette d'herbes médicinales qu'il mâche avant de l'appliquer sur une peau couverte de boutons.
- Des rondins de bois jetés dans une rivière par des bûcherons pour alimenter Ville-Marie.
- La séance de tatouage rituel où il ne devait pas se plaindre alors →



Sewátis

que l'aiguille transformait son menton et ses lèvres en une plaie sanguinolente.
- Sa volonté de préserver les sacs de cadeaux au péril de sa vie.
- Une foule amassée dans la boue de Ville-Marie pour organiser son lynchage.

Adélaïde d'Arbignieu

Une femme d'affaires audacieuse

Traits

- Hantée par le deuil de son mari, tué par des peaux-rouges (c'est ce qu'elle croit, en fait, c'est Étienne de Guillemot qui l'a assassiné).
- Habituée à trouver des solutions atypiques aux problèmes qui se présentent à elle.
- Prête à tout pour rester indépendante coûte que coûte.
- Craint la perte de la nourriture et tient à conserver intacts les sacs de viande séchées qu'elle a apportés pour l'expédition.

Relations

- Arnaud de Vianney était un ami de son mari.
- Étienne le Guillemot était aux côtés de son mari lors de sa mort.

Questions

- Avec qui devait-elle se remarier si elle n'avait pas fui Ville-Marie ?
- Quelle est sa plus grande force ? Est-ce qu'elle lui sera utile une fois confrontée à la nature sauvage ?
- Quelle est la pire chose qu'elle ait faite pour gagner de l'argent ?
- Comment a-t-elle accueilli les avances d'Étienne le Guillemot alors que son mari était encore de ce monde ?

Entames de scène

- Les négociations qu'elle a menées tambour battant pour vendre le commerce de feu son époux alors que la loi de la colonie le lui interdisait.
- Elle se coupe les cheveux à la garçonne avec un couteau afin de pouvoir de se débarrasser des tiques qui se sont logées dans son cuir chevelu.
- Un canot abandonné sur les rochers alors qu'il semble en parfait état, si ce n'est une large tâche de sang.
- La douleur lancinante des ampoules que les rames ont provoquées dès la première journée du voyage.
- Le scandale qu'elle fait la fois où ses compagnons partent du principe qu'elle va s'occuper de préparer leur repas du soir.

Arnaud de Vianney

Un chasseur émérite et dévot

Traits

- Incapable de suivre un ordre, doit tout faire à sa guise.
- Prêt à toutes les concessions pour ne pas retourner vivre à Ville-Marie.
- Fervent pratiquant d'un étrange christianisme mâtiné d'un animisme presque hérétique.
- Tient beaucoup à son matériel de chasse qu'il a apporté avec lui.

Relations

- Était ami avec le mari d'Adélaïde.
- Jude Péloquin travaille pour lui depuis deux mois.

Questions

- Quelle promesse lui avait demandé de faire le mari d'Adélaïde la veille de sa mort ?
- Comment a-t-il appris les quelques mots d'iroquois qui lui permettent de comprendre des bribes de ce que raconte Sewátis quand il se parle à lui-même ?
- Pourquoi les gens se méprennent systématiquement sur la nature de la relation qu'il entretient avec le jeune Jude ?

- Pourquoi fait-il travailler à son service un incompétent comme Jude ?

Entames de scène

- La fois où il a trouvé son actuel fusil de chasse dans les ruines encore fumantes d'une ferme attaquée par les Iroquois.
- Sa descente du bateau, quand il s'est rendu compte que Ville-Marie était encore plus fangeuse et misérable que le bourg français qu'il a quitté.
- Il a le plus majestueux des orignaux dans sa ligne de mire, et pourtant, il hésite à faire feu.
- Il force comme un damné sur le piège à loup qu'il avait caché, armé, sous des feuilles mortes et sur lequel Sewátis a mis le pied.
- Sa maladroite tentative bourrue de faire la conversation à Adélaïde, qui donne l'impression qu'il est un adolescent découvrant les tourments de l'amour.

Étienne le Guillemot

Un artisan pelletier aimable mais tourmenté

Traits

- Plusieurs années sans connaître de femme, ça vous ronge de l'intérieur.
- Ouvertement hostile envers les peaux-rouges.
- Bavard impénitent qui égaye agréablement les journées sans fin de ses histoires invraisemblables.

Relations

- Connaissait le mari d'Adélaïde et a déjà fait des avances à cette dernière.

Questions

- Pourquoi a-t-il profité de l'assaut des Iroquois pour abattre le mari d'Adélaïde d'une balle dans le dos ?
- Comment, contre toute attente, Sewátis arrive-t-il à trouver grâce à ses yeux ?
- Qu'espère-t-il trouver chez les Iroquois en plus des fourrures ?

Entames de scène

- Son couteau qui découpe de manière experte la viande d'un animal qu'Arnaud de Vianney a abattu.
- Son pied qui traverse le fond du canot alors qu'il raconte sa version à peine exagérée de la fondation de Ville-Marie.
- Une nuit sans sommeil à cause de la douleur qui lui barre le dos depuis qu'il a forcé pour porter les bagages d'Adélaïde.
- Sa tentative pour expliquer à Sewátis et Jude comment jouer aux cartes.
- Une crise de somnambulisme qui le fait se réveiller seul au milieu de la forêt.

Jude Péloquin

Un jeune garçon plein de potentiel

Traits

- Né dans la colonie, il n'est jamais sorti des palissades qui délimitent Ville-Marie.
- Il a été apprenti auprès de tous les artisans de la colonie, qui l'ont tous renvoyés tant il leur semblait bon à rien.
- Quand il y a une discussion un peu vive, il est facilement impressionnable par celui qui parle le plus fort.

Relations

- Travaille depuis deux mois au service d'Arnaud de Vianney.

Questions

- Qu'a-t-il volé à la colonie la nuit avant de partir ? Pourquoi tient-il à conserver votre butin sur lui ?
- En quoi Adélaïde lui rappelle-t-elle sa défunte mère ?
- Puisque aucun métier ne semble fait pour lui en Nouvelle-France, que souhaite-t-il faire plus tard ? →

- Quel est, selon lui, sa grande force ?

Entames de scène

- Le canot qu'il avait soi-disant attaché qui dérive dans la rivière.
- Lui, singeant les gestes des autres membres de l'expédition.
- Tout le monde est harassé, incapable de faire un pas de plus, et il a un coup de fouet qui permet de surmonter l'obstacle.
- Son insistance à garder son sac avec lui et son énervement contre ceux qui voudraient en savoir le contenu.
- Un arbre immense qui a été fendu en deux par la foudre.
- La carte qu'il dessine à mesure que le groupe progresse.

Prologue : Le départ de Ville-Marie

L'aube se lève péniblement sur la colonie.

Les deux canots en écorce de bouleau financés par les personnages sont remplis de ballots et arrimés sur le ponton qui jouxte le fleuve St-Laurent.

La cloche de l'église en bois sonne l'office de laudes, si bien que les colons les plus fervents sortent à la hâte de chez eux pour s'en venir dans la maison du seigneur.

Le bateau en provenance de France qui doit apporter l'or pour payer le personnel du gouverneur et la soldatesque a aujourd'hui deux semaines de retard, alors plusieurs militaires ont le nez pointé en direction du fleuve, pour essayer d'apercevoir les voiles salvatrices.

Les soldats qui surveillent les allées et venues des colons de Ville-Marie leur font des misères, arguant d'un problème administratif pour espérer empocher un pot de vin.

Au loin, quelqu'un crie "Arrêtez-les, arrêtez-les !". *Parle-t-il des personnages ?*

Règles du prologue

Chaque joueur doit décrire son personnage en train de se préparer pour le départ. Le but n'est pas de faire une présentation exhaustive du personnage mais d'utiliser la scène comme une séquence d'exposition permettant de rapidement comprendre les traits de caractère du coureur de bois. Qu'a-t-il fait la veille au soir ? Avec qui a-t-il passé cette dernière nuit ? S'il essaye de fuir quelqu'un ou une obligation, comment s'y prend-il ? S'il fait une promesse amoureuse, comment l'intéressé(e) réagit ? Quand tous les joueurs ont eu l'occasion de mettre en scène leur personnage, jouez quelques scènes impliquant plusieurs personnages et décrivant la préparation de l'expédition. Quand chaque joueur a été deux fois le *joueur actif*, passez à l'acte suivant.

Une fois le prologue terminé

Deux joueurs ont un choix supplémentaire à faire avant que l'expédition ne parte : ceux qui jouent Sewátis et Adélaïde d'Arbignieu. Ils doivent chacun faire un choix qu'ils doivent tenir secret en l'écrivant sur deux *Post-it* pliés et placés au centre de la table, qui ne seront dévoilés qu'à la toute fin de la partie. Il est important que ces deux joueurs fassent ces choix **sans se concerter** et qu'ils ne dévoilent jamais ouvertement leur choix aux autres joueurs. C'est à travers les scènes qu'ils décriront qu'ils pourront donner des indices de leur inclinaison.

La personne qui incarne Sewátis doit déterminer si l'Iroquois amène réellement le groupe vers son village natal dans le but d'établir un partenariat commercial avec ces colons ou bien s'il prévoit au contraire de les livrer à son chef de tribu pour en faire des esclaves ou leur faire jouer un rôle de première importance dans des sacrifices sanglants.

La personne qui incarne Adélaïde d'Arbignieu doit choisir si elle est est vraiment animée par le désir d'établir une route commerciale avec des Iroquois ou bien si elle a manigancé tout cela pour se venger des peaux-rouges en leur offrant une belle couverture en laine qu'elle a récupérée sur le lit d'une maison dévastée par la variole.

Les autres joueurs n'ont pas de choix à faire à ce moment de la partie, mais ce sont eux qui narreront la conclusion de cette expédition, le moment venu.

Acte 1 : Le premier contact avec la nature

Ça y est, vous êtes partis. Peu à peu, la silhouette de Ville-Marie disparaît à l'horizon pour laisser place à une nature que vous découvrez ou retrouvez. Devant vous, une forêt vierge de toute construction humaine, un environnement parfois magnifique mais souvent dangereux.

Les membres de l'expédition vont-ils vivre leur rapport à la nature sous le registre de l'émerveillement ou celui de la confrontation ? Quels seront les premières difficultés rencontrées par le groupe ? Les premières découvertes ?

Règles de l'acte 1

Dans cet acte, vous mettez en scène les premiers jours de l'expédition. Chaque joueur endosse une fois le rôle du joueur actif. Chacune des scènes doit décrire l'avancée de l'expédition. N'hésitez pas à faire des ellipses même au sein d'une scène. Vous devez aussi décrire l'impact de l'environnement sauvage sur l'expédition et sur les personnages. Vous pouvez mettre en scène l'envoûtement de votre personnage ou un obstacle qui se dresse sur la route de l'expédition. Quand tous les joueurs ont eu l'occasion d'être une fois le joueur actif, passez à l'acte suivant

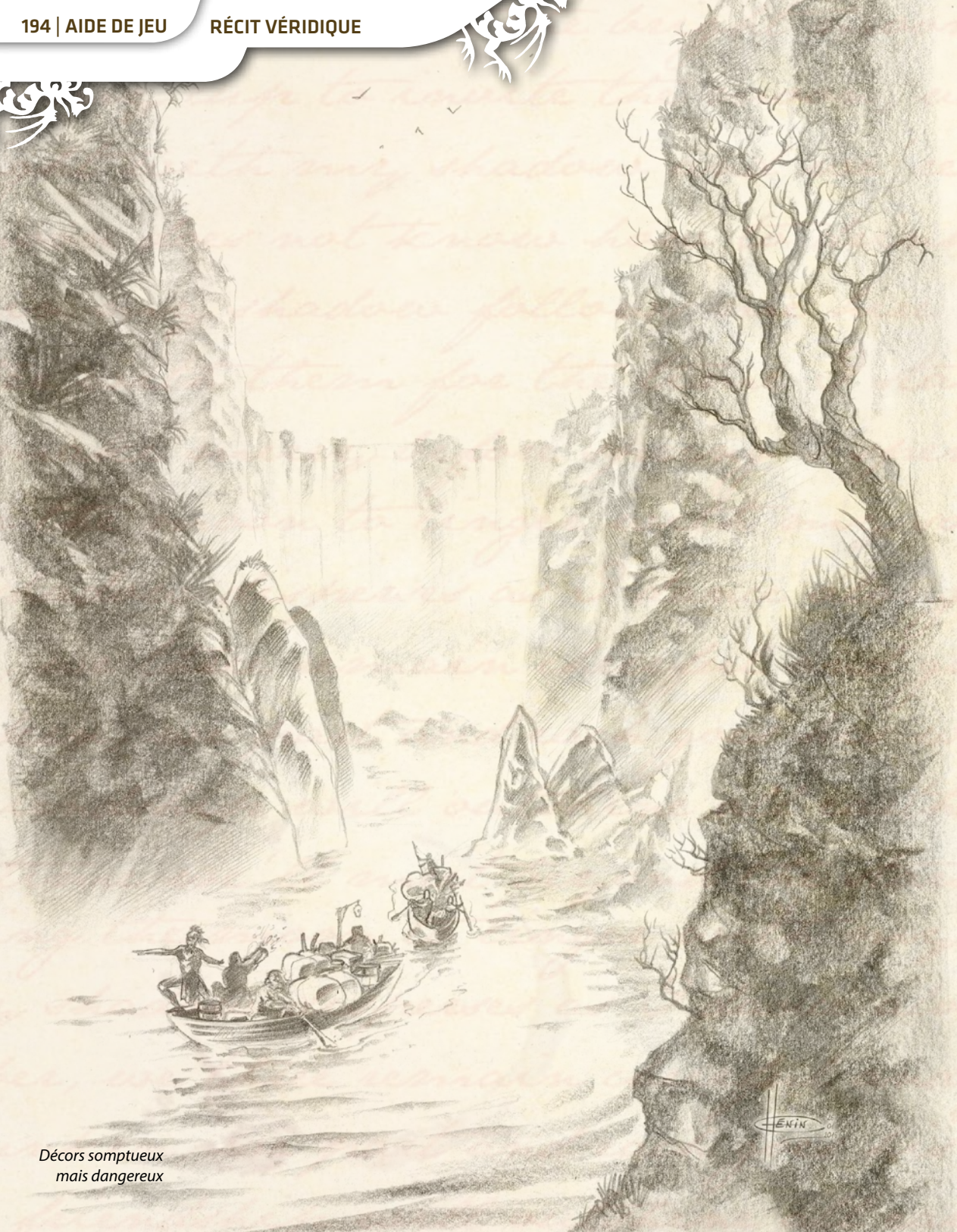
Acte 2 : On n'avance à rien dans ce canoë

Cela fait plusieurs jours que vous pagayez. Alors que vous êtes en train de traverser un long lac à l'eau glacée où pas un canard n'ose poser ses plumes, une vérité s'impose : vous passez plus de temps à écoper les canots qu'à ramer. La faute à la cargaison, trop lourde, qui fait presque coïncider la ligne de flottaison avec le rebord du canot quand le vent crée des vagues sur le lac.

Ne disposant pas d'un canot supplémentaire pour mieux répartir la charge, vous allez devoir vous débarrasser du poids en trop. Mais mieux vaut-il sacrifier des provisions ou des objets à troquer ? Les Iroquois sont-ils si matérialistes que ça ? Peut-on dépendre uniquement des talents de chasseur d'Arnaud de Vianney pour manger ? Qui s'est occupé des achats ? N'y avait-il pas moyen de prendre de la nourriture et des colifichets moins lourds ? Qui avait un intérêt financier à acheter ce stock en particulier ? →

Règles de l'acte 2

Chaque joueur doit dépeindre la réaction de son personnage face à ce dilemme en décrivant une scène (soit dans le présent, soit grâce à un *flashback*, si besoin est). Jetez-vous des ballots dans l'eau pour éviter de couler ou bien arrivez-vous à vous rendre sur la berge pour décharger ? Quel que soit votre choix, il doit avoir un impact sur votre expédition. Si vous bazardez de la nourriture, l'un des joueurs doit mettre en scène le groupe qui a faim et qui perd du temps chaque jour à chasser et cueillir des baies. Si vous vous êtes débarrassé du matériel, racontez comment vous vous protégez contre la pluie torrentielle sans votre toile de tente. Si vous abandonnez les bibelots destinés aux Iroquois, comment gérez-vous la déception de Sewátis ?
Quand tous les joueurs ont eu l'occasion de mettre en scène leur personnage, passez à l'acte suivant.



Décors somptueux mais dangereux

Acte 3 : Déballages en série

Il y avait deux journées de marche entre ces deux lacs. Alors vous avez caché les ballots dans des fourrés, puis vous avez fait du portage avec les canots. Une fois les canots amarrés dans le nouveau lac, vous êtes revenus sur vos pas pour chercher le reste de votre fardeau. C'était si lourd que vous avez dû faire deux va-et-viens. Bref, vous êtes courbatus, les pieds en compote, les bras ankylosés.

Cette épreuve d'endurance vous a rapprochés. Et, alors que vous prenez un repos bien mérité au coin du feu de camp, l'atmosphère se fait conviviale. La fatigue vous fait baisser votre garde, quelqu'un fait circuler une outre de vin... vous laissez échapper une confidence.

Règles de l'acte 3

Chaque joueur doit révéler un secret à propos de son personnage en mettant en scène un récit de son passé. Utilisez les questions proposées sur votre feuille de personnage si vous n'êtes pas inspiré.

Le découpage de cet acte est un peu particulier : il n'est composé que d'une seule scène - la soirée au coin du feu - qui donnera l'occasion à chaque personnage de révéler quelque chose de son personnage. La confession se fait entre les personnages, ce n'est pas uniquement une révélation entre joueurs ; l'aveu a lieu autour du feu de camp. Par contre, si vous êtes obligé de vous épancher, rien ne vous empêche de mentir sur de menus détails...

Quand tous les joueurs ont eu l'occasion de mettre en scène l'aveu de leur personnage, décidez collectivement de passer à l'acte suivant.

Si moins de 10 jetons de tension ont été sortis du bol au début de l'acte :
Les joueurs non actifs peuvent poser des questions et demander des détails sur des éléments du récit. Le joueur actif peut choisir de leur répondre ou de rester discret sur certains éléments de son passé.

Si 10 jetons de tension ou plus ont été sortis du bol au début de l'acte :
Les joueurs non actifs peuvent mettre en doute certains éléments du récit. Le joueur actif peut choisir de modifier son récit ou de rentrer en conflit avec le personnage impudent. Le joueur actif décrit alors comment son personnage réagit brutalement à la mise en doute de son récit et prend un jeton de tension dans le bol.

Acte 4 : Piqûres de rappel

Il fait moite. Les moustiques prélèvent leur dîme de sang sur les colons, qui sont couverts d'hématomes. Ils avancent mécaniquement, éreintés par ce voyage qui n'en finit pas. Chaque piqûre de moustique exacerbe irrésistiblement les tensions dans le groupe, transformant la moindre contrariété en empoignade. C'est l'heure de régler les comptes. →

Règles de l'acte 4

Chaque joueur doit décrire une altercation entre son personnage et un autre membre de l'expédition. C'est la dernière occasion de dévoiler des choses sur votre personnage, ne gardez donc rien sous le coude. C'est votre bouquet final, il faut que ça sorte.

Profitez des confessions de l'acte précédent pour alimenter le courroux de votre personnage.

Faites payer la monnaie de sa pièce à un compagnon qui vous a menti ou qui a fait un mauvais choix. L'insupportable religiosité d'Arnaud de Vianney, la manie d'Adélaïde d'Arbignieu de considérer ses compagnons comme son petit personnel, les maladresses à répétition de Jude Péloquin... Ce ne sont pas les excuses qui manquent pour exploser.
Quand tous les joueurs ont eu l'occasion de mettre en scène la colère de leur personnage, passez au dénouement.

À *la fin de l'acte, si 20 jetons de tension ou plus ont été sortis du bol :*
La tension explose et l'un des personnages meurt, victime d'un accident ou d'une bagarre entre les membres du groupe. On rajoute une scène décrivant cette mort. C'est le joueur ayant le plus de jetons de tension devant lui qui décide du personnage victime, il met en scène sa mort en prenant une dernière fois le rôle du *joueur actif*. Cette scène doit impliquer son personnage

Dénouement

Et puis, un jour, ça y est, vous arrivez en vue du village iroquois. Il est temps de conclure ce long périple.

Ce sont les joueurs qui incarnent Arnaud de Vianney, Etienne le Guillemot et Jude Péloquin qui vont avoir le dernier mot. Ils lisent les deux options choisies en début de partie par les autres joueurs et écrits sur *Post-it* et racontent la fin de l'histoire en fonction des quatre combinaisons possibles :

Si Sewátis les a menés vers le village pacifique et qu'Adélaïde d'Arbignieu offre une couverture empoisonnée :

Les trois joueurs décrivent l'accueil chaleureux des Iroquois puis la lente agonie qui frappe cette communauté qui n'est pas armée pour lutter contre cette épidémie.

Si vous manquez d'idées :

- Un somptueux festin servi par d'anciens colons de Ville-Marie qui ont été faits esclaves et qui semblent participer à la vie collective sans être attachés ou particulièrement surveillés ;
- Une sorte de tournoi assez viril organisé par les Iroquois, où les prouesses martiales et physiques s'enchaînent ;
- Le chef de la tribu qui dort avec la couverture pour rendre hommage aux colons et qui est le premier à tomber ;
- Les femmes qui ont embrassé rituellement le corps du chef lors des obsèques qui deviennent malades à leur tour et transmettent le mal aux enfants ;
- Les colons qui sont progressivement regardés de travers alors que la maladie gagne du terrain...

Si Sewátis les a menés vers le village pacifique et qu'Adélaïde d'Arbignieu offre une couverture de qualité (ou qu'elle est morte à la fin de l'acte 3) :

Les trois joueurs décrivent l'accueil chaleureux des Iroquois puis le partenariat fructueux entre les coureurs des bois et cette communauté.

Si vous manquez d'idées :

- Une cérémonie étrange à la nuit tombée, où les colons découvrent l'usage du chanvre ;
- Le retour de Sewátis célébré avec faste ;
- Des chasseurs iroquois qui emmènent les colons avec eux pour leur montrer où vivent les castors ;

- Étienne le Guillemot qui doit apprendre à des Iroquois comment traiter les peaux tellement il y a du travail à abattre ;
- Des Iroquois qui accompagnent les colons sur leur voyage du retour…

Si Sewátis les a menés vers le village belliqueux (ou qu'il est mort à la fin de l'acte 3) et qu'Adélaïde d'Arbignieu offre une couverture empoisonnée :

Les trois joueurs décrivent l'accueil sanglant des Iroquois puis la vengeance à retardement d'Adélaïde d'Arbignieu, qui condamne tout le monde.

Si vous manquez d'idées :

- Le village iroquois attaqué par une tribu huronne alors qu'ils étaient sur le point de fracasser le crâne des colons avec leurs tomahawks ;
- Les guerriers iroquois qui se disputent pour savoir lequel pourra s'accaparer Adélaïde d'Arbignieu ;
- Un coureur des bois qui est torturé et mutilé puis relâché non loin de Ville-Marie pour instiller la terreur dans le cœur de la colonie ;
- Les colons, faits esclaves, qui succombent eux aussi à la maladie ;
- Une expédition punitive lancée par Ville-Marie pour venir au secours des coureurs des bois, qui se solde par un massacre encore plus grand…

Si Sewátis les a menés vers le village belliqueux et qu'Adélaïde d'Arbignieu offre une couverture de qualité (ou qu'elle est morte à la fin de l'acte 3) :

Les trois joueurs décrivent l'accueil sanglant des Iroquois.

Si vous manquez d'idées :

- Une tentative de fuite dans la foret avec des guerriers iroquois qui organisent une vaste battue ;
- Un coureur des bois qui enterre ses amis les uns après les autres tandis qu'ils succombent à la dure vie d'esclave dans la tribu ;
- La méticuleuse organisation de l'assassinat de Sewátis par les colons qui doivent se débrouiller pour mettre la main sur une arme et approcher l'Iroquois ;
- Les coureurs des bois utilisés comme chair à canon lors d'un assaut contre Ville-Marie ;
- La tribu iroquoise est attaquée alors qu'elle était sur le point d'assassiner les colons, mais les assaillants sont d'autres Iroquois venus faire main basse sur les esclaves…

Et après ?

Faites un rapide bilan de l'expérience. Un *débriefing*. Qu'est-ce qui a bien fonctionné, qu'est-ce qui a été plus frustrant ? Si c'était à refaire, comment vous y reprendriez-vous ? Cela vous a-t-il donné envie de retenter l'expérience avec un autre jeu narratif ? Si oui, nous vous conseillons ***Witch : The Road to Lindisfarne*** de Kevin Barthaud & Richard Lacy, qui a servi d'inspiration principale à ce jeu. Si non, nous sommes désolés pour vous, mais comme l'a théorisé José Garcia Moreno : *Des fois ça marche, des fois ça marche pas…*

Cédric Ferrand, Steve Jakoubovitch et Kalysto
***Illustrations** Chris Hénin*

Avec les conseils avisés de Laurent Kloetzer, Tristan Lhomme, Jérôme Larré, Côme Martin, Tiburce Guyard, Gherhartd Sildoenfein, Mathieu Leocmach, Lares, Jean-Marc Choserot, Cédric Béguin, Arthur Dang, Jasmine Fortin et Sébastien Poitras

Et après ?

Lors de ces scènes finales, n'hésitez pas à raconter ce qui se passera dix ou vingt ans après la rencontre entre les colons et le village iroquois, si besoin est. Mais insistez sur un point : les joueurs qui ont incarné Sewátis et Adélaïde d'Arbignieu n'ont pas leur mot à dire. Si les trois autres joueurs décident de raconter comment leur personnage n'ont pas été tué mais ont été faits esclaves puis ont progressivement trouvés leur place dans la tribu tandis que le jeune guide et la femme d'affaires ont été immolés, c'est possible. Il est toutefois important que le destin de chaque personnage soit traité.

Bâtisses & Artifices n°14

L'EXPÉDITION VIGNANCOURT

Selon l'endroit où elle est pratiquée et la nature de ce qui est recherché, l'archéologie peut devenir un sport extrême. Conçue pour être adaptée à vos besoins, l'expédition Vignancourt est un bon exemple de science raisonnable qui risque de se fracasser sur un Mystère.

Un emplacement modulaire

À l'exception de la Colombie, tous les sites proposés ci-dessous se trouvent dans le rayon d'action *« classique »* de l'archéologie française.

Syrie

- **Nature des fouilles :** Un tell sous lequel se trouve une cité de l'âge du Bronze, peut-être assyrienne, peut-être phénicienne selon que vous placez le fort à l'intérieur des terres ou sur la côte.
- **Adaptations par rapport au texte :** Néant.
- **Le Mystère :** Les fouilles mettent au jour les vestiges d'une structure carrée. Il ne reste plus grand-chose des murs, et le toit s'est effondré sous le poids du sable il y a environ mille ans. Il y a eu une porte, mais elle a été murée par les habitants de la ville eux-mêmes, il y a trois mille ans. Après un déblayage patient, l'expédition découvre les statues renversées et mutilées de dieux locaux. Pourquoi ont-ils été maudits et rejetés par leurs propres adorateurs ? Juste derrière ce bâtiment, une fosse pleine d'ossements d'enfants apporte (peut-être) un élément de réponse.

(Suite marge suivante)

Introduction

« C'est aujourd'hui que le professeur Vignancourt donne le premier coup de pelle de ce qui sera l'une des fouilles majeures de la décennie, et l'une des toutes premières dans cette région déshéritée, où la civilisation est loin d'avoir pénétré. Qu'est-ce qu'une pelletée de terre, chers auditeurs ? Bien peu de chose en soi, mais, ici, cela marque le début d'une nouvelle épopée pour la science française ! »

— Extrait des actualités cinématographiques du 30 septembre 192x.

La campagne de fouilles est prévue pour durer trois ans. L'expédition est présente sur le terrain pendant six mois (d'octobre à mars si elle est dans une région désertique, selon la pluviométrie dans la jungle). La ville la plus proche, à une trentaine de kilomètres, possède des commerces assez diversifiés pour que les approvisionnements de base soient assurés. En cas de besoin plus précis, il est possible de commander du matériel à la capitale, située à plusieurs centaines de kilomètres, mais il peut mettre une dizaine de jours à arriver.

La plupart des membres de l'expédition rentrent en France lorsque la saison ne permet plus de travailler. Ces mois sont consacrés à la science, avec l'écriture d'articles sur les découvertes et la progression du chantier, à la recherche de nouveaux financements et à la consolidation de ceux qui existent, et enfin à une reprise bienvenue de la vie mondaine.

Le fort

L'expédition a pris ses quartiers dans un poste de garde fortifié construit par les autorités coloniales au début du siècle. Les militaires ont abandonné le site, soit parce que la région est pacifiée et qu'il n'a donc plus de raison d'être, soit parce qu'ils ont établi une garnison plus importante dans un bâtiment plus moderne, à une trentaine de kilomètres.

Les murs extérieurs sont aveugles et solides, avec un parapet, des créneaux et un chemin de ronde. L'unique porte peut être bloquée par une épaisse barre d'acier qui la rend impossible à ouvrir, à moins d'utiliser un véhicule comme bélier, et encore.

Elle ouvre sur un passage voûté qui, à son tour, débouche sur une vaste cour intérieure, au centre de laquelle se trouve une grande tente surmontée d'une imposante antenne radio. Un mât, où flottent fièrement les couleurs françaises, rappelle les origines de l'expédition.

Visite des lieux

À l'exception des n° 7, 8, 16 et 17, toutes les ***chambres*** ont été ini-

Le fort, vu du ciel



tialement conçues pour héberger jusqu'à quatre personnes. Elles sont donc spacieuses. Toutes sont meublées d'un lit équipé d'une moustiquaire, d'une table de toilette, d'un bureau, d'une chaise, et d'un placard. La porte est leur seule source d'éclairage naturel, ce qui explique qu'elles soient souvent ouvertes dans la journée lorsque l'occupant des lieux est présent.

> **Les PNJ**
> Les personnages non-joueurs sont décrits en trois *« couches »*, présentant des informations de plus en plus confidentielles. Parfois, la dernière offre deux vérités possibles. À vous de choisir celle qui est pertinente dans votre version de l'expédition.

1 - Chambre de Vignancourt

Chroniquement en désordre, elle sent le tabac. Des livres sont empilés un peu partout, pleins de signets de notes marginales. Un grand tableau noir, presque entièrement couvert des pattes de mouches du Professeur, et deux grandes tables couvertes de cailloux ou d'objets archéologiques divers laissent à penser que Vignancourt ne dort jamais beaucoup.

Pr Jean Vignancourt



La quarantaine hâlée, brun, mâchoire carrée, yeux bleu-gris, poignée de main ferme, vêtements tachés de terre. Fumeur de pipe compulsif.

- **En surface :** Archéologue baroudeur, ancien officier, patron à poigne ferme et époux attentionné.
- **À la loupe :** Une vilaine histoire de sites pillés au Maroc, il y a cinq ans, a beaucoup nui à sa carrière.

→

Égypte

- **Nature des fouilles :** Un complexe funéraire à l'écart de la grande nécropole de l'oasis de Siwa, remontant sans doute à la période hellénistique.
- **Adaptations par rapport au texte :** Le lieutenant Byet est britannique et peu obligeant envers les « mangeurs de grenouilles », ses hommes appartiennent à l'armée égyptienne.
- **Le Mystère :** En explorant le complexe, l'équipe découvre un puits vertical de 20 m entièrement rempli de sable et débouchant sur un second niveau caché de deux salles. L'une d'elle contient le corps d'un homme naturellement momifié. Tout porte à croire qu'il s'est volontairement laissé enfermer ici avant de se suicider. Il porte autour du cou une étoile à seize branches bien connue, l'étoile de Vergina, le symbole des Argéades, l'ancienne famille royale de Macédoine. L'autre salle contient plusieurs jarres protégeant des rouleaux de parchemins. Une fois décryptés, *les manuscrits de Kalonymos* éclaireront d'un jour nouveau le rocambolesque périple de la dépouille d'Alexandre le Grand et pourraient, peut-être, lever le mystère sur la localisation exacte de son tombeau.

(Suite marge suivante)

Sahara

• **Nature des fouilles :** Un complexe de galeries noyées dans le sable. Il s'enfonce à l'intérieur d'une falaise connue pour ses fresques rupestres, où apparaissent girafes, éléphants et hippopotames.

• **Adaptations par rapport au texte :** Des Touaregs insoumis ne sont pas loin, et tout le monde est sur le pied de guerre en permanence.

• **Le Mystère :** Plus on s'enfonce dans le réseau de galeries, plus les fresques sont étranges. On y voit des fantassins en armure (des Romains ?) affrontant des bêtes inconnues, ainsi que la représentation tout à fait reconnaissable d'une forteresse carrée avec des tours. Est-ce une antique cité romaine… ou le fort ? Que se passera-t-il lorsque, une fois arrivés au cœur du complexe, les archéologues découvriront les ossements des *« bêtes inconnues »* et des squelettes de Romains ?

Colombie

• **Nature des fouilles :** Une cité à demi submergée dans un marais, que Vignancourt croit lié à la culture indigène d'où dérive le mythe de l'Eldorado.

• **Adaptations par rapport au texte :** Les militaires appartiennent à l'armée du pays et ne s'intéressent que fort peu aux faits et gestes des gringos tant que ces derniers ne découvrent rien qui ait de la valeur. S'ils venaient à trouver de l'or, il n'est pas impossible que tout le monde soit tué dans *« une attaque de guérilleros »*.

(Suite marge suivante)

Intrigue : le financement de l'expédition

Vignancourt est parvenu à décrocher un financement de la Direction Générale des antiquités, un organisme rattaché au ministère des Beaux-Arts. Le musée du Louvre a également contribué, ainsi que la Gaumont, qui compte se rembourser sur l'exploitation cinématographique des découvertes.

En y regardant de plus près, on découvre une vingtaine de donateurs privés. Parmi eux figurent d'irréprochables célébrités, sollicitées par Mme Vignancourt. Ainsi, le richissime banquier Albert Kahn a signé un gros chèque, en échange de la participation du photographe de l'expédition aux Archives de la planète, son propre projet ethnographique. Cela oblige le malheureux Cabassens à faire des heures supplémentaires pour photographier un maximum d'indigènes.

D'autres donateurs s'avèrent plus surprenants, notamment plusieurs amis du Pr Nogaret, agissant en tant que personnes privées ou en tant que présidents d'associations plus ou moins étranges *(« comment ça, nous sommes financés à 2,75 % par le chapitre parisien de l'Association Internationale d'Atlantologie ? »)*.

• **En profondeur :** Ses théories excentriques sur la région où est implantée l'expédition lui valent de solides ennemis parmi les chercheurs, mais il a triomphé de toutes les résistances. Est-il simplement très obstiné, ou a-t-il un grain de folie ?

2 - Chambre de Mme Vignancourt

La mieux meublée du fort, avec un tapis et de petites touches féminines qui la rendent non seulement habitable, mais coquette. Bibliothèque fournie et petit phonographe.

Edwige Vignancourt



La trentaine sportive, blonde, yeux verts, reste élégante au milieu de nulle part, sans cesse à la recherche de partenaires pour un bridge ou de « volontaires » *à enrôler dans une activité.*

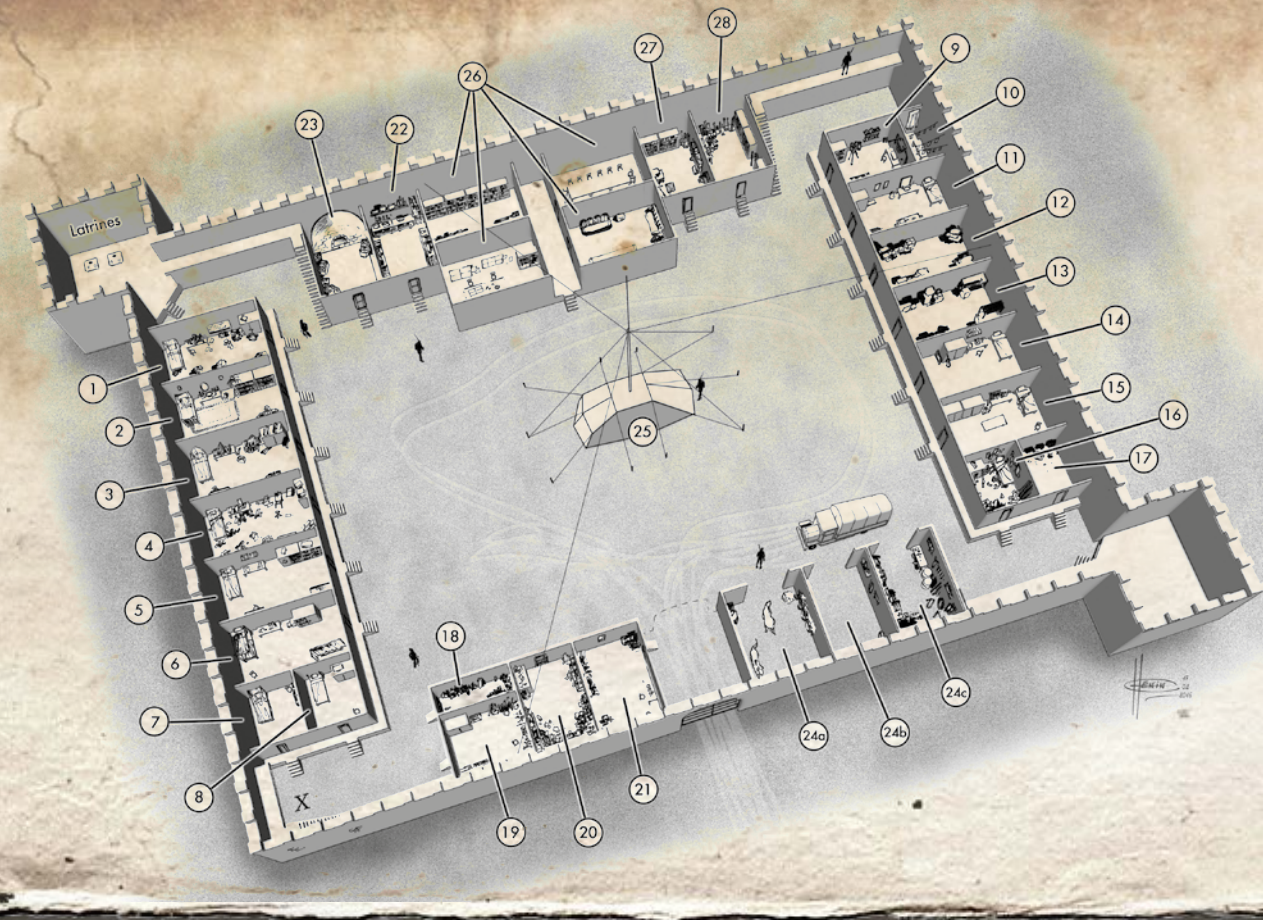
• **En surface :** Une aristocrate ayant fait un mariage d'amour, cavalière émérite, chanteuse de talent et femme du monde.

• **À la loupe :** Elle a beaucoup joué de l'influence de sa famille, de sa fortune et de ses relations pour soutenir la carrière de son mari. Si cette expédition n'obtient pas de résultats, elle en subira le contrecoup. Dans ce contexte, des tensions supplémentaires pourraient amener à une rupture entre les époux.

• **En profondeur :** Il y a deux ans, elle a été mêlée au suicide d'un certain lieutenant Morel, qui s'est tiré une balle dans la tête pour ses beaux yeux. Son comportement a été irréprochable, mais on a jasé.

3 - Chambre du Pr Nogaret

On y trouve un dictaphone et une cinquantaine de rouleaux de cire, sur lesquels le professeur essaye de reconstituer la prononciation de textes antiques. Il y travaille parfois tard dans la nuit, au grand agacement de ses voisines.



Pr Julien Nogaret, linguiste



La soixantaine bien conservée, lunettes d'or, cheveux poivre et sel coupés en brosse, poches bourrées de carnets couverts de symboles incompréhensibles et de notes illisibles.

• **En surface :** Sommité scientifique reconnue, expert en phonétique et en histoire des langues, auteur de plusieurs ouvrages dotés de titres rébarbatifs et d'un contenu assorti.

• **À la loupe :** Mécontent perpétuel, bougon et acerbe, il est peu populaire parmi les membres de l'expédition.

• **En profondeur :** Anticlérical farouche et passionné d'occultisme, il appartient à plusieurs *« loges ésotériques »* ayant rompu avec la franc-maçonnerie. Sont-elles inoffensives ou dangereuses ?

4 - Chambre de Mlle Gasset

Le désordre y confine au chaos. Son matériel de dessin, en revanche, est dans un état impeccable. →

• **Le Mystère :** Les ruines s'avèrent anormalement récentes, et le site est surveillé par des Indiens étranges. En partant d'eux, il est possible de remonter jusqu'à une cité perdue dans la jungle (est-ce la mystérieuse Cité Z de l'explorateur disparu Percy Fawcett ?) Elle est dirigée par un *« homme doré »* héritier d'une sagesse millénaire et sans doute atlante. Non loin de là, une autre cité, issue de la civilisation muvienne ou lémurienne, pratique d'abominables rites sacrificiels. L'arrivée du groupe déstabilise le fragile équilibre entre les deux.

(Suite marge suivante)

Indochine

• **Nature des fouilles :** Une cité khmère enfouie quelque part au nord d'Angkor.
• **Adaptations par rapport au texte :** L'expédition se trouve dans la jungle, à l'écart de la civilisation.
• **Piste de scénario :** Des serpents partout. Ils sont sculptés sur tous les murs, en bas-relief, en fresques, en rampes d'escaliers… et se promènent en chair et en écaille sur tout le site, ainsi que dans le fort. Des ouvriers se font mordre. Ils survivent, mais ne reviennent pas travailler. Tôt ou tard, un archéologue est mordu. Il passe des heures dans un état hallucinatoire, convaincu de revivre le passé de la ville. À son réveil, il soutient que le site est *infiniment* plus ancien que les Khmers. Il glisse des serpents dans les chambres de ses collègues. Certains meurent, d'autres le rejoignent. Quelque part sous le temple central, un être plus ancien que l'humanité veut être libéré, veut revivre.

Ailleurs

D'autres emplacements sont possibles. En ***Afrique occidentale***, Vignancourt pourrait s'intéresser aux premiers empires sub-sahariens. ***L'Afrique équatoriale*** est le terrain classique pour le mythe de la cité perdue. Une installation à ***Madagascar*** pourrait changer la thématique de l'expédition, qui deviendrait une opération zoologique financée par le Museum d'Histoire naturelle.

(Suite marge suivante)

Marcelle Gasset, archéologue et dessinatrice



Vingt-huit ans, brune et solide, cheveux bruns coupés à la garçonne, croix en or autour du cou, gros cernes sous les yeux.

• **En surface :** Doctorante à la recherche d'une expérience de terrain, elle partage son temps entre le chantier et le fort, où elle dessine avec talent et précision chaque pièce intéressante.

• **À la loupe :** Elle a une liaison discrète (mais connue de tous) avec Duissert, le médecin.

• **En profondeur :** Marcelle est soit imaginative, soit sensible aux influences psychiques. En tout cas, tous ses dessins ne finissent pas dans les archives de l'expédition (*cf.* encadré).

Intrigue : les dessins

Marcelle conserve un certain nombre d'œuvres personnelles dans un carton coincé entre son lit et le mur de sa chambre. Si on l'interroge, elle explique qu'il s'agit « *juste d'un passe-temps* ». Elle a imaginé à quoi ressemblaient à l'origine certains des débris collectés par l'expédition. Ces aquarelles de jarres, de pectoraux et de bracelets sont aussi remarquables que colorées.
Il est possible que leur création déséquilibre la jeune femme et qu'ils aient un rapport avec le Mystère.

5 – Chambre du Dr Duissert

Une cassette en métal, fermée à clé et cachée dans l'armoire, contient les médicaments que le docteur ne veut pas laisser traîner à l'infirmerie, notamment de la morphine. Le bureau est encombré d'ouvrages de référence sur les soins d'urgence et les maladies endémiques dans la région où vous situez les fouilles.

Dr Arthur Duissert, médecin de l'expédition

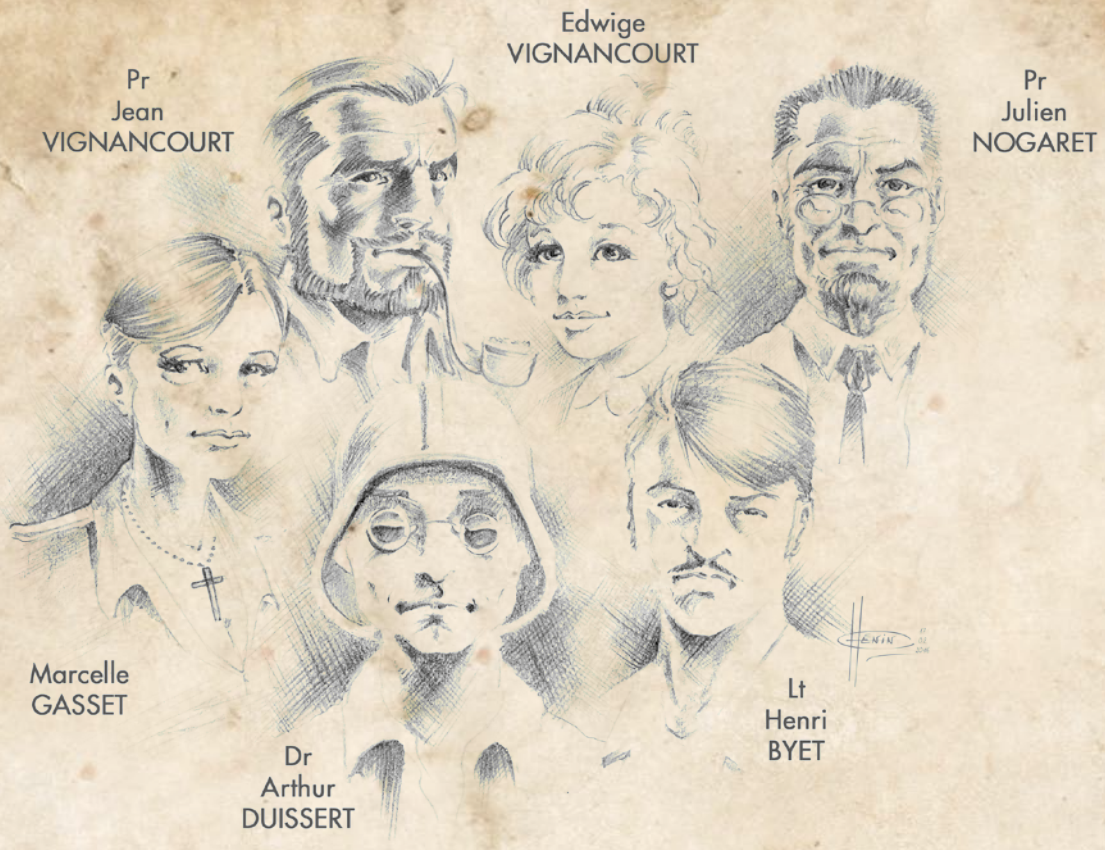


Vingt-sept ans, blond, peau claire, rougit plus qu'il ne bronze, porte des lunettes de soleil et un casque colonial dès qu'il sort du fort.

• **En surface :** Ce jeune médecin a décidé de vivre une parenthèse exotique avant de rentrer à Valenciennes et de reprendre la clientèle de son père, perspective qui l'ennuie d'avance.

• **À la loupe :** Généreux, romantique et très amoureux de Marcelle (plus qu'elle de lui). Le personnel du fort et celui du chantier ne suffisant pas à l'occuper, il fait des tournées dans les villages pour y soigner femmes et enfants.

• **En profondeur :** Pacifiste, hostile à l'armée et anticolonialiste. Il peut garder ses opinions pour les habitants du fort, ou en faire profiter les indigènes. Dans ce dernier cas, il est dangereux pour la sécurité du territoire.



6 - Infirmerie

Une paire de lits superposés qui grincent au moindre mouvement, un espace d'examen délimité par un paravent et un tout petit bureau. Duissert est là tous les matins, et soigne aussi bien les Blancs que les domestiques locaux. Il passe ses après-midi sur le site ou au village.

7 - Chambre du Pr Crételle

Plus petite et moins confortable que la moyenne, elle est aussi particulièrement spartiate : un lit doté d'une très épaisse moustiquaire, un siège pliant, une table/bureau. Crételle désapprouve le *« luxe »* de ses collègues.

Pr. Maxime Crételle

La cinquantaine maigre et sèche, pince-nez, costume blanc et casque colonial, se plaint de la chaleur mais fait preuve d'une grande endurance.

• **En surface :** Auteur de plusieurs ouvrages sur la région, titulaire d'une chaire dans une université prestigieuse.

• **À la loupe :** Archéologue médiocre mais anthropologue réputé, il passe l'essentiel de son temps à travailler sur le *« matériau humain »*, interrogeant les indigènes sur leurs légendes.

• **En profondeur :** En guerre larvée avec Vignancourt pour des raisons professionnelles, il a été imposé par le ministère des Beaux-arts, où il a de solides appuis. Il n'hésite pas à le rappeler à son *« chef »*, quitte à remettre en cause son autorité. →

À moins qu'il ne s'agisse de prouver l'existence de la mythique colonie libertaire pirate Libertalia, mentionnée dans l'*Histoire générale des plus fameux pirates*, du capitaine Charles Johnson. Enfin, un travail pionnier pourrait être mené en ***Polynésie***, Vignancourt s'attachant à démontrer que les habitants de tel atoll ont bâti une civilisation avancée en dépit de l'absence de métaux…

Intrigue : risques politiques

Le site de l'expédition a un intérêt autre qu'archéologique. Il se trouve peut-être à proximité d'une frontière disputée. Ainsi les sites égyptien et sahariens sont à proximité de la Libye italienne, qui a une définition très extensive de ses frontières. Il est peut-être perçu comme un enjeu entre les grandes puissances coloniales. Les Britanniques ne se sont jamais entièrement consolés d'avoir dû céder la Syrie aux Français, et les Français regrettent d'avoir dû lâcher l'Égypte. À moins qu'il ne s'agisse de tensions internes, par exemple dans une Colombie déchirée entre libéraux et conservateurs. Quoi qu'il en soit, l'extérieur a introduit une taupe dans la place. Elle peut être consentante, voire enthousiaste, ou réticente et manipulée. Dans tous les cas, elle se rend en ville une ou deux fois par mois pour faire son rapport au représentant de ses patrons. Un jour, elle recevra des instructions, du type *« laisse cette corde pendre du chemin de ronde »*. Qui est-ce ? À vous d'en décider.

8 - Chambre du Lieutenant Byet

Des quartiers impeccablement rangés, avec juste assez de place entre la porte et le lit pour que le lieutenant puisse faire sa gymnastique matinale. Quand il est sur le site, il laisse généralement son revolver dans son holster, accroché à la tête du lit.

Lt Henri Byet, géomètre



Vingt-deux ans, fine moustache noire, yeux marron, uniforme impeccable et revolver à la ceinture, voix douce et vocabulaire cultivé.

• **En surface :** Détaché par l'état-major avec la double mission d'assurer la sécurité du fort et de mettre à jour les cartes de la région. Il ignore tout de l'archéologie et des fouilles, mais le sujet l'intéresse.

• **À la loupe :** Géomètre compétent, il alterne entre le relevé du site de fouilles et les expéditions de quelques jours aux alentours en compagnie d'un ou deux soldats.

• **En profondeur :** Il a servi avec le lieutenant Morel, et tente maladroitement d'enquêter sur ce qui s'est passé entre lui et Mme Vignancourt. Il n'est pas insensible au charme de la jeune femme.

9 - Photographie

Cet atelier sommairement meublé abrite un grand appareil à soufflet conçu pour photographier de près les découvertes des archéologues. Deux Kodaks récents attendent sur une étagère, avec leurs consommables (pellicules, magnésium, kits de réparations). Enfin, une caméra sur trépied est posée dans un coin, à côté d'une pile de bobines. La pièce est dotée d'un éclairage puissant, qui permet de réaliser des photos de grande qualité.

Les soldats

Les cinq hommes du lieutenant sont tous des tatoués de la Coloniale, des vétérans qui ne prennent pas au sérieux ce petit officier tout juste descendu du bateau. Ils tirent au flanc autant que possible. Ils dorment sur la terrasse quand il fait beau, dans la casemate dans le cas contraire.

10 - Chambre noire

Cette petite pièce est toujours fermée à clé. Un épais rideau noir se trouve derrière la porte, et l'éclairage se limite à une ampoule rouge. L'endroit sent les produits chimiques. Des photos y sèchent, accrochées à des pinces à linge. L'équipement ne permet pas de traiter des bobines de film, juste des photos.

11 - Chambre d'Albert Cabassens

Deux tirages photo encadrés apportent une touche personnelle à une pièce banale : une vue de Marseille et le portrait d'une jolie brune, sa fiancée.

Albert Cabassens, photographe et cinéaste

Vingt-six ans, yeux et cheveux noirs, toujours mal rasé, accent du Midi, porte toujours une veste kaki informe aux poches bourrées de pellicules.

• **En surface :** Imposé par la Gaumont en échange de son financement, il a l'exclusivité des droits cinématographiques de l'expédition. Il prend son rôle au sérieux, mais il ne filme pas tout le temps : ses stocks de pellicule ne sont pas extensibles, et il

vit dans la crainte de rater « le grand moment » parce qu'il aura pris trop d'images d'ambiance.

• **À la loupe :** La routine de l'expédition l'ennuie, il est convaincu de perdre son temps. Il va en ville le plus souvent possible. Il aime jouer aux cartes, même si c'est pour des allumettes.

• **En profondeur :** Énergique, avec une mentalité de baroudeur et un certain irréalisme, il regrette parfois que la région soit *« trop »* calme, ce qui lui a valu quelques disputes avec le lieutenant Byet.

12 et 13 - Chambres vides

Elles servent à loger les visiteurs occasionnels, à stocker des valises vides et à entreposer des meubles cassés.

14 - Chambre d'Ernest Stern

Bien rangée, avec une étagère pleine de livres sur le climat et la géologie locale, qu'il ne prête pas volontiers. L'armoire renferme un étui à violon et des partitions.

Ernest Stern, archéologue

La trentaine, lunettes à monture d'écaille, grand et sec, cheveux blonds dégarnis, parle le moins possible.

• **En surface :** Stern est un ingénieur en travaux publics qui s'est orienté sur le tard vers l'archéologie. Cette expédition est son premier gros chantier, et il a l'intention d'en faire une fouille modèle. Comme de juste, cela lui vaut une réputation d'emmerdeur obsédé par les procédures. Il agace tout particulièrement Legros, le contremaître.

• **À la loupe :** Parfois, lorsque la journée s'est déroulée sans incident, Stern laisse entrevoir un autre aspect de sa personnalité. Il manie l'humour à froid comme personne, épingle sans méchanceté les petits ridicules de ses camarades, et peut parler de musique classique pendant des heures. Parfois, assez rarement pour ne pas lasser son public, il lui arrive de jouer quelques morceaux au violon.

• **En profondeur :** Au nom de la nécessaire concentration des efforts, il insiste pour que certains secteurs de la fouille soient ignorés. La démarche semble raisonnable, mais pourrait obéir à d'autres motifs, plus mystérieux.

15 - Chambre de Jules Paget

On y trouve surtout des manuels de mécanique, des livres sur la radio et quelques romans populaires.

Jules Paget, mécano et radio

Vingt-cinq ans, tignasse brune, teint hâlé, combinaison de mécano couverte de taches de graisse.

• **En surface :** Parigot bon enfant porté sur les jeux de mots, le mécano/radio/chauffeur de l'expédition a toujours des cigarettes de rab et des réserves de tout et de n'importe quoi planquées dans des coins improbables.

• **À la loupe :** Lorsqu'il est présent, Paget émet des bulletins quotidiens sur l'avancée des recherches, mais il n'est là que cinq jours par semaine. Les deux autres sont occupés par un aller-retour à la ville, où il se procure vivres et matériel. Vignancourt lui laisse la bride sur le cou. Jules en profite, sans en abuser, en gonflant les comptes des fournisseurs et en mettant la différence dans sa poche.

• **En profondeur :** Si un jour il est chargé de convoyer un objet précieux, par exemple une pièce archéologique de grande valeur, Jules pourrait se laisser tenter et disparaître, surtout s'il s'imagine avoir un acheteur.

16 - Chambre de George Legros

Un sombre foutoir qui sent le bouc, au sein duquel on peut trouver →

des tas de linge sale et des cartes postales *« pour adultes »*, ainsi que des armes. George ne sort jamais sans un gros pistolet et un coutelas, mais il possède aussi une paire de fusils de chasse, des munitions et un nerf de bœuf.

George Legros, contremaître

La quarantaine, trapu et musclé, air perpétuellement renfrogné, porte un maillot de corps sans manches qui révèle des bras abondamment tatoués.

- **En surface :** *« Monsieur George »* sert d'interface entre les archéologues et les ouvriers, ce qui est une manière polie de dire qu'il passe ses journées à crier sur les seconds au bénéfice des premiers. Il est convaincu de bien parler la langue locale. En réalité, en dehors des insultes qu'il possède parfaitement, il maîtrise le dialecte d'une région voisine, ce qui soulève régulièrement des problèmes de compréhension (qu'il met sur le compte de la paresse et de la mauvaise volonté de ses troupes).
- **À la loupe :** George a passé quelques années dans les bataillons disciplinaires de l'armée française. Ses tatouages le montrent à qui sait les lire, mais il n'aime pas du tout qu'on lui rappelle son passé. Il roule des mécaniques et se fait passer pour un dur auprès des archéologues. En réalité, il se montre plutôt arrangeant et compréhensif avec *« ses bonshommes »*.
- **En profondeur :** George est fondamentalement allergique à la discipline, en tout cas lorsqu'elle s'applique à lui. Il croit en l'enrichissement individuel, à commencer par le sien, et n'hésite pas à se livrer à de petits trafics avec les indigènes. Tant qu'ils ne portent pas atteinte à leur moral et ne mettent pas l'expédition en danger, Vignancourt ferme les yeux.

17 - Chambre vide

La porte de cette petite pièce qui sent le renfermé n'est jamais fermée à clé. Il arrive qu'elle soit utilisée comme *« petit salon »* par les membres de l'expédition qui souhaitent avoir une conversation privée.

18 - Chambre forte

Dotée de solides serrures et d'une porte renforcée par des barres métalliques, c'était autrefois une réserve d'explosifs. L'expédition l'utilise pour conserver ses découvertes les plus précieuses une fois qu'elles ont été examinées et cataloguées. Notez que la définition de *« précieuse »*, telle que Vignancourt la conçoit, s'étend à tout objet dans un état de conservation correct, et pas seulement à l'or et aux joyaux. D'éventuels voleurs risqueraient d'être déçus.

19 - Laboratoire

Cette petite pièce est meublée de deux longues tables, sur lesquelles se trouvent tout un assortiment de réactifs et d'outils délicats, destinés à nettoyer les objets ramenés du site et à évaluer leur composition chimique. Des balances permettent de les peser au carat près, des loupes puissantes de relever les moindres détails significatifs, etc.

20 - Stockage

Cette salle aux murs garnis d'étagères abrite les objets qui n'ont pas encore été examinés. Pour le profane, ce sont de grosses mottes de terre d'où émerge la forme indistincte d'une statue, ou des collections de tessons empilés, apparemment à la va-vite, le tout accompagné d'étiquettes pleines d'abréviations incompréhensibles. Sans être aussi solide que celle de la salle 18, la porte est tout de même renforcée.

21 - Salle d'examen

Dotée d'une entrée sous la voûte et d'une fenêtre sur cour, cette pièce est plus claire que les autres. Les objets nettoyés au laboratoire continuent leur trajet ici, où ils sont dessinés par Mlle Gasset, examinés par les archéologues et minutieusement référencés, puis entreposés dans les salles 19 ou 20. Si nécessaire, le Pr Nogaret s'occupe de traduire d'éventuelles inscriptions.

22 - Cuisine

Elle est vaste et bien équipée. Mme Vignancourt y fait parfois une apparition. Le reste du temps, c'est le domaine des domestiques indigènes.

23 - Cellier

Cet ancien four à pain est désormais encombré de caisses bourrées de conserves. La viande achetée aux villageois y est conservée (pas trop longtemps) dans un grand placard étanche.

24a - Écurie

Deux vieux chevaux placides s'y ennuient presque en permanence, sauf lorsque Mme Vignancourt décide de faire une promenade aux environs. Elle est systématiquement accompagnée d'un homme armé, souvent le lieutenant Byet, parfois Ernest Stern. Son mari a beau être bon cavalier, il est généralement trop occupé pour ce genre d'exercice.

24b - Garage

Le camion Citroën de l'expédition y est présent cinq jours par semaine. Acheté en ville, il est âgé, souffre de problèmes liés au climat, et occupe une bonne partie du temps de Jules Paget.

24c - Mécanique

Cet atelier renferme des pièces de rechange, tout ce qu'il faut pour effectuer des réparations sur le camion et la radio, ainsi qu'assez de gros fûts d'essence pour faire tourner le générateur pendant une dizaine de jours.

25 - Tente radio

Cette tente de l'armée, assez haute pour que l'on s'y tienne debout, est surmontée d'une antenne de cinq mètres haubannée à la fois à des piquets dans la cour et au chemin de ronde. La tente est séparée en deux par une partition de toile. La partie gauche abrite un poste émetteur-récepteur, une table et une chaise. Les échanges se font en Morse, et doivent donc être courts et précis.

La partie droite de la tente est occupée par un générateur à essence et une paire de fûts. Des câbles électriques mal enterrés serpentent dans toute la cour, assurant l'alimentation des bâtiments. L'électricité n'est utilisée que pour l'éclairage.

26 - Zone de vie

On y trouve :

- un **économat** où Mme Vignancourt dresse les listes des fournitures à commander en ville et s'efforce de planifier les tâches des domestiques.
- le ***« bureau du patron »***, une petite pièce dominée par un grand plan du site, d'où Vignancourt planifie la suite des opérations, seul ou en compagnie des autres archéologues.
- un **salon** équipé de divans à la mode locale, d'un phonographe et de quelques disques, sans oublier une poignée de romans que tout le monde a déjà lus plusieurs fois.
- une **salle à manger** où les archéologues se retrouvent tous les soirs pour le dîner.

27 & 28 - Entrepôts

On y trouve, impeccablement rangé sur des étagères et dans des caisses, tout ce qui peut servir au quotidien de l'expédition. Cela va des draps aux fers de pioche neufs en passant par les lampes-tempêtes, la réserve →

Les domestiques

Les corvées quotidiennes sont assurées par une dizaine d'indigènes recrutés en ville, qui sont arrivés au fort avec l'expédition. Ils se chargent du ménage, des corvées d'eau, de la cuisine, du service, de la vaisselle, etc. Vignancourt veille à ce qu'ils soient bien traités et correctement payés.
Ils se montrent discrets et efficaces, et ont compris que le meilleur moyen de ne pas avoir de problème avec les Blancs était de se conformer aux stéréotypes de ces derniers, sans avoir peur de verser dans la caricature (certains s'en fichent, d'autres le vivent mal). La plupart parlent quelques mots de français, mais aucun d'eux n'est capable de soutenir une conversation complexe. Comme les soldats, ils dorment sur le toit ou dans la casemate.
Il est possible que certains d'entre eux soient de la graine de révoltés (se faire couper la gorge par ses domestiques est une peur classique aux colonies), ou qu'ils aient des objections à l'idée de voir le patrimoine archéologique de leur pays être emmené en France. Ce groupe abrite peut-être des gens qui en savent long sur le site et/ou sur le Mystère, et qui sont chargés de veiller à ce que les archéologues ne découvrent rien… ou, au contraire découvre ce qui les arrange.

de clous ou le nécessaire à ressemeler les chaussures. Une petite zone en 28 est en outre réservée à l'armurerie : quelques fusils et pistolets en cas de grabuge, mais aussi les munitions du petit contingent militaire, ainsi qu'une caisse de dynamite avec tout le matériel du parfait petit artificier. Seuls les Vignancourt et le Lieutenant Byet détiennent les clés des solides serrures des lieux. Cette précaution salutaire ne va pas sans poser quelques problèmes lorsqu'un des membres de l'expédition a urgemment besoin de quelque chose en l'absence du couple et de l'officier.

Casemate

Accessible par un escalier marqué *« X »* sur le plan, c'est un sous-sol creusé à même la roche, qui s'étend sous la moitié de la cour. Conçue pour abriter un noyau de survivants en cas d'attaque, elle est divisée en trois pièces séparées par des portes solides. Le puits qui alimente le fort en eau potable se trouve dans la première. Jules compte installer une pompe qui le relierait à la cuisine, *« quand il aura le temps »*. En attendant, il faut de fréquentes corvées d'eau pour remplir la petite citerne de la cuisine et les brocs des cabinets de toilette des chambres.

La routine de l'expédition

Ces horaires glissent légèrement au cours de l'hiver pour s'adapter au soleil, mais une constante persiste tout au long de la période de fouilles : le fort se lève tôt et se couche tôt.

- **5h30 :** Réveil.
- **6h :** Copieux petit-déjeuner.
- **6h30 :** Vignancourt et les archéologues définissent le programme de la journée. Legros est également présent.
- **7h00 :** Vignancourt, Stern et Legros partent pour le site, parfois accompagnés de Cabassens ou d'un autre chercheur. Ils y arrivent à 7 h 15.
- **7h30 :** Legros assigne les ouvriers aux tâches du jour.
- **7h30–11h30 :** Travaux sur le site. Les membres du personnel restés au fort travaillent dans leurs domaines respectifs (dessin, déchiffrage, etc.)
- **11h30 :** Sur le site, Vignancourt fait un point rapide avec Legros sur la progression d'ensemble. Ensuite, les Français retournent au fort, où ils arrivent un peu avant midi.
- **12h–13h :** Des sandwichs sont servis dans la grande salle. Chacun mange à son gré, avec qui il veut. La chaleur n'est jamais assez intense pour imposer une sieste.
- **13h :** Les archéologues repartent pour le site.
- **13h–16h30 :** Travaux sur le site, recherches au fort.
- **16h30 :** La lumière commence à diminuer, les ouvriers rentrent au village et les Français au fort. La nuit tombe vers 17h00.
- **17h30-18h30 :** Dîner chaud et copieux, servi à table par les domestiques indigènes. Mme Vignancourt insiste sur le port d'une *« tenue correcte »*, mais il faut vraiment qu'un visiteur important soit présent pour que la cravate cesse d'être facultative. La tradition impose une amende de dix centimes à ceux qui sont surpris à parler boulot.
- **18h30–20h00 :** Quartier libre. La majorité des membres de l'expédition se retrouvent au salon pour bavarder, jouer aux cartes ou écouter de la musique. Il est tout à fait possible de rester dans sa chambre à lire ou de retourner travailler, mais MmeVignancourt traite gentiment

de *« sauvages »* ceux qui le font trop souvent, avant d'essayer de les ramener à la civilisation.

Une multitude de petits événements pimentent cette routine :

• Incidents et accidents sur le chantier, où tout ne se déroule pas forcément comme prévu.

• Arrivée ou départ de visiteurs (voir ci-dessous).

• Mme Vignancourt veille à ce qu'il y ait un menu amélioré et des cadeaux pour les anniversaires des uns et des autres. Elle se donne aussi beaucoup de mal pour Noël : tout le monde est invité à préparer un numéro, chant, danse, saynète… y compris, et surtout, les timides.

Des visiteurs

Le fort a beau être loin de tout, les membres de l'expédition n'échappent pas aux visites. Des semaines peuvent s'écouler sans personne, puis deux ou trois étrangers se présenter en l'espace de quelques jours.

Père Léon Moineau

La cinquantaine, chauve, longue barbe blanche, yeux bleus protégés par des lunettes fumées, belle voix de basse, porte une soutane blanche.

• **En surface :** Le Père Léon est un missionnaire qui a installé une église de fortune et un dispensaire à une demi-journée de cheval. Les archéologues étant ses seuls compatriotes à des dizaines de kilomètres à la ronde, il leur rend régulièrement visite. Il connaît bien les coutumes locales et dispense de précieux conseils sur la manière de traiter les indigènes. De plus, il s'intéresse en amateur à l'archéologie et à la culture locale.

• **À la loupe :** Il profite de ses visites pour offrir ses services spirituels aux membres de l'expédition qui pensent en avoir besoin. Une fois par mois, il vient le dimanche et organise une messe dans la cour, au grand agacement du professeur Nogaret.

• **En profondeur :** Le bon père semble sincèrement dévoué à la population locale, mais il est plus apprécié pour ses talents médicaux que pour sa prédication. Ses supérieurs l'ont envoyé dans ce coin perdu pour qu'il ait le temps de méditer et de retrouver une foi qu'il était en train de perdre (peut-être à cause d'une rencontre avec le surnaturel).

André Toumanian, commerçant

La quarantaine ventripotente, très brun avec un collier de barbe, peau mate, costume blanc qu'il porte avec des gilets criards, montre à gousset en or à la chaîne surchargée de breloques, parle un français sans accent.

• **En surface :** *« Monsieur André »* est le correspondant commercial de l'expédition. Cet exilé arménien possède un vaste magasin-entrepôt dans la ville voisine, où l'on trouve de tout, et si ça n'y est pas, il sait où vous le commander, d'ailleurs, s'il en prend deux, il y aura une ristourne intéressante, est-ce que ça vous tente ? Il passe au fort deux ou trois fois par saison, juste pour le plaisir de flirter avec Mme Vignancourt (qui trouve ses compliments hyperboliques plus amusants que compromettants). Lorsqu'il a un peu bu, il chante des airs populaires du lac de Van, son chez-lui dont d'horribles Turcs l'ont exilé pour toujours. Il compte bien s'installer du côté de Marseille une fois qu'il aura de quoi prendre sa retraite.

• **À la loupe :** M. André est en train de faire fortune dans une région sauvage. On n'arrive pas à ce genre de résultat en étant juste un gros bonhomme amusant. Sous sa →

graisse se dissimule une solide dose d'énergie, énormément de volonté… et un petit côté dur, qui peut aller jusqu'au meurtre si besoin.

• **En profondeur :** L'expédition n'est pas son seul client. En fait, il est probablement en cheville avec un tas d'individus peu recommandables. Certains sont du genre à s'intéresser aux antiquités pour le compte d'un collectionneur douteux. Il ne se compromettra pas… mais les renseignements sont, au fond, une marchandise comme une autre.

Jacques Vincez, journaliste

Vingt-huit ans, grand et mince, sourire conquérant, yeux noisette, petite moustache, casque colonial, ne se sépare jamais d'un calepin ou il griffonne des notes.

• **En surface :** Vincez enquête sur un sujet qui n'a aucun rapport avec l'archéologie, mais qui le conduit régulièrement à séjourner plusieurs semaines dans la région. Il profite de l'hospitalité au fort, où il séjourne parfois une semaine d'affilée avant de disparaître pendant des mois. Il ne s'étend pas sur le sujet de ses recherches, se bornant à dire qu'il câblera tout à Paris à son retour en ville, et que le recueil de ses articles sera certainement paru en librairie lorsque l'expédition reviendra en France.

• **À la loupe :** Vincez est un journaliste singulier qui n'a pas une idée claire de ce qu'est un *« chapeau »*, ni de la manière de construire un papier. Il s'abstient de donner des détails sur son employeur, qu'il appelle parfois *« sa cousine Madeleine »*. Si on l'accuse de travailler pour le Deuxième Bureau, ou pour le ministère des Colonies, il éclate de rire et ne nie pas.

• **En profondeur :** Vincez n'est pas journaliste. Selon vos envies, il peut s'agir :

- d'un ***contre-espion*** qui surveille ce petit coin de l'Empire, auquel cas il jouera les sauveurs si la menace extérieure se précise.

- d'un ***espion*** au service d'une puissance ennemie, auquel cas les indigènes ne tarderont pas à s'agiter. Lorsqu'ils attaqueront le fort, ils seront remarquablement renseignés.

- d'un ***investigateur*** qui sert la cause de l'Humanité pour le compte d'une organisation de chasseurs de monstres, l'Étoile d'argent. Notez que cette dernière activité n'est pas incompatible avec l'espionnage.

Le site

Sa nature dépend de l'emplacement du fort (*cf.* la marge *Un emplacement modulaire*, au début). Les techniques de travail, en revanche, changent peu.

Vignancourt est un archéologue moderne et précautionneux. Il impose donc à ses ouvriers un déblayage lent et minutieux, à la main, panier de terre par panier de terre. Pelles et pioches sont utilisées le moins souvent possible. La terre extraite du site est tamisée et, d'année en année, l'emplacement où se déroule cette opération est déplacé, ce qui vaut au site d'être entouré de plusieurs dunes (ou collines) artificielles.

Si les ouvriers travaillent autour d'une structure, Vignancourt leur fait dégager ses contours avant de foncer à l'aveuglette à l'intérieur, même s'il trépigne d'impatience. Lorsqu'il s'agit de dégager des objets fragiles, les archéologues s'en chargent eux-mêmes ou confient le travail à quelques ouvriers formés pour cela.

L'enrôlement se fait par famille. Père, frères, fils et cousins forment des équipes indépendantes, qu'il

n'est pas forcément facile de faire travailler ensemble. Legros prend grand soin d'expédier celles qui s'entendent mal aux deux extrémités de la fouille. Autrement, les *« accidents »* risqueraient de se multiplier.

Versée tous les samedis, la paye est établie en fonction du nombre de jours de présence. Legros fait l'appel matin, midi et soir, et passe son temps à se balader de tranchée en tranchée pour vérifier qui est présent – il sait qui tire au flanc et procède aux retenues nécessaires. En sens inverse, il n'hésite pas à demander des primes pour les plus méritants.

Par ailleurs, il fouille régulièrement ceux qu'il a identifiés comme *« peu sûrs »*. Il se montre plus strict sur ce point si l'expédition a découvert des objets qui ont de la valeur aux yeux des indigènes (qui se fichent éperdument des poteries ou des sceaux en terre cuite, mais offriraient volontiers à leurs épouses cette épingle en or finement gravée de caractères minuscules). Legros mesure mal l'exaspération des fouillés, qui en sont à discuter entre eux d'un moyen de le coincer dans un endroit désert avant de lui donner un coup de couteau.

Positions

Le fort se trouve au Nord, à un quart d'heure de marche du site. Le village, quant à lui, se trouve à dix minutes de marche du site, vers le Sud. Il faut donc une petite demi-heure pour aller du fort au village. Le fort et le site sont reliés par une piste en assez bon état pour que le camion de l'expédition s'y aventure. En revanche, entre le site et le village, il n'y a qu'un sentier, parfait pour les hommes et les chevaux, mais où le camion ne passerait pas.

Si vous avez besoin d'évaluer les temps de trajet en camion ou à cheval, divisez le temps de marche par quatre.

Le village

Fort d'une soixantaine d'habitants, il est représentatif de la culture locale. En temps normal, ses habitants sont des cultivateurs ou des bergers mais, depuis l'arrivée de l'expédition, ils ont découvert qu'il était étrangement rentable de passer l'hiver à creuser des trous. La majorité des hommes travaillent sur le chantier, mais femmes et vieillards restent à la maison. De petits luxes, financés par la paye des ouvriers, apparaissent et se multiplient au fil des campagnes – les troupeaux s'agrandissent, des objets en tôle émaillée remplacent la poterie, etc.

L'autorité, informelle, est exercée par un groupe d'anciens. Vignancourt ne manque pas de venir de temps en temps leur présenter ses respects. De son point de vue, ils jouent deux rôles essentiels : ils laissent l'expédition travailler sans interférence, et ils veillent à ce qu'aucun villageois ne se livre à des fouilles personnelles pendant les mois d'été. Cette idée naît régulièrement dans la tête des plus jeunes. Après tout, si ces Français reviennent année après année, il y a forcément un *trésor* là-dessous, non ?

Tristan Lhomme avec la participation de Philippe Rat
Plan et illustrations *Chris Hénin*



PROFESSION MJ

LES OBJETS MAGIQUES DANS LE DUNGEONVERSE

Un peu de poésie, que diable !

« L'espoir et l'étonnement tourbillonnaient dans sa tête. Il semblait que l'anneau qu'il avait fût un anneau magique : il vous rendait invisible ! Notre hobbit avait entendu parler de semblable chose dans les vieux, vieux contes, évidemment ; mais il était difficile de croire qu'il en avait réellement trouvé un, par hasard. »

Aaaah, l'anneau de pouvoir ! Andúril… Dard… l'Arkenstone, le miroir de Galadriel… Tant d'objets légendaires dans *Le Seigneur des Anneaux*… Durandal, la lame de Roland ! Excalibur l'épée du roi Arthur ! Stormbringer et Mournblade dans Le Cycle d'*Elric* ! Balmung, l'arme de Siegfried et Naegling celle de Beowulf ! Et n'oublions pas l'épée vorpaline qui tua le Jabberwock chez Lewis Carroll… La littérature nous a bercé dès le plus jeune âge avec ces objets merveilleux dont la simple évocation vous a sûrement fait rêver autant que moi… Alors quoi de plus normal que de retrouver aujourd'hui la présence d'objets magiques dans nos jeux de rôle de *fantasy* dérivés de cet imaginaire fantastique ? Ils font partie intégrante de l'ADN même de nos jeux et on trouve des épées +1 et des potions de soins depuis l'origine du JdR.



Oui mais voilà… À nos tables, l'aura de merveilleux baignant les quelques objets magiques trouvés par les aventuriers au cours de leurs explorations disparaît souvent au profit du comportement blasé de nos chers joueurs. Il se résume alors à un processus assez navrant : le mage du groupe lance une *détection de la magie* sur le matériel récupéré sous l'œil avide de ses compagnons… qui râlent contre le MJ s'il ne détecte rien. Dans le cas contraire, le mage se transforme alors en machine à identifier les objets magiques sous la pression de ses camarades : *« Cool, une iSword +3 de feu en adamantium ! Adieu ma iSword +2 que je me trimbale depuis plusieurs niveaux ! Je vais pouvoir la revendre avec les cinq rapières +1 récupérées sur le corps des Drows. Avec ça, je vais pouvoir m'acheter un anneau et une nouvelle armure magique ! La Reine Araignée ne perd rien pour attendre ! »*

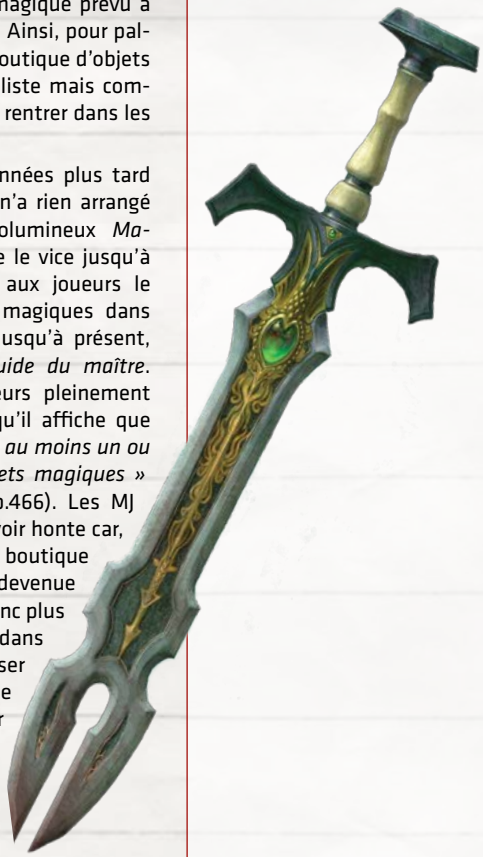
Je te vois sourire ami lecteur ? C'est à peu près ce qui se passe à ta table ? Le syndrome *« jeu vidéo »* et le *« grosbillisme »* se font vite sentir chez les joueurs dans cette situation. Mais peut-on vraiment les blâmer ? Ils savent que pour affronter les futures épreuves de la campagne, leurs personnages doivent se procurer un équipement plus performant s'ils veulent finir leur quête et rester vivants. De plus,

nous baignons dans une société de consommation et, ainsi plongé dans ce monde d'imaginaire et de fantasmes, le joueur veut gagner de nouveaux objets magiques tout comme il aimerait se procurer le dernier smartphone en vogue. On pourrait alors faire le procès de l'auteur du scénario qui a doté tous les gardes drows d'épées magiques. Mais ne répond-il pas simplement à la logique du jeu ? Car il est peut-être temps de se poser la bonne question : quelle place et quelle importance ont les objets magiques dans votre jeu et dans l'univers de votre campagne ?

Le commerce des objets magiques ?

À la fin d'une aventure, comme illustré plus haut, les PJ souhaitent souvent revendre des objets magiques qu'ils jugent obsolètes ou peu utiles pour en acheter de plus adaptés. Pour répondre à ce besoin, certains MD proposent sans vergogne la présence d'un magasin d'objets magiques à la façon de nombreux jeux vidéo et MMORPG. Cette pratique, qui a eu tendance à se démocratiser au début des années 2000, fait souvent hurler certains vieux joueurs (mais pas que). Cette époque correspond également à la sortie de la troisième édition de D&D dans laquelle de nouvelles règles facilitaient la création d'objets magiques, banalisant de ce fait un peu plus leur présence. Par ailleurs, les PJ et PNJ de cette édition deviennent rapidement de véritables super-héros au fil des niveaux, aussi la disponibilité et le remplacement des objets magiques devient-il indispensable. Restreindre leur accès, c'est réduire la puissance des personnages. Toutefois, mis à part via la découverte de nouveaux objets dans les donjons obscurs, aucune solution n'est proposée dans les ouvrages pour éviter que le guerrier du groupe ne se retrouve à combattre avec la serpe magique qu'il a trouvé ou que le magicien ne se protège derrière un luth magique prévu à l'origine pour un barde. Ainsi, pour pallier ces problèmes, la boutique d'objets magiques, certes simpliste mais commode, a eu tendance à rentrer dans les mœurs.

La sortie, quelques années plus tard (2009), de *Pathfinder* n'a rien arrangé au problème. Son volumineux *Manuel de joueurs* pousse le vice jusqu'à proposer directement aux joueurs le catalogue des objets magiques dans ses pages alors que, jusqu'à présent, il était réservé au *Guide du maître*. Le jeu assume d'ailleurs pleinement cet état de fait, puisqu'il affiche que *« chaque grande ville a au moins un ou deux marchands d'objets magiques »* (*Manuel des joueurs* p.466). Les MJ n'ont dès lors plus à avoir honte car, grâce à *Pathfinder*, la boutique d'objets magiques est devenue officielle ! Il ne reste donc plus aux PJ qu'à se rendre dans une métropole et à poser leurs sacs d'or sur le comptoir pour acheter sur catalogue ces objets merveilleux…



L'univers en question

Généraliser la pratique du commerce des objets magiques au cœur même d'un système, alors qu'aucun univers n'est vraiment imposé dans ces règles, paraît malvenu car, justement, la place et l'importance des objets magiques est étroitement liée à l'univers dans lequel vont évoluer les personnages. Par exemple, dans un monde comme *Eberron*, où la magie omniprésente est exploitée comme une technologie, l'existence de lieux de ventes d'objets magiques utilitaires et accessibles au commun des mortels semble évidente. Dans un tel monde, un marché et une économie des objets magiques paraît même tout à →

fait vraisemblable, et c'est peut-être même à partir de ce postulat que Keith Baker a créé son univers. Par contre, dans d'autres univers tels que *Dragonlance* ou *Kingdoms of Kalamar*, la magie, présente avec parcimonie, conserve un caractère mystérieux. Chaque objet magique aura sa propre histoire et sera à la fois craint et source de convoitise pour son aspect surnaturel et la puissance qu'il représente. Dans pareil contexte, toute idée de boutique d'objets magiques serait en contradiction complète avec l'ambiance de l'univers.



Enfin, d'autres paramètres inhérents à la campagne ont leur influence : la taille et l'importance de la cité dans laquelle se trouvent les aventuriers, le niveau de l'économie locale et du royaume, la présence ou non d'une école de magie ou d'un temple majeur dans les murs de la ville, la présence de personnes fortunées ou puissantes, etc. Bref, l'environnement à plusieurs niveaux doit être pris en compte pour déterminer la place qu'occupent les objets magiques dans l'univers.

L'objet magique : une œuvre d'art...

En gardant cette idée d'objets commerçables, mais étant plus terre-à-terre, on pourrait tout à fait comparer les objets magiques aux œuvres d'art. N'oublions pas qu'un objet magique est avant tout un *« objet de maître »*, c'est-à-dire généralement une œuvre majeure d'un artisan, voir son chef-d'œuvre. De pareilles pièces sont rares, parfois uniques ou existant en nombre limité. Chacune a sa propre histoire et elles sont très onéreuses, ce qui ne les rend accessibles qu'à une frange fortunée de la population. Pour des objets magiques reconnus, il faut alors généralement être initié ou montrer patte blanche pour accéder aux réseaux privés qui les mettent en vente ou aux enchères. Ainsi, à l'instar d'un marché de l'art, on peut tout à fait imaginer l'existence d'un marché des objets magiques avec sa réglementation (certificat, taxes, etc.). Dans certains cas, des objets magiques uniques ou d'un intérêt majeur pourraient même être considérés comme faisant partie du trésor royal et ne pas pouvoir sortir d'un royaume sans autorisation.

... ou une arme terrifiante ?

En restant pragmatique, certains objets magiques très puissants pourraient même être considérés comme dangereux en raison de leur pouvoir terriblement destructeur. Pour cet aspect, on pourrait également assimiler ces objets magiques aux armes dans notre société. Ainsi, la détention ou le port de tels objets pourrait tout à fait être interdit sans une dérogation ou licence spéciale. Leurs propriétaires auraient pour obligation de les déclarer, et les objets devraient être enregistrés auprès des officiels. Certains objets magiques particulièrement puissants pourraient même être confisqués par les autorités afin de renforcer l'arsenal militaire de la cité ou la sécurité du royaume. Enfin, s'il n'est pas dangereux mais pratique et puissant, l'objet peut également être saisi pour utilité publique ou, plus simplement simplement... pour le bon plaisir du roi.

Le marché parallèle

Dès que des sommes importantes entrent en jeu et que des réglementations et interdictions sont mises en

place, un marché parallèle se développe toujours. Il n'est toutefois pas évident d'approcher ces réseaux, et cela peut même s'avérer dangereux. De plus, de tels marchés noirs proposent généralement des objets dont l'origine reste obscure et dont l'état n'est pas toujours garanti ou réel. Gare à la fausse épée magique dotée d'une simple *aura magique* ou à la baguette magique volée au mage du coin.

De riches collectionneurs peu scrupuleux sont également prêts à payer des sommes astronomiques pour se procurer certains objets magiques rares *via* ces réseaux illégaux. Ce trafic illicite enrichit ainsi des guildes de voleurs spécialisées qui profitent parfois des faiblesses de certains nobles en détresse (jeu, drogue, etc.), de la situation financière de quelques seigneurs ruinés ou des royaumes en guerres, etc. pour faire main basse sur des objets magiques uniques, finançant même parfois indirectement les fanatiques de quelques cultes malfaisants.

Objets d'art merveilleux ou armes dangereuses, voilà deux parallèles pour vous inciter, si cela vous plaît, à envisager les objets magiques autrement lors de vos prochaines parties.

Rareté, reproductibilité et valeur

Pour cadrer le commerce des objets magiques, les règles de certains jeux posent des limites financières en fonction de la taille de la ville pour éviter les problèmes économiques que pourrait générer une telle boutique. Mais, malgré ces restrictions, cette façon d'appréhender les objets magiques à tendance à les banaliser, les rendant facilement accessibles dans une métropole. La notion de rareté disparaît alors totalement et génère chez les joueurs l'attitude caricaturée plus haut.

Le commerce des objets magiques n'est toutefois pas une fatalité dans les jeux dérivés de l'ancêtre *AD&D*. C'est d'ailleurs une façon de faire qui déplaît à de nombreux joueurs, et beaucoup considèrent que les objets magiques doivent rester quelque chose de rare.

Sur ce point, justement la dernière édition de *D&D* (la 5, au cas où vous débarqueriez d'une île déserte) semble corriger le tir de ce phénomène en indiquant que *« à moins que votre campagne n'indique le contraire, la plupart des objets magiques sont si rares qu'ils ne peuvent pas être disponible à la vente »* (*Dungeon Master's Guide* p.135). Par ailleurs, le jeu ne propose plus véritablement de règle pour la fabrication des objets et limite drastiquement le nombre d'objets magiques utilisables simultanément par un personnage. Il semblerait donc que l'on assiste à un retour à davantage de sobriété dans la gestion des objets magiques.

Beaucoup d'autres jeux proposent toutefois des règles de création d'objets magiques, mais la conception de tels objets n'en reste pas moins un processus long, complexe et onéreux, nécessitant des ressources et des compétences que peu de personnes possèdent. Ces différents facteurs mesurables et quantifiables font que l'objet magique, bien qu'étant un élément reproductible, doit forcément rester rare. Bien sur, on peut imaginer que certaines potions puissent être éventuellement achetées auprès d'alchimistes et d'herboristes, ou dans certains grands temples, et que quelques parchemins puissent être accessibles auprès d'un mage reconnu, mais cela devrait rester exceptionnel. Souvenez-vous que la rareté, le désir de l'objet et la frustration du joueur ne rend l'objet magique que plus attractif et merveilleux.

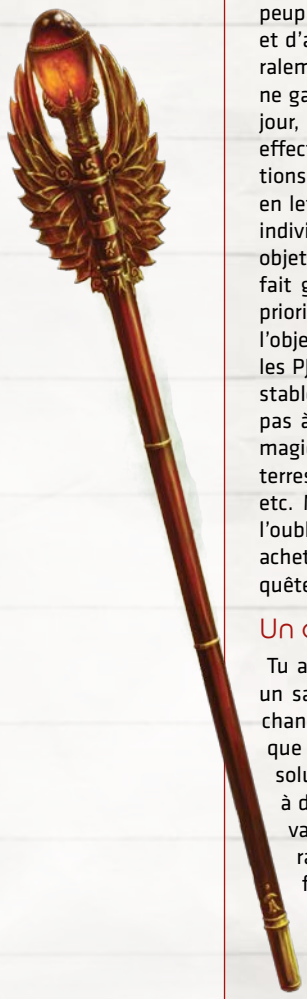
Soldes sur les *rapières +1*

Comme vous l'aurez compris, si on veut garder une certaine cohérence avec la plu- →

Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités

Le pouvoir étant corrupteur, certains objets puissants nécessitent des qualités particulières pour pouvoir les utiliser. Souvenez-vous d'Excalibur ou de Mjolnir, le marteau de Thor. L'épée ne peut être retirée du rocher que par le vrai roi, quant au marteau de Thor, seul celui qui en est digne peut le porter et en utiliser le pouvoir (dans la version Marvel, du moins). Qu'il s'agisse de la pureté de l'âme, du sang royal, ou tout simplement d'être *« digne »*, toutes ces raisons peuvent constituer autant de garde-fous en jeu afin que le personnage n'abuse pas du pouvoir qui lui est confié. Ainsi, si le porteur fait un écart de comportement, l'objet perd toute ses facultés, temporairement, ou définitivement...





part des univers classiques de *fantasy*, acheter un objet magique ne devrait pas du tout être une chose évidente. Et en revendre un l'est peut-être encore moins car, en réalité, les acheteurs sont rares. Bien sûr, beaucoup de personnes aimeraient avoir une belle épée magique, mais la plupart des gens n'ont pas les moyens de s'en payer une. Tandis qu'à un certain niveau les aventuriers brassent les pièces d'or au point de ne plus savoir qu'en faire (à part acheter des objets magiques), l'homme du peuple n'a accès qu'aux pièces de cuivre et d'argent, et il pratique même généralement plutôt le troc. Un bon artisan ne gagne pas plus d'une pièce d'or par jour, quant aux riches marchands, ils effectuent généralement leurs transactions importantes en marchandises et en lettres de crédit. Enfin, lorsque des individus ont les moyens d'acheter un objet magique, ce type de dépenses ne fait généralement pas partie de leurs priorités. Aussi, gare aux ennuis, car l'objet est un objet de convoitise ! Si les PJ étaient des gens *« normaux »* et stables, ils ne chercheraient d'ailleurs pas à dépenser leur fortune en objets magiques, mais plutôt dans l'achat de terres, d'une demeure, d'un commerce, etc. Mais ce sont des aventuriers, ne l'oublions pas ! Ainsi, la recherche d'un acheteur (ou vendeur) peut devenir une quête en soi.

Un objet de quête ?

Tu admettras, cher lecteur, que poser un sac d'or sur le comptoir d'un marchand est nettement moins gratifiant que de gagner un objet après avoir résolu des énigmes, avoir été confronté à de périlleux obstacles ou être sorti vainqueur d'un combat mémorable. Aussi, la première chose à faire en fin de chapitre pour éviter le syndrome *« boutique d'objets magiques »* chez les joueurs, est de modifier à valeur égale le contenu des trésors de l'aventure pour faire en sorte que les objets magiques trouvés soient utiles et adaptées au groupe.

Cependant, si les PJ souhaitent absolument se procurer un objet magique avec l'or qu'ils ont amassés, la recherche de cet artefact ou des composantes nécessaires à sa fabrication peut tout à fait se transformer en quête personnelle : rencontrer le fameux maître forgeron nain dans la montagne, retrouver le morceau de météorite qui servira à forger la lame, ramasser les herbes rares nécessaires à la décoction de l'onguent, localiser cette essence rare d'arbre pour fabriquer sa baguette, etc. Cela redonne de l'importance et de la valeur à l'objet par la difficulté à se le procurer. C'est une méthode séduisante mais qui a toutefois une grosse contrainte : le temps... qu'il s'agisse du temps réel ou du temps dans le jeu, d'ailleurs. Car comme il n'est déjà pas toujours facile de trouver du temps pour jouer, si en plus ce temps sert à faire des quêtes annexes pour qu'un personnage se procure un objet magique, la campagne proprement dite risque de ne pas avancer. De plus, si l'aventure est une course contre la montre, cette solution devient impossible à exploiter car les aventuriers n'auront pas de temps pour se lancer dans une quête annexe personnelle. C'est donc une solution à envisager seulement si vous jouez très régulièrement et si cette option s'intègre sans heurt dans votre campagne.

Le revers de la médaille...

« (...) il sortit l'Anneau et le repassa à son doigt. Il éprouva immédiatement le grand fardeau de son poids, et (...) la malice de l'Œil de Mordor (...) » - Le Seigneur des Anneaux – Le Retour du roi

« L'épée noire, échappant au prince albinos, prenait racine dans les chairs et gémissait de plaisir en lapant la substance des vivants. Elric n'était pas responsable, il jouait son rôle, il était le Porte-Épée. » - Cycle d'Elric - L'Épée noire



Ces deux extraits nous rappellent aussi que l'utilisation des objets magiques n'est pas toujours inoffensive. Il arrive qu'un objet puissant cache un revers terrifiant. Sans être maudit, il provoque une dépendance ou une corruption de l'esprit, devient un fardeau entraînant destruction et mégalomanie ou agit comme un mouchard avec une entité malfaisante… Serait-ce la raison pour laquelle nos aventuriers trouvent souvent leurs objets magiques sur les dépouilles de leurs ennemis maléfiques ? Est-ce l'objet même qui les a rendus ainsi ? Ou est-ce tout simplement le pouvoir qui corrompt *« l'âme »* de celui qui en abuse ? Si un objet magique puissant engendre de sombres phénomènes, les PJ réfléchiront sans doute à deux fois avant de trop l'utiliser…

Pour conclure

L'objet magique, si merveilleux dans la littérature, a beaucoup perdu de sa superbe dans notre hobby par sa vulgarisation dans la plupart des classiques de fantasy. Il se résume souvent à une simple composante statistique exploitée par le *« Gros Bill »*, l'optimisateur qui sommeille en chacun de nous. D&D 5 semble manifester la tendance inverse en éclipsant la vente et la fabrication des objets et en limitant leur quantité mais, quel que soit le jeu, c'est au MJ à envisager l'objet magique autrement pour lui redonner de son importance et limiter cet aspect commercial : mieux adapter les objets au groupe, en faire des objets évolutifs, les considérer comme des chefs-d'œuvres de l'artisanat ou des objets dangereux soumis à réglementation. Quelle que soit la solution adoptée, leur accessibilité et leur revente devraient rester difficiles et leur fabrication complexe et coûteuse. Enfin, n'oubliez pas que ces objets ont toujours une histoire, une légende, et qu'ils peuvent dissimuler des pouvoirs ayant des répercussions sur le porteur ou exiger une ligne de conduite exemplaire pour se manifester.

Pierre Balandier

Illustrations *Tous droits réservés, Paizo Inc. 2016*

Remédier au remplacement

Une autre technique pour éviter l'obsolescence des objets magiques avec la progression en niveaux des personnages est de les faire évoluer avec eux. Par ce biais, les joueurs sont moins enclins à revendre les objets et auront même tendance à s'y attacher comme ils s'attachent à leur personnage. L'objet augmente en puissance et peut même parfois manifester un nouveau pouvoir insoupçonné, ce qui apporte de la surprise, du mystère et un intérêt croissant pour l'objet. Il existe des variantes de cette technique, mais la finalité reste la même. Par exemple, le supplément *Weapons of Legacy* de D&D 3.5 propose des objets dont les pouvoirs ne s'activent qu'en réalisant des actions ou rituels précis liés à l'histoire de l'objet. Ce système transforme l'objet magique en véritable artefact de légende. Une option du *Magic Item Compendium* propose quant à elle de fixer des cristaux interchangeables d'énergie magique qui vont donner de nouvelles capacités à l'objet, le rendant modulable. Sur ce principe, je propose d'ailleurs à la suite de cet article une aide de jeu dans cette thématique.



PROFESSION MJ - LA SUITE

ARMES ET ARMURES MAGIQUES ÉVOLUTIVES

Mon épée aussi prend des XP ?

Si vous avez lu le MJ Only des pages précédentes, voici une solution concrète.

Les objets magiques utilisant cette méthode répondent aux règles suivantes :

- Tous les objets ont une aura magique identique (fixe ou pulsative). L'aura ne définit donc plus la puissance de l'objet. Un objet est magique ou ne l'est pas.
- La valeur des objets définie dans les règles du jeu ne sont plus applicables. Les objets utilisant ce système sont inestimables ou ont du moins la valeur qu'on voudra bien leur attribuer, à la façon d'une œuvre d'art unique.
- Avec la progression en niveaux du personnage, l'objet peut manifester des propriétés spéciales. C'est au MD de déterminer ces propriétés s'il décide d'en octroyer à l'objet. Une fois activées, elles ne pourront plus être modifiées.
- Les propriétés spéciales d'un objet ne se révèlent au porteur qu'après une période d'utilisation d'au moins 24 heures, un « *lien* » entre le porteur et l'objet ou une adaptation à l'objet étant nécessaire pour qu'elles se manifestent.

Cette aide de jeu (compatible avec tous les jeux basés sur le DRS 3.5) a pour but de réhabiliter l'importance des armes magiques dans le jeu, et d'éviter ainsi qu'elles perdent de leur attrait avec la progression en niveau des personnages.

L'idée est de considérer qu'une arme, armure ou bouclier magique (mais également tout objet ayant un bonus d'altération similaire) ne possèdent plus un bonus d'altération fixe, mais que cet objet est tout simplement « *magique* ». Le bonus d'altération n'est plus une valeur représentative de l'efficacité de l'objet, mais un paramètre qui varie en fonction du niveau de son porteur. Ainsi, l'objet reste adapté à la puissance du personnage. Tous les objets magiques dégagent la même aura magique et « *n'affichent* », en apparence, pas de différence de puissance. Ce simple présupposé évite déjà un premier jugement de valeur du joueur sur l'objet, qui conserve tout son mystère. Par ailleurs, seule une utilisation prolongée de l'objet permettra de mettre en évidence d'éventuelles propriétés spéciales, en fonction de ce qu'aura défini le MJ.

Cette évolutivité et l'activation surprise d'une ou de plusieurs propriétés spéciales fait que l'épée magique trouvée sur le grand méchant reprend enfin de l'importance et de la splendeur et ne devrait plus être revendue (ni achetée) au marchand du coin en échange d'une poignée de gemmes.

N'oubliez pas également de rapidement personnaliser l'objet en rajoutant des détails visuels et petits effets mineurs. Vous pouvez aussi vous poser ces deux questions à son sujet : « *qui l'a fabriqué, et dans quel but ?* » et « *quelle a été son utilisation au fil du temps ?* ». Ces petits détails permettent de personnaliser l'objet et de le rendre unique.

Conception d'une arme magique

C'est au MD seul de concevoir l'objet magique. Il préférable qu'il anticipe son évolution à l'avance plutôt que de la définir au fur et à mesure.

La conception s'appuie sur un nombre de points qui va permettre « *d'acheter* » le bonus d'altération effectif de l'arme (1 point = +1), ainsi que ses éventuelles propriétés spéciales. Ce nombre de points maximal est déterminé par le niveau du porteur, en se référant au tableau page suivante.

Chaque propriété spéciale a un coût en points différent selon sa puissance relative. Vous retrouverez la description détaillée de ces propriétés dans votre jeu préféré ou dans le document de référence du système (DRS/SRD) 3.5.

Par exemple, pour un personnage de niveau 3, le tableau indique au MJ qu'il bénéficie au maximum de 2 points pour la conception de l'épée magique, et que le bonus d'altération effectif maximal est de +1. Le MJ utilise donc un point pour en faire une épée +1 et l'autre point peut être utilisé par le MJ pour appliquer une propriété spéciale d'un coût équivalent. Toutefois, il peut choisir de ne pas attribuer tous les points et de décider que, pour le moment, l'épée reste une simple épée +1 afin d'en faire une épée +2 au niveau 4. En effet, au niveau 4 il ne dispose toujours que de ses 2 points de création, mais le bonus d'altération effectif

maximal est de +2. Ensuite, au niveau 6, il en fera une épée +2 de feu (3 points de création : 2 point pour le +2, 1 point pour la propriété spéciale « de feu »*). Et ainsi de suite. Au niveau 20, l'épée sera peut-être devenue par exemple une épée +5 de feu dansante pour un total de 10 points.*

Coût des propriétés spéciales :

Armes :

- Propriétés à 1 point : acérée, enchaînement, feu, foudre, froid, gardienne, lancer, miséricordieuse, spectrale, stockage de sort, tonnerre, tueuse, vicieuse.

- Propriétés à 2 points : anarchique, axiomatique, destruction, feu intense, foudre intense, froid intense, impie, sainte, sanglante.

- Propriété à 3 points : rapidité.

- Propriétés à 4 points : dansante, lumière.

- Propriété à 5 points : vorpale

Armures :

- Propriétés à 1 point : défense légère, déplacement furtif, graisseuse, mimétisme, ombre

- Propriétés à 2 points : déplacement furtif supérieur, graisseuse supérieure, ombre supérieure, résistance à l'acide, résistance à l'électricité, résistance au feu, résistance au froid, résistance au son, résistance à la magie (13)

- Propriétés à 3 points : défense intermédiaire, déplacement furtif suprême, forme animale, invulnérabilité, graisseuse suprême, ombre suprême, résistance à l'acide supérieure, résistance à l'électricité supérieure, résistance au feu supérieure, résistance au froid supérieure, résistance au son supérieure, résistance à la magie (15), spectrale

- Propriétés à 4 points : contrôle des morts-vivant, éthérée, résistance à la magie (17)

- Propriétés à 5 points : défense lourde, résistance à l'acide suprême, résistance à l'électricité suprême, résistance au feu suprême, résistance au froid suprême, résistance au son suprême, résistance à la magie (19)

Boucliers :

- Propriétés à 1 point : attaque, aveuglant, défense légère, interception de projectiles

- Propriétés à 2 points : animé, antiprojectiles, résistance à l'acide, résistance à l'électricité, résistance au feu, résistance au froid, résistance au son, résistance à la magie (13)

- Propriétés à 3 points : défense intermédiaire, forme animale, résistance à l'acide supérieure, résistance à l'électricité supérieure, résistance au feu supérieure, résistance au froid supérieure, résistance au son supérieure, résistance à la magie (15), spectral

- Propriétés à 4 points : contrôle des morts-vivant, résistance à la magie (17)

- Propriétés à 5 points : défense lourde, réfléchissant, résistance à l'acide suprême, résistance à l'électricité suprême, résistance au feu suprême, résistance au froid suprême, résistance au son suprême, résistance à la magie (19)

Pierre Balandier

TABLEAU POUR LES JEUX UTILISANT LE DRS 3.5

Niveau du porteur	Nombre de points maximum	Bonus d'altération effectif maximum
1	1	+1
2	1	+1
3	2	+1
4	2	+2
5	3	+2
6	3	+2
7	4	+3
8	4	+3
9	5	+3
10	5	+4
11	6	+4
12	6	+4
13	7	+5
14	7	+5
15	8	+5
16	8	+5
17	9	+5
18	9	+5
19	10	+5
20	10	+5

Exemple : *En se référant au tableau, une épée longue +3 de feu dans les mains de son fidèle porteur (un rôdeur 9), ne deviendra qu'une épée +2 dans les mains d'un vil pirate qui s'en empare (roublard 6) ou une épée +5 si elle est maniée par le chef des pirates (guerrier 13). Si le chef pirate conserve l'épée plus de 24 heures, la propriété* « de feu » *se manifestera, ainsi peut-être qu'une autre propriété encore non révélée au rôdeur si le MJ l'a conçue ainsi. Dans le cas du pirate de niveau 6, la propriété n'apparaîtra que si elle se manifestait déjà à ce niveau. Autrement, il devra attendre le niveau nécessaire (7 ou 9) pour qu'elle s'active.*



QUAND ÇA CHAUFFE ENTRE JOUEURS

Maintenant que les présentations sont faites, que tu as ton casier, que tu sais où sont les douches et que tu as personnalisé ton maillot… en tenue ! Pense à ton protège-dents et oublie les sacs de sable, aujourd'hui on tape sur le copain, c'est sparring partner ! Ce que ça veut dire ? En gros, voici une petite méthode pour gérer les disputes, les prises de têtes et même les bourre-pif qui ne manqueront pas d'éclater entre PJ, sans que les joueurs y laissent des plumes.

L'idée de base du *sparring*, c'est du combat relativement libre où les coups ne sont pas faits pour blesser. C'est un peu comme ça que j'envisage mes parties de JdR. J'aime beaucoup les conflits, la tension, le ton qui monte, les menaces, les trahisons, les agressions verbales ou physiques entre PJ ou PJ/PNJ… Mais, autour de la table, ça dérape trop souvent, et quand on en vient aux dés, en général, c'est trop tard, les dégâts entre joueurs sont déjà douloureux. Autant s'entraîner.

Monter sur le ring

Ce qu'on appelle le contrat social à une table de JdR, cet ensemble implicite de règles de bonne entente et de respect mutuel, est aujourd'hui un lieu commun. Quand on prévoit de jouer sur des sujets sensibles comme le sexe ou l'ultraviolence, on a pris le pli d'en parler avant de mettre les pieds dans le plat. Mais en réalité nos limites, nos envies, nos attentes, nos besoins vont parfois se nicher ailleurs. Et, des fois, on oublie de le mentionner. Soit parce qu'on se connaît bien, soit parce qu'on pense que c'est « *évident* », soit parce qu'on n'y pense pas, tout simplement.

Champion/ne, personne ne va s'occuper de ça à ta place. Si tu montes sur le ring, c'est à toi de fixer les limites et de dire ce que tu veux comme combat. Si tu ne veux pas de coups en dessous de la ceinture, tu le dis. Si, au contraire, tu voudrais que la fourchette aux yeux soit autorisée, tu le dis aussi.

Le cadre : c'est habituellement compris dans le *briefing* du MJ mais, s'il oublie, tu as le droit de demander. Est-ce qu'on joue un groupe soudé quoi qu'il arrive ou joueur contre joueur ? Est-ce qu'on joue un scénario linéaire ou un gros bac-à-sable ? Est-ce qu'on joue réaliste ou héroïque ?

Si tu soupçonnes que le jeu ou les autres joueurs peuvent s'approcher de tes limites, tu les exprimes : « *On peut jouer une belle engueulade, mais je ne veux pas qu'un autre PJ agresse mon PJ* » ; « *On peut jouer une scène de sexe mais on évite de décrire, svp.* » ; « *On ne parle pas de maltraitance sur les enfants si possible, etc.* » sont autant de précautions valables avant de commencer le match.

Ça vaut le coup aussi de préciser tes attentes ou tes envies avant de rejoindre la table : « *Je suis là pour jouer du drame, de la baston, de la romance, de l'exploration, de l'enquête, etc.* » ; « *Je suis là parce que ce jeu-là m'intéresse, parce que je veux passer une soirée avec vous précisément, parce que je veux essayer d'interpréter un archétype que je ne joue jamais, etc.* » ; « *Je compte provoquer des péripéties, je compte découvrir de mon mieux l'histoire qu'on a préparée pour moi, je compte participer moi aussi à la création de l'univers, etc.* »



Si tu as loupé le contrat social en amont, rien n'est fichu, il y a encore le *débrief*, notamment pour resserrer les boulons entre deux épisodes de campagne (voir en marge page 223).

Sécuriser les combats

Ici, dans ce gymnase, le MJ n'est pas l'unique personne chargée de faire gaffe aux autres joueurs. On a prévu de le faire graver sur le fronton, mais le marbrier a pris du retard sur le devis. Champion/ne, c'est aussi à toi d'entendre tes *sparring partners* exprimer leurs propres envies, leurs besoins ou leurs limites, et c'est aussi à toi d'en tenir compte.

Ça veut dire qu'on en parle avant de monter sur le ring, mais qu'on continue de faire gaffe pendant le combat. Parce que le *partner* peut découvrir en cours de route qu'il s'est fait un claquage, qu'il pensait être à l'aise sur le mouvement, mais en fait non. Pour l'exemple, il m'est arrivé de dire ok avant la partie pour jouer un couple avec un autre PJ, et j'ai découvert en jeu que j'étais trop gênée pour jouer un dîner en amoureux… Tout le monde peut changer d'avis en cours de partie, mais il faut que les autres joueurs (et le MJ) le sachent et le comprennent : qu'ils soient à l'écoute, et que moi j'exprime ce qui ne va pas.

Si tu sens un malaise du côté d'un autre joueur, n'hésite pas à demander si ça va. Et si ça ne va pas de ton côté, tu le manifestes aussi. Le MJ a déjà des kilos de choses à gérer avec sa préparation, son scénario, les vérifications de règles, le temps de parole… C'est aussi à nous de nous prendre en main et de prendre soin les uns des autres.

Ce qui se produit sur le ring reste sur le ring

… Et les querelles de vestiaires restent aux vestiaires.

En JdR, on a l'habitude de considérer que le jeu passe forcément par nos personnages. Pas ici dans ce gymnase. Champion/ne, j'ai une révélation brutale à te faire : ton bonhomme n'existe pas. Le mien non plus.

Si tu fulmines parce que mon amazone démolit tous les PNJ avant même que ton diplomate ait pu leur parler, →

ça ne sert à rien de la *backstabber* à la première occasion. Au passage, MJ ça ne sert à rien non plus de la faire tomber dans un piège ou autre bricole malheureuse. Parce que ça n'est pas avec elle que vous avez un différent à régler, c'est avec moi et ma façon de jouer.

Tant que nous regardons tous mon amazone, aucun de nous ne voit la cause du problème. Ce n'est pas le fait que mon personnage soit bourrin à *ce point*, ou que la scène ne soit pas crédible, ou que les rapports de force soient déséquilibrés sur les jets de dés. Le vrai problème, c'est que je suis en train de me faire le scénario à moi toute seule façon brutasse sans laisser aux autres joueurs l'opportunité de jouer et sans tenir compte de leurs envies. Et, comme je ne suis pas un monstre, il y a de grandes chances pour que je le fasse sans même m'en rendre compte. Raison de plus pour en parler directement avec moi, plutôt que de confier le message à mon PJ.

On peut également admettre que nous n'avons pas à faire porter le chapeau à nos PJ quand nous dérapons dans la semoule. S'il y a des frustrations à la table, les excuses de type « *mais c'est cohérent avec mon personnage* », « *mais c'est le scénario qui veut ça* » ou « *mais ce n'est pas moi c'est le MJ* » ne résolvent rien. La seule réaction acceptable est : demander ce qui ne va pas, reconnaître ce qui ne va pas, et exprimer chacun ce dont on a besoin pour que ça fonctionne mieux entre nous. Et en tenir compte par la suite.

Et, une fois qu'il est clair que les éventuels reproches ou frustrations entre joueurs sont réservés aux vestiaires, on peut plus facilement se permettre de monter dans les tours entre PJ, de se lâcher sur le fait de jouer la violence verbale ou les menaces physiques (dans la fiction !) sans risque que l'un des joueurs le prenne personnellement.

Monter sur la troisieme corde

Maintenant que le ring est *safe* et que les *sparring partners* sont clean entre eux : LET'S FIGHT ! Parce que c'est fun quand même !

... Mais pas n'importe comment non plus. Déjà, être clair sur les intentions de chacun avant d'embrayer. Si le diplomate accuse soudain mon amazone de tout faire foirer depuis le début par manque de subtilité, avec ce qu'il faut de venin et d'attaque personnelle pour qu'elle le prenne mal, qu'est-ce que l'autre joueur attend en retour ?

Le plus important : est-ce qu'il se rend compte de ce qu'il fait ? Si, pour lui, c'est une attitude normale de son personnage et qu'il n'a pas fait attention à l'état d'énervement de l'amazone (ou si moi je n'ai pas montré qu'elle était en train de bouillir), il ne va pas comprendre d'où sort la réaction. Surtout si elle est violente. Avant d'attaquer direct là où ça fait mal, mon amazone peut faire savoir que là c'est sérieux : par des réactions verbales « *Tu as dit quoi, là ?* » ou « *Tu te prends pour qui ?* » ou encore par des attitudes : « *J'explose mon verre entre mes doigts* » ; « *Je tape dans un mur* » ; « *Je le regarde d'un air furieux* ». Histoire de laisser au joueur la possibilité de faire reculer le diplomate et d'apaiser le conflit. Si le joueur ne comprend pas le panneau indicateur, ou s'il y a le moindre doute, ne pas hésiter à doubler d'un sous-titre directement adressé au joueur : « *Tu es conscient qu'il est en train de la pousser à bout, là ?* ».

Ensuite, est-ce que le joueur attend de mon amazone qu'elle le remette à sa place ou qu'elle s'écrase ?

Il y a un paquet de façons de poursuivre l'interaction en fonction que de ce que nous voulons pour les personnages : si c'est sa façon à lui de dire qu'il l'aime bien, si c'est un clash dont aucun ne

sortira indemne, si c'est pour crever un abcès mais qu'on cherche une réconciliation, etc. Si l'autre joueur ne me donne pas à voir ses intentions et si moi je ne suis pas à l'écoute, il y a des chances pour que ça ne se passe pas bien.

Enfin, si je sais ce qu'il attend de moi, je suis libre de le lui donner *ou pas*. Et si je ne le lui donne pas en étant claire sur mes propres intentions (mon amazone ne veut pas d'ennuis, elle plie ; mon amazone n'a même pas compris qu'elle a été humiliée, elle t'ignore ; mon amazone te menace parce que tu as été trop loin), au moins on sait tous les deux ce qu'on est en train de faire et on peut en profiter.

On peut jouer en complicité l'affrontement de nos personnages, ou la frustration du joueur à la table. Mais on sait lui et moi ce qu'on est en train de jouer, et on le joue ensemble.

Arrêter le combat avant le KO

Un *sparring partner* n'est pas là pour que tu te défoules sur lui. On n'a pas pris le temps de poser les limites avant la partie pour lâcher toutes les sécurités au moment du combat. Sur l'exemple d'une agression inter-personnages, si tu as demandé qui tu pouvais agresser à la table, et jusqu'où tu pouvais aller en restant dans les limites de la bonne entente, ça n'est pas pour te laisser aller à franchir la ligne dès que tu es chaud-chaud pour la baston.

Nous avons aussi besoin de savoir comment faire pour ne pas dépasser les bornes sans pour autant perdre la connexion avec notre personnage. Nous avons besoin de moyens pour faire plier notre PJ ou pour lui ménager des portes de sortie dans le chemin qui mène au conflit plutôt que de nous y embourber tous.

Si le joueur du diplomate a dit ok pour des menaces verbales, ou éventuellement physiques mais sans passage à l'acte, il faut que je me débrouille pour que mon amazone ne se retrouve pas obligée de lui coller une mandale. Quitte à choper la première bonne raison qui passe pour arrêter l'escalade si le ton continue de monter. Quitte à s'écraser, à reconnaître ses torts ou à accepter de perdre la face sur une dispute. Quitte à ruminer une vengeance, plus tard, qui ne prendra pas la forme d'une agression directe.

Arrêter un combat avant le KO d'un des deux *partners*, ça demande une certaine capacité à concéder. À accepter une défaite ou une fuite sans que ce soit trop dur à avaler pour l'un ou l'autre joueur engagé dans la dispute. Plus le *roleplay* est brutal, plus mon amazone appuie là où le diplomate a mal (« *je comprends mieux pourquoi tes parents t'ont abandonné* »), plus ça demande du *fairplay* entre joueurs, avant qu'on en arrive aux dés.

Jusqu'ici, je n'ai pas parlé de mécaniques, de jets de dés, de dons de jetons ou autres. Parce que, souvent, les problèmes générés par du *roleplay* un peu musclé ne se règlent pas sur un jet. Si un joueur pensait jouer joueur contre joueur alors que les autres sont certains qu'on joue l'équipe soudée avant tout, si un joueur ne veut pas qu'un autre PJ agresse son PJ mais ne l'a pas dit, si un joueur n'a rien vu venir et ne comprend pas pourquoi un autre PJ se retourne brutalement contre le sien, trancher qui fait des dégâts et combien grâce aux dés ne résoudra rien et il y a de grandes chances pour que l'ambiance soit ruinée avant la fin.

Maintenant, champion/ne, les hostilités peuvent commencer. Assure ton protège-dents, replace ta coquille, et… FIGHT !

Eugénie
***Crapous** Didier Guiserix*

Le débrief

Définition : Petit mail ou discussion post-partie qui peut se faire collectivement, ou de joueur à MJ, ou de joueur à joueur.

Un bon débrief commence par une auto-critique sincère. Les malentendus se produisent à deux ou plus. Ça vaut toujours le coup de se demander ce qui n'a pas marché de ton côté, ce que tu n'as pas compris, pas accepté, ou mal exprimé, avant de charger l'autre.
Un bon débrief sert à resserrer les boulons, surtout pour les campagnes. Il s'agit de comparer vos compréhensions de ce qui s'est joué et combler le gouffre entre vos différentes perceptions des choses. Et en profiter pour exprimer ce dont tu as besoin et demander ce dont l'autre a besoin pour ne pas reproduire le problème.
Et, enfin, un bon débrief sert aussi à dire ce que tu as aimé, tant qu'à faire. Savoir ce que les autres aiment dans ta façon de jouer et pouvoir le leur donner, ça fait partie du plaisir. Autant amorcer le mouvement.



Les conseils de
PAPY DONJON

LE TEMPS DES REPENTANCES

Bien mal acquis ne profite jamais (aux PJ)

Ah, tu pensais échapper aux doigts griffus de ton MJ ?! Tu pensais qu'après avoir raflé tous les trésors sans le moindre heurt, il te laisserait continuer à souiller ses couloirs impunément ? Tu ne serais pas un peu naïf ? C'est sans compter sur la solidarité entre MJ !

Je ne vais pas te faire l'affront de lire la lettre que ton MJ a envoyé à ce bon Papy Donjon, mais sache qu'à partir de ce jour, mes services lui sont entièrement consacrés. Alors, déguerpis, ouste ! Cette rubrique est **MJ Only** ! Laisse les adultes parler. Et attends-toi à souffrir…

Une histoire de pénitents

Bien, maintenant que nous ne sommes plus que tous les deux, estimé confrère, rentrons dans le vif du sujet. Votre missive m'a fait grand' peine, et j'ai donc réuni mon équipe d'ingénieurs - retraités, certes, mais encore étanches du ciboulot comme du reste - pour appareiller votre donjon à la hauteur de l'insolence de ces grippeminauds. Vous trouverez toutes les informations nécessaires au bon fonctionnement du mécanisme, ainsi que quelques détails historiques sur l'origine de ce dispositif de « *soumission* ». *Oui, il s'agit de soumission…*

En effet, tout MJ qui se respecte a besoin de s'assurer du dévouement indéfectible de ses subordonnés. Pour cela, bien des gardiens recourent au fouet, mais d'autres préfèrent la manipulation mentale. Delhas' Nicozen est de ceux-là. Ce maître de donjon remarquable, dont l'histoire n'a retenu que la perversité, aimait leur laisser croire qu'il était une divinité, ou du moins qu'il œuvrait en son nom.

Il bâtit une « *salle aux trésors* » un peu spéciale, sur laquelle ses nouvelles recrues tomberaient tôt ou tard. Rapidement, l'idée de chiper quelques babioles leur viendrait, pensant que leur maître ne verrait rien. Après tout, faut-il s'attendre à une autre attitude quand on parle de gobelins ? Il fallait faire un exemple et punir ceux qui auraient la mauvaise idée de se servir sans l'autorisation de Glorlkboulissk aux milzieux, une divinité factice, mais ô combien effrayante. Et, au final j'y viens, leur apprendre la repentance… Et cela peut parfaitement s'appliquer aux malotrus qui pillent nos donjons.

Poussez la porte de Glorlkboulissk

Alors que les aventuriers traînent leurs carcasses fétides dans vos souterrains, les voilà face à une porte en métal au-dessus de laquelle est triomphalement peint « *salle des trésors* ». La porte est gravée d'une tête de hobgobelin portant une dizaine de pédoncules oculaires. Une représentation de Glorlkboulissk,



mais surtout un avertissement qui devrait glacer le sang des plus téméraires. D'autant que tout autour, des mises en garde sont grossièrement peintes en langage 'commun' *(« patouchéé », « cass-twa sal kobolde ! », « c à moa ! »...)*.

Malgré une serrure massive en forme d'œil (la clef à l'anneau en forme d'œil identique, trouvée peu avant, devrait mettre les PJ en confiance), la porte n'est pas fermée à clef et s'ouvre sur une salle sombre et basse de plafond. L'entrebâillement de la porte s'accompagne d'une odeur de décomposition et d'un murmure incompréhensible et lancinant. La lumière allumée, les indésirables constatent que les marmonnements viennent de dizaines de bouches qui apparaissent et disparaissent inlassablement sur les murs souillés de moisissures. Le langage fait penser à un dialecte gobelin et, si les PJ collent leurs oreilles aux murs, ces vauriens comprennent qu'elles adressent des commandements de servitude et de déférence à l'égard de Glorlkboulissk et du Maître-tout-puissant.

Fiche technique

Type : salle
Fonctionnement : mécanique, magique
Dangerosité : 3
Déclencheur : ouverture du coffre et vol d'un objet
Dissimulation : coffre, porte
Compétence pour éviter/détecter le piège : ***(1,2)*** Vue ; ***(3)*** Réflexe sinon 5D6 de dommages ; ***(4)*** Jet de volonté ; ***(6)*** Dextérité (impossible)
Réamorçage : automatique
Type de dommages : ***(3)*** Écrasement

Résumé

(1). Détecter le piège magique (facile).
(2). Détecter le piège mécanique (très difficile).
(3). Éviter la porte (très difficile).
(4). Résister aux illusions (moyen).
(5). Crocheter la serrure et dissiper la magie de la porte (extrêmement difficile, surtout avec les décharges).

Caractéristiques CO

(1) *Détection de la magie (voie de la magie universelle)* ; ***(2)*** Test d'INT 20 ; ***(3)*** Test de DEX 20 pour échapper, sinon écrasement 10D6 PV ; ***(4)*** Test d'INT 15 ou *Vision vraie* ; ***(5)*** Test de DEX 25.

Caractéristiques D&D5

(1) **Test d'INT Arcana (DD10) ou** *Détection de la magie* ; ***(2)*** Test d'INT (DD25) ; ***(3)*** Jet de sauvegarde sous DEX (DD20) pour échapper, sinon écrasement 10D6 PV ; ***(4)*** Test d'INT Arcana (DD15) ou *Détection de la magie* ; ***(5)*** Test de DEX (DD30) et *Dissipation de la magie*.

Au pied du mur opposé à la porte, un coffre de bois vernis, flambant neuf, dénote avec la vétusté apparente de la salle. Il en émane une magie bien plus puissante que du reste des lieux…

Mécanique magique et coffre sans fond

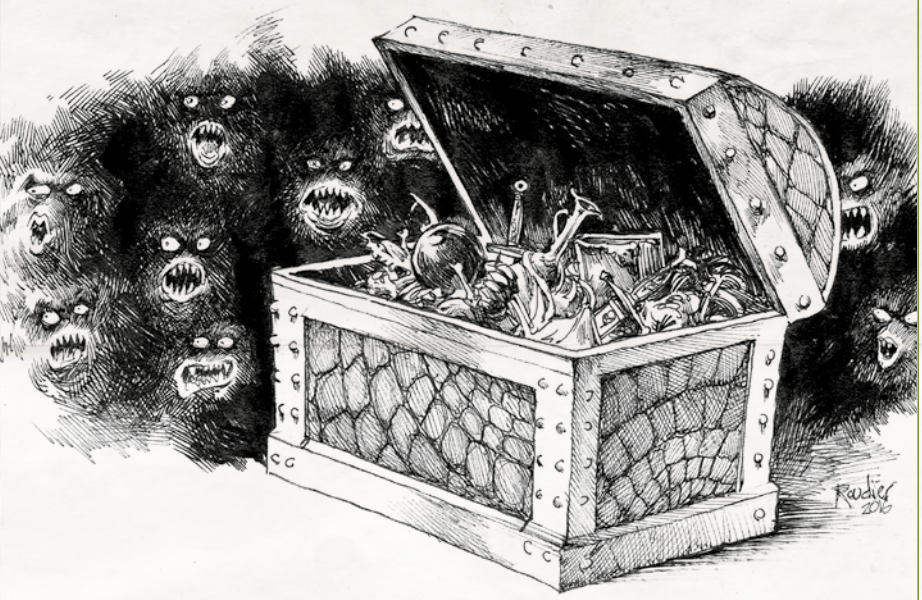
Une recherche de piège révèle la présence d'un piège magique sur le coffre ***(1)*** et d'un piège mécanique et magique sur la porte d'entrée ***(2)***. Aucune dissipation de la magie ne permet de détruire les pièges, et il faut donc soulever le couvercle du coffre, au risque d'activer le mécanisme. Le coffre sans serrure s'ouvre facilement mais, au même moment, la porte se referme avec fracas. Si un objet (ou un PJ…) servait à la bloquer, il est broyé ***(3)***. La porte peut être rouverte si le couvercle est refermé (combien de temps vont-ils mettre avant d'y penser ?). Le dispositif refermant, puis bloquant la porte est inséré dans le mur et ne peut être désamorcé. De plus, l'œil de la serrure de la porte s'est refermé, la clef est maintenant inutile. La confiance est un vilain défaut ici bas.

Rien d'autre ne se passe tant que les pique-assiettes laissent le contenu du coffre tranquille. Toutefois, la profusion d'objets à l'intérieur va vite leur faire tourner la tête car, au milieu des tas de saletés se dissimulent quelques objets précieux et/ou magiques. Le coffre est tellement plein qu'il est impossible d'en voir le fond. Remplissez-le comme bon vous semble. Plus les objets précieux seront alléchants, plus la frustration des audacieux sera grande, puisqu'ils n'emporteront rien ! C'est maintenant que la seconde partie du piège débute.

Dès qu'un objet du coffre est pris, un clic résonne au niveau de la porte. Elle est maintenant fermée à clé. Les bouches se mettent alors à vomir des insultes gobelines et des imprécations à l'encontre des voleurs. Elles enjoignent à faire pénitence, ainsi qu'à déposer une offrande au Maître en repentance de leurs actes. Des yeux injectés de sang apparaissent à côté des bouches et suivent du regard ceux qui portent des objets dérobés. Le regard est si intense que les PJ ont l'impression que les yeux se rapprochent d'eux.

Les bouches comme les yeux sont des illusions destinées à effrayer les serviteurs pour qu'ils reposent le ou les objets et en déposent un supplémentaire ***(4)***. C'est ainsi qu'au fil des années, le coffre s'est rempli de « *gobelineries* » : pièces de cuivre, collier de dents non lavées, viande pourrie, vomi (il faut bien rendre la nourriture volée !), kama-sutra demi-orque, dague artisanale au manche en os d'elfe… et même un bébé gob' séché, la mère préférant laisser son rejeton plutôt que de donner son caillou fétiche. Bien sûr, les gobelins ont parfois laissé des objets sans valeur pour eux, comme un parchemin de vision nocturne ou une cape de déplacement silencieux…

Si les aventuriers touchent la porte pour tenter de sortir ou de la crocheter ***(5)***, des arcs électriques partent des yeux, touchant automatiquement les PJ porteurs d'objets volés et le crocheteur (1 point de dommage par round, le but n'étant pas de tuer les serviteurs mais de leur faire comprendre leur erreur). Les pillards vont devoir se rendre à l'évidence, ils ne peuvent quitter la salle sans reposer leurs butins. Chose faite, ils se rendent alors compte que la porte ne s'ouvre toujours pas… Tandis que les bouches haussent le ton,



leur beuglant de se repentir [n'hésitez pas à vous lever et à hurler aux oreilles des joueurs !], le plafond se met à descendre. S'ils n'agissent pas, le plafond descend en une minute jusqu'à 50 cm de hauteur, les forçant à se déplacer à quatre pattes ou en rampant. Là encore, le but est de soumettre les (gobelins) voleurs.

Le coffre magique garde en mémoire le poids et la forme des objets qu'il contient. Lorsqu'un objet est pris, le piège ne se désamorce que si des objets de même forme et de même poids sont reposés, et qu'un objet supplémentaire est ajouté (celui-ci s'ajoute alors à la « *mémoire* » du coffre). Rien n'empêche les PJ de laisser une baguette de même poids et forme en échange de celle qu'ils prennent (une baguette vide à la place d'une pleine ?), et de rajouter n'importe quel autre objet (les bouches hurlent de laisser une offrande « *digne du Maître* » mais, en réalité, même une rognure d'ongle suffit à satisfaire le coffre). Une fois tout remis en place, le plafond remonte, les bouches recommencent leur ritournelle à la gloire du Maître et la porte s'ouvre. Les imbéciles peuvent alors sortir, un peu plus légers qu'en entrant…

Il arrive parfois que certains se sentent l'âme d'explorateurs et aillent voir « *au fond* » du coffre. Certains y plongent même dedans. Le fond est un passage à double sens, qui expose aléatoirement une partie du contenu à l'air libre (ce que voient les aventuriers). L'autre sens de passage mène vers un espace bien plus vaste, comme une salle au trésor contenant tous les objets, mais dont on ne peut plus sortir (heureusement, il y a de la nourriture gobelin à profusion) ou l'intérieur du ventre d'une divinité mineure (à force de prières, Glorlkboulissk a pu prendre forme). Libre à vous de les mener où bon vous semble. Mais soyez tordus !

L'équipe du fossoyeur, avec la participation de Gégé le chauve et Nico le bossu
***Illustrations** Manu Roudier, sous la torture*

Caractéristiques Pathfinder

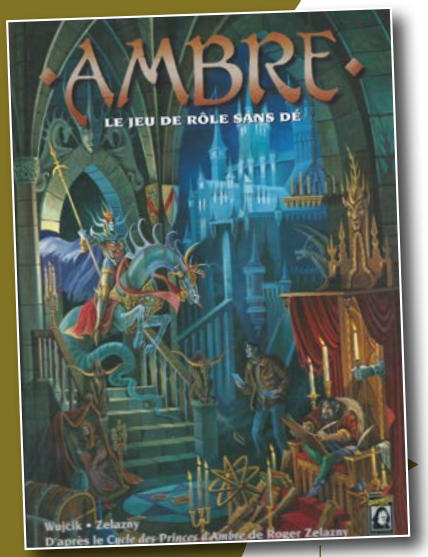
(1) Perception (DD15) ou *Détection de la magie* **; *(2)*** Perception (DD25) ; ***(3)*** Jet de Réflexes (DD20) pour échapper, sinon écrasement 10D6 PV ; ***(4)*** Jet d'intelligence ou *Détection de la magie* **; *(5)*** Sabotage (DD30) et *Dissipation de la magie*.

Caractéristiques AD&D1

(1) Détection des pièges (voleur) ou *Détection de la magie* ; ***(2)*** Détection des pièges (voleur, -50 % au jet) ; ***(3)*** Jet de Dextérité (ou de sauvegarde contre les souffles, DD20) pour échapper, sinon écrasement 10D6 PDD ; ***(4)*** Jet d'intelligence ou *Détection de la magie* ; ***(5)*** Crochetage (voleur, -80 % au jet) et *Dissipation de la magie*.

Caractéristiques T&T8

(1) MEP de l'INT au N1 ou par magie (*Flaire magie* suivi d'*Œil Omnipotent*) ; ***(2)*** MEP de l'INT au N5 ; ***(3)*** MEP de VIT au N3 pour échapper, sinon écrasement 10D6 PDD **; *(4)*** Illusion détectable par jugeote (MEP au N2) ou par magie (*Flaire magie* suivi d'*Œil Omnipotent*) ; ***(5)*** MEP de la DEX au N6.



ARCHÉORÔLISME

ambre

Le Jeu de Rôle Sans Dé

***1991**, une petite bombe dont l'effet se fera sentir durant des années est lâchée sur le petit monde du jeu de rôle. Et beaucoup de rôlistes de s'exclamer :* « Si vous voulez mes dés, il vous faudra les prendre de mes doigts morts ! »

Les premières années du JdR furent marquées par une série de principes sur lesquels s'appuyaient quasiment tous les jeux publiés. L'un de ces principes était la simulation du « hasard » (la « glorieuse incertitude » du sport) par le biais des jets de dés qui ponctuaient les parties. La GenCon de 1991 porte un petit coup à cet ensemble de dogmes rôlistes, avec l'apparition du premier opus du *Monde des ténèbres*. Le principe de simulation du hasard, épargné par le Storyteller System, va en revanche être ébranlé par un petit jeu qui a eu du mal à naître.

Au commencement était le Chaos...

Les romans du cycle des Princes d'*Ambre*, de Roger Zelazny (1937-1995), mettent en scène la famille royale d'Ambre, seule cité réelle, dont tous les univers ne sont que des reflets, les Ombres entre lesquelles les Princes peuvent se déplacer à volonté. Face à Ambre, l'antagonisme le plus évident est représenté par les Cours du Chaos. Mais il s'avère que les pires ennemis des Ambriens sont les plus proches, leurs propres frères et sœurs. Au fil des romans, on suivra le prince Corwyn, puis son fils Merlin, confrontés à des menaces susceptibles d'ébranler le multivers lui-même.

Erick Wujcik (1951-2008), qui s'était déjà fait remarquer par son engagement auprès d'un des principaux clubs de Détroit, sa ville natale (notamment avec la gestion du *Detroit Gaming Center*, un grand bâtiment loué par le club et accueillant plusieurs dizaines de joueurs chaque soir), eut l'occasion de collaborer avec *West End Games* sur *Paranoïa*, écrivant une partie de *Acute Paranoïa* et le scénario *Clones in Space*. C'est à cette occasion qu'il découvrit que l'éditeur avait acquis les droits d'adaptation de la série de romans de Zelazny, dont il était un grand fan depuis des années. *West End* envisageait de publier uniquement un *boardgame* qui, finalement, ne vit jamais le jour et laissa carte blanche à Wujcik pour travailler à un JdR.

Concepteur de systèmes depuis des années pour son groupe de jeu habituel (au début des années 1990, il disait en avoir créé une vingtaine), Erick Wujcik voulut en profiter pour mettre en pratique certaines des idées auxquelles il réfléchissait depuis déjà un certain temps. Entre autres, l'idée de limiter au maximum la dépendance aux dés. Il comptait n'y avoir recours que s'ils se montraient indispensables. Au départ, il n'envisageait absolument pas de supprimer les dés et, en fait, lors de la première partie de test, Wujcik avait un set de dés à portée de main, prêts à servir.

À la fin de la partie, il se rendit compte qu'il ne les avait lancés qu'une fois, afin de déterminer quel PJ l'un des princes,

Le Cycle des Princes d'Ambre
1e édition française : Denoel - Présence du Futur
2e édition française : Folio SF

1970	1. *Les Neuf Princes d'Ambre*
1972	2. *Les Fusils d'Avalon*
1975	3. *Le Signe de la Licorne*
1976	4. *La Main d'Oberon*
1976	5. *Les Cours du Chaos*
1985	6. *Les Atouts de la Vengeance*
1986	7. *Le Sang d'ambre*
1987	8. *Le Signe du Chaos*
1989	9. *Chevalier des Ombres*
1991	10. *Prince du Chaos*



Bleys, allait contacter. Pour se fustiger immédiatement au motif que Bleys connaissait les personnages et n'aurait pas laissé le hasard décider pour lui ! L'option de continuer sans dé prit alors de plus en plus de poids. Finalement, il ne ressentit plus du tout la nécessité d'y avoir recours.

Wujcik présenta son travail à l'équipe de *West End Games*. Ceux-ci découvrirent alors qu'il s'agissait d'un jeu sans dé et détestèrent cette idée, rejetant sur le champ le projet.

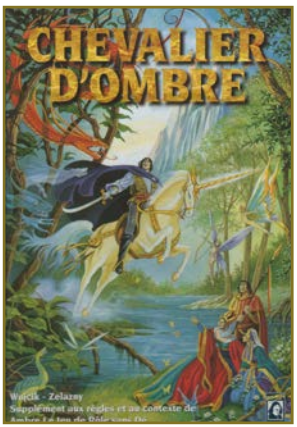
... puis, après une période de fortes turbulences...

Pourvu d'un jeu sans éditeur, Erick Wujcik entra en contact avec Zelazny, qui lui accorda les droits pour la publication de son JdR, même si, à cette époque, il ne savait pas vraiment ce que c'était. Dans le même temps, Wujcik commença à faire tester son jeu hors de son cercle de joueurs habituels, lors des conventions GenCon, attirant à chaque fois bon nombre de joueurs qui revenaient d'années en années pour suivre les aventures de leurs PJ (le fait qu'il aime terminer systématiquement ses parties sur un cliffhanger peut y avoir été pour quelque chose également).

Des discussions suivirent, avec notamment Kevin Siembieda, de *Palladium Books* auprès desquels Wujcik était très actif (notamment pour avoir écrit leur best-seller de la deuxième moitié des années 1980, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, d'après le comic-book éponyme), puis avec Mike Pondsmith de *R. Talsorian Games*.

Cette collaboration, qui transforma le jeu de quelques dizaines de pages imprimées (avec lequel l'auteur de ces lignes joua ses premières parties) en un pavé de 250 pages, prit fin alors que le projet était déjà bien avancé, suite à des désaccords entre Wujcik et son éditeur sur le développement de certains aspects du jeu. Souffrant d'un perfectionnisme et d'un besoin de contrôler son œuvre qui allaient lui poser problème par la suite, Wujcik finit par refuser les suggestions et emmena son bébé sous d'autres cieux. Sur les conseils de Siembieda, Wujcik décida de créer une maison d'édition, *Phage Press*.

Le jeu fut donc publié sous l'égide de cette nouvelle société, lors de la GenCon 1991, et rencontra immédiatement son public. Le premier tirage de 15 000 exemplaires fut épuisé en quelques mois. →





Des suppléments hors JdR

À l'époque de la sortie du jeu en France, Descartes publia un jeu de tarot adapté, *le Tarot d'Ambre*. Ce jeu, présenté selon le principe des tarots divinatoires courants, était illustré par Florence Magnin, avec un livret écrit par François Nédélec. Il connut un certain succès, tant chez les rôlistes qu'auprès des amateurs de jeux de cartes artistiques, et se trouva vite épuisé.

À la même époque, l'éditeur des romans, *Denoël*, publia l'*Univers d'Ambre*, une compilation d'informations tirées des différents romans, par François Nédélec et illustré, là encore, par Florence Magnin, responsable des couvertures de la série dans la collection Présence du Futur. En anglais, on pouvait trouver un *Visual Guide to Castle Amber* (Roger Zelazny et Neil Randall, 1988) et un *Complete Amber Sourcebook* (Theodore Krulik, 1996) dans lequel l'auteur interpolait énormément à partir des textes de Zelazny.

Après divers contacts épistolaires, Wujcik rencontra aux printemps 1992 plusieurs éditeurs français, et son choix se porta finalement sur Jeux Descartes pour la traduction de son jeu. Celui-ci fut présenté au public français au printemps 1994, avec des illustrations et une maquette remaniées par rapport à la version américaine.

... la Marelle vint apporter l'Ordre...

Comme son nom l'indique, *Ambre* fut le premier JdR sans dé publié. Si l'on avait déjà vu des jeux « *sans dé* », ceux publiés jusque-là se contentaient de remplacer les dés par un autre générateur aléatoire : cartes, pièces de monnaie, etc. *Ambre* ne reposait sur aucun autre mode de génération aléatoire de résultats.

Les personnages-types prévus pour le jeu représentent la génération qui suit celle des princes dont Zelazny avait chroniqué les aventures. Il ne s'agit pas non plus d'une obligation, et le joueur peut aller vers n'importe quel concept de personnage. Ces seigneurs sont bien plus puissants que de simples humains, et les seuls adversaires à leur mesure sont leurs semblables, dont les autres PJ.

Pour simuler les rivalités entre les différents protagonistes des romans, Wujcik commença par mettre en place un système de création des personnages à base de points mais qui, contrairement aux jeux qui avaient popularisé ce principe, plaçait dès le départ les joueurs en compétition, par le biais d'enchères sur les quatre attributs des personnages : Force, Endurance, Combat et Psyché. Ceux-ci étaient complétés par les pouvoirs que pouvaient acheter les joueurs avec les points restant après les enchères. Ces pouvoirs couvraient les différentes capacités vues dans les romans, de la part des Ambriens ou de leurs adversaires : la Marelle d'Ambre ou son équivalent venu de Chaos, le Logrus, les Atouts permettant de communiquer entre les univers, la Métamorphose ou la Magie. Wujcik prévoyait également la possibilité pour les joueurs de gagner des points en s'engageant à participer à la création de l'histoire en dessinant ou en écrivant les journaux de leurs personnages.

Le système de jeu repose sur un principe simple : toutes choses égales par ailleurs, le meilleur l'emporte, en se basant sur les quatre attributs des personnages. Bien évidemment, les choses ne peuvent être aussi simples et les conditions peuvent varier selon les choix des joueurs qui sont dès lors amenés à décrire avec force détails les actions de leurs PJ pour faire pencher la balance en leur faveur (comme Corwin le fait pour battre son frère Bénédict, pourtant bien meilleur combattant que lui, dans *les Fusils d'Avalon*).

... donnant naissance à Ambre...

Le jeu fut complété en 1993 par un supplément consacré à la seconde série de romans de Zelazny, *Shadow Knight* (*Chevalier d'Ombre, 1995, Descartes*), moins bien accueilli par les joueurs, à l'image de cette seconde série par les lecteurs. À l'époque, Wujcik envisageait la parution de plusieurs suppléments consacrés aux Cours du Chaos (*Where Chaos Rules*), aux univers générés par la Marelle de Corwin (*Engines of Bright*), aux Atouts (*The Great Book of Trumps*)... Le perfectionnisme de Wujcik et le besoin de contrôle qui l'habitaient ont cependant empêché qu'il ne délègue ces travaux et, du fait de son propre agenda, aucune de ces idées ne vint à maturité. Un troisième ouvrage, Rebma, fut cependant écrit et la peinture de couverture exécutée. Mais Erick Wujcik ne put arriver à en être satisfait, malgré les révisions multiples avec l'auteur, et le supplément ne vit finalement jamais le jour.

La seule suite donnée au jeu le fut par l'intermédiaire d'une série de magazines dédiés nommés *Amberzine*

(douze numéros, tirés à 1 000 exemplaires). Ceux-ci étaient composés essentiellement de journaux de personnages de diverses campagnes. Le premier numéro contenait ainsi le « *Journal de Bronwyn* », basé sur le scénario *l'Ouverture de l'Abysse*, paru dans le livre de base du jeu et qui avait été joué lors des GenCon des années 1980. Les amateurs de la série ont eu le plaisir d'y lire les quelques nouvelles écrites par Zelazny avant sa mort qui devaient servir de prélude à une troisième série avortée.

Par la suite, Erick Wujcik quitta le domaine du JdR pour passer au jeu vidéo (chez *Sierra*, où il fut designer sur *Betrayal at Krondor*, chez *Ubisoft* et chez *Totally Games*), cédant les droits de son jeu. Celui-ci passa brièvement sous la houlette de l'éditeur canadien *Guardians of Order*, qui planifia une réédition du livre de base, épuisé depuis longtemps, et la publication du supplément *Rebma* de Mark Jason Durall, avant qu'une forte variation du change entre dollar canadien et dollar US ne lui fasse boire le bouillon. Le jeu passa ensuite aux mains de la société *Diceless by Design*, fondée par un ami de Wujcik, qui réédita les deux ouvrages parus sous forme électronique.

... et aux Ombres qu'elle projette !

Si l'accueil critique fut excellent et bien que le jeu trouvât son public, une grande partie de la communauté rôliste se montra cependant fort sceptique, confrontée à l'absence de dé. Crainte de l'arbitraire du MJ et supposée absence de surprises dans une histoire déjà écrite, d'un côté, libération des possibilités narratives sans interférence susceptible de casser l'histoire sur un simple jet de dés de l'autre, les anti et les pro-jeu-sans-dé manifestèrent leurs désaccords durant un temps avant que la polémique ne se détourne sur des sujets plus graves. Aujourd'hui, avec l'arrivée de nombreux jeux à tendance narrativiste, cette polémique paraît bien dépassée, même si elle n'est pas totalement disparue.

L'influence d'*Ambre* ne s'est par ailleurs pas arrêtée avec la disparition de *Phage Press*. Dès le début des années 1990, les amateurs d'*Ambre* se sont lancés dans l'expérience du jeu sans dé et ont exporté le système *Diceless* pour l'appliquer à toutes sortes de thèmes, du plus classique au plus pointu : *Star Trek*, *Vampire*, par exemple, mais aussi des jeux adaptés de *Calvin & Hobbes* - où chaque joueur joue un gamin et la peluche d'un autre - ou de la série *Le Prisonnier* (la série de 1967 créée et interprétée par Patrick McGoohan) !

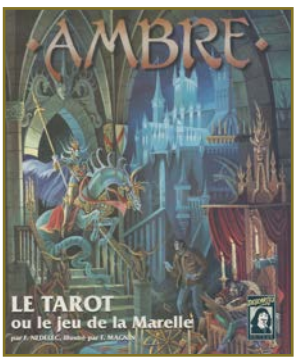
Par ailleurs, dès la fin des années 1980, Wujcik lança à Détroit une convention annuelle consacrée à *Ambre*. Celle-ci fit des émules et le principe de ces conventions s'exporta en Angleterre dès le début des années 1990 et en Irlande, tandis qu'on a pu en voir quatre différentes aux USA (avec aujourd'hui des AmberCon classiques à Détroit, mais aussi AmberCon NorthWest et AmberCon Central). Ces conventions, proposant uniquement des scénarios ou campagnes ambriennes au départ, ont évolué dès la première moitié des années 1990 pour inclure toutes sortes de parties (pulp, SF...) motorisées par le système sans dé d'Ambre.

Enfin, il y a deux ans, l'éditeur *Rite Publishing*, sous licence de *Diceless By Design*, a publié *Lords of Gossamer and Shadow*, un jeu de Mark Jason Durall, l'auteur du supplément *Rebma* et d'une partie de *Chevalier d'Ombre*, mettant en scène des personnages capables de voyager entre les dimensions et confrontés à deux grandes puissances antagonistes, Eidolon et Umbra, la stase et l'entropie. L'héritage d'*Ambre* n'est pas encore dissipé.

Patrice Mermoud

Le coin de l'antiquaire

Il y a encore quelques années, il fallait compter une centaine d'euros pour le livre de base, et presque autant pour son supplément. Le *Tarot d'Ambre* se vendait lui à plus de 200. Heureusement, les prix sont redevenus corrects et le livre se trouve à une cinquantaine d'euros, un peu moins pour le supplément. Le tarot flirte toujours avec la centaine d'euros. L'*Univers d'Ambre* est disponible pour 20-30 €. Pour ceux qui veulent découvrir le jeu, l'ensemble est disponible en PDF gratuit sur Rêves d'Ailleurs (**reves-d-ailleurs.eu**).



CURIOSITÉ

(a)D¢D MINI-BOOKS

Donj' pour les myopes

***1999**, ADeD revit. Ou, du moins, les fans veulent y croire en découvrant que certains ouvrages mythiques, comme le triptyque de base,* l'Unearthed Arcana *ou la boîte* Menzoberranzan, *sont à nouveau disponibles. Chimère ?*

Le coin de l'antiquaire

Les trois ouvrages du triptyque sont les plus durs à trouver. Il faut compter une trentaine d'euros quand ils sont en vente (soyez patients). Les autres livres apparaissent régulièrement à une quinzaine d'euros. Les boîtes sont plus dures à trouver à des prix corrects, en particulier les *Basic* et *Expert*, qui peuvent dépasser les 50 euros. Là encore, soyez patients et ne sautez pas sur les offres à prix fixes, souvent très au-dessus du prix du marché. La boîte *Ruins of Myth Drannor* est par contre introuvable, alors, si vous en voyez une, sautez sur l'occasion ! Même au prix fort.



Au cours de vos pérégrinations sur la toile, vous avez certainement croisé ces *« reprints »*. Je ne parle pas des récentes rééditions premium dont les couvertures *« marron »* sont aussi sexy qu'un bouledogue mangeant du yaourt… Je parle bien de livres et de boîtes en tout point identiques, couverture comprise ! D'abord étonné de voir que le *Player's Handbook*, le *Dungeon Master Guide* et le *Monster Manual* existaient en version souple, puis intrigué comme tout bon rôliste, vous avez cherché à en savoir plus, découvrant alors… qu'il s'agissait de versions miniatures ! Vraiment miniatures. Le genre de livre qu'un quarantenaire ne pourra lire qu'armé d'une *loupe+2*.

Raise ðeað partiel

C'est au Lucca Games de 1999, l'équivalent italien de la GenCon, que la *Twenty First Century Games* présenta au grand public un projet qui faisait parler depuis quelques temps déjà. Créée en 1996 par Alessandro Zeminian et Andrea Verardi, la '21st' est encore une jeune entreprise, mais avec de grandes ambitions (comme une nouvelle édition de *D&D Classics*). C'est notamment à elle que les Italiens doivent la traduction de la série originale de *Dragonlance*, de *Dragon magazine*, de *Vampire the Masquerade*, de *Legend of Five Rings* ou encore du jeu de figurines issu de *Mutant Chronicles*. Rien de moins ! Néanmoins, le management ne fut pas à la hauteur des plans ambitieux de la boîte et, en quelques années, ce fut la banqueroute.

Ce management approximatif débuta dès les premières annonces de la sortie des fameuses rééditions. Une certaine confusion quant au produit final, à sa taille et à sa jouabilité, entretenue les premiers temps par l'éditeur, poussa *WotC* à clarifier publiquement la situation et à bien insister sur le fait qu'il ne s'agissait pas d'un produit *WotC*. Beaucoup de distributeurs pensaient d'ailleurs, à tort, que le produit était sous licence TSR. En réalité, il semble qu'aucun contrat ne fut jamais signé entre les deux maisons d'édition, et les mini-books ne furent ainsi diffusés, à l'époque, qu'en Europe. Ceci explique aussi les faibles tirages et la difficulté pour se les procurer aujourd'hui. De nos jours, il semble dur d'imaginer qu'*Hasbro* laisserait passer une telle publication sans un accord contractuel…

Donjon ðe poche

L'idée de la *'21st'* était donc de créer un produit à offrir, bon marché, le genre d'achat impulsif que l'on fait au moment de quitter sa boutique de JdR. Un produit qui plairait également aux collectionneurs et aux complétistes. C'est d'ailleurs un pari réussi, certains de ces ouvrages se vendent des sommes indé-





centes (plusieurs dizaines d'euros, voire 100-150 $ pour les plus rares !). Trop tard toutefois pour la jeune maison d'édition.

Les livres se présentent sous une forme réduite, de 10x8 cm (un peu plus qu'un A7), les boîtes étant à peine plus grandes (11,5x9 cm). De fait, la police d'écriture subit la même réduction de taille, et la lecture est quasiment impossible sans de (très) bonnes lunettes. Il faut reconnaître que les produits sont réussis et suffisamment originaux pour attirer l'œil et attiser l'envie. Puis, comme l'on dit, *« tout ce qui est petit est mignon »*, non ? Et là, ils sont vraiment petits ! Hormis une couverture souple, tout est là (ou presque) et, si vous avez une bonne vue, vous pourriez presque jouer avec. Les boîtes sont de loin les produits les plus intéressants, contenant tous les livrets originaux, même s'il manque les dés et le crayon dans le reprint de la *Basic* et l'*Expert* de Moldway. Une dinette version rôliste, en quelque sorte.

De quoi jouer !

En une paire d'années seulement, la gamme fut assez complète. Hormis le triptyque *(PHB, DMG, MM)*, *21st Century Games* publia une dizaine d'ouvrages (*Monster Manual I et II, Greyhawk, Manual of the Planes, Wilderness survival Guide, Dragonlance, Dungeoneer's survival guide, Oriental Adventures, Unearthed Arcana, Legends & Lores, et Fiend Folio*) et, en plus des *Basic* et *Expert*, une demi-douzaine de boîtes (*Elminster Ecologies, Dark Sun, Menzoberranzan, World of Greyhawk, Ruins of Undermountain, et Ruins of Myth Drannor*). Cette dernière boîte est littéralement introuvable, avec un tirage certainement très limité (aucune info ne filtre sur internet à ce propos, mais *Casus Belli* vous propose des photos exclusives !). Deux slipcases *Dragonlance*, présentés dans un format plus grand et plus luxueux, constituent le joyau de cette collection. Ils reprennent l'intégralité de la campagne, chaque coffret contenant huit livres en petit format. Bien qu'elles soient assez courantes, leur format les rend onéreuses.

L'histoire se termine avec la publication de deux autres livres d'*AD&D* pour les *Forgotten Realms*, *The Forbidden Sands of Anauroch Part1/6 et 2/6*, dans des formats A5 classiques en couverture rigide, sans que la gamme de mini-books ne s'étoffe davantage. De nos jours, seuls les collectionneurs avides courent encore après ces reprints, comme Gollum après son anneau.

Géraud « myvyrrian » G.
***Photos** Ant Brooks et Alessandro Sacco*

Jeux de poche

Alors que les formats de poche fleurissent ci et là de nos jours (comme la collection *Chibi* du Grümph ou les futurs formats de poche du triptyque *Héros & Dragons* de *BBE*), il faut bien avouer que la *21st Century Games* se présentait comme un avant-gardiste. Non que les formats de poche n'existaient pas avant eux (rappelez-vous *Twerps* ou *Irondhedge* pour l'anglais, ou encore *Binary RPG* ou *La Fleur de l'Asiamar* pour la VF), mais ce format n'avait été utilisé que pour des jeux à faible tirage ou peu connus. Avec la *21st*, c'est la licence la plus prestigieuse qui se voit proposée en un format transportable et potentiellement utilisable en jeu, même si ce n'était pas la volonté initiale de l'éditeur.

PRATIQUE

LE GROUPE D'ENTRAIDE DES AUTEURS RÔLISTES PRÉSENTE

DEVENIR UN PROFESSIONNEL DU JDR

Suivez le guide !

Vous avez envie de travailler dans le milieu du JdR ? Nous vous comprenons, il nous est arrivé la même chose. Cependant, ça n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire. Si vous suivez le même parcours que nous, ce sera probablement votre première incursion dans la vie active ; vous vous apprêtez sans le savoir à découvrir un monde nouveau et, parfois, semé d'embûches. En outre, la multiplicité des statuts juridiques n'arrange rien à l'affaire. En tout cas, ça nous a parfois causé des soucis. La bonne nouvelle, c'est que nous en avons tiré des leçons bien utiles. Les voici.

Un texte signé par le GEAR (Groupe d'Entraide des Auteurs Rôlistes).

Travailler dans le JdR : comment ?

Vous avez un premier choix important à faire : traducteur, illustrateur ou concepteur ?

Traducteur : Si vous êtes (très) doué en anglais, vous pouvez tenter l'aventure de la traduction. C'est en principe plus simple, notamment parce que la profession de traducteur est mieux encadrée, car plus courante que celle de concepteur de JdR. En revanche, ne vous imaginez pas que c'est aussi simple que de traduire « *pour ses potes* ».

Illustrateur : Si vous êtes (très) doué avec un pinceau ou une tablette graphique, la carrière d'illustrateur s'offre à vous. Là aussi, vous bénéficiez d'un encadrement mieux établi, et vous aurez la possibilité de travailler ailleurs que dans le JdR. Cependant, une vraie formation peut s'avérer indispensable.

Auteur : Si votre rêve, c'est de concevoir un JdR, deux cas de figure s'offrent à vous :

• Vous pouvez intégrer une équipe de concepteurs chargés de créer un jeu pour le compte d'un éditeur. Dans ce cas, vous êtes un **pigiste**, et vous travaillez dans le cadre d'un **contrat d'œuvre collective**. Vous serez rémunéré forfaitairement, une unique fois.

• Vous pouvez prendre l'initiative de concevoir vous-même un jeu, tout seul ou à plusieurs, mais indépendamment de tout éditeur. Vous êtes donc un **auteur**, et quand vous aurez fini votre manuscrit, vous démarcherez un éditeur dans l'espoir de signer un **contrat d'auteur**, éventuellement dans le cadre d'une **œuvre collaborative** (ce qui n'a rien à voir avec l'œuvre collective ci-dessus). Vous serez rémunéré par des droits d'auteurs qui sont versés tant que le jeu est commercialisé.

Cette distinction entre pigiste et auteur est très importante, non seulement d'un point de vue financier, mais surtout d'un point de vue juridique : quand vous êtes auteur, *in fine*, le jeu est à vous, et personne ne peut en faire



quoi que ce soit sans vous demander votre avis. Sans sombrer dans la paranoïa, il faut être vigilant sur cette qualité d'auteur : pour en être un, il faut être à l'initiative du projet, et avoir effectivement produit des textes. L'ami avec qui vous avez discuté en fin de soirée et qui vous a soufflé une idée n'est pas un auteur (même si c'est un très bon ami). L'éditeur qui vous conseille, réorganise le texte et vous fait des suggestions n'est pas un auteur, même si le jeu se transforme beaucoup entre ses mains.

Il peut arriver que même en n'étant pas à l'origine du projet, un éditeur vous propose un contrat d'auteur : tant mieux. En revanche, l'inverse est absolument à proscrire : si c'est vous qui concevez et rédigez le jeu, il est impératif que le contrat que vous signez reconnaisse votre statut d'auteur, ainsi que l'existence de vos droits patrimoniaux et moraux.

Par ailleurs, si vous êtes auteur, l'éditeur ne peut rien faire sans votre accord, mais l'inverse peut aussi être vrai : il est de bonne guerre que le contrat d'auteur précise que les droits dérivés (notamment romans, jeux de plateau, etc.) appartiennent au moins en partie à l'éditeur. Dans ce cas, vous ne pouvez rien faire dans votre coin non plus.

Concevoir un JdR : règles de base

Il y a deux règles essentielles si vous voulez travailler comme concepteur de JdR. Elles peuvent paraître excessivement strictes mais, croyez-nous, elles doivent être respectées avec une rigoureuse constance. Cela vous permettra de bien dormir et d'éviter la plupart des problèmes :

Toute peine mérite salaire : Ne travaillez jamais gratuitement. Même si c'est pour un ami, même si votre travail ne représente pas beaucoup de textes et même si on vous explique qu'il n'y a pas de budget disponible. Si vous vous considérez comme un professionnel, vous fournissez un travail de professionnel et, en échange, vous êtes payé. Sinon, vous ne parviendrez jamais à « *percer* » et vous resterez coincé dans des projets plus ou moins amateurs (au bon et au mauvais sens du terme).

Pas de contrat, pas de texte : Ne livrez aucun texte tant que vous n'avez pas votre contrat. Non pas qu'il faille se méfier des éditeurs et craindre une entourloupe au moindre échange de mails, mais c'est comme ça : tant que vous n'avez pas reçu votre contrat signé par l'éditeur, aucun lien n'existe entre vous et lui, et aucune trace écrite n'atteste de la nature de ce lien. Si, pour une quelconque raison, quelque chose se passe mal, vous n'aurez aucune référence pour déterminer qui a raison et ce qu'il faut faire. En outre, même si c'est rare, il arrive qu'un éditeur profite de cette absence de contrat pour faire n'importe quoi avec vos textes. La meilleure solution, c'est de systématiquement exiger un contrat, et d'en faire une « *question de principe* ». Ainsi, vous êtes couverts, et vous ne vexez pas les éditeurs honnêtes. Cela dit, de toute façon, un éditeur qui se vexe quand on lui parle de contrat, c'est (très) mauvais signe...

Il ne s'agit pas d'être agressif ou revendicatif avec votre éditeur : c'est votre partenaire. Cependant, personne ne vous en voudra d'être ferme sur ces points, car il est normal d'être payé et d'avoir un contrat. C'est quand ces deux règles ne sont pas respectées que la situation n'est pas normale et qu'il faut se vexer.

Par ailleurs, lorsque vous négociez les contrats avec l'éditeur, vous pouvez l'impliquer davantage en réclamant des avances sur droits ou « *à valoir* ». C'est une avance sur les droits d'auteur, que vous percevez en attendant les ventes. Au moment de la publication, vous ne recevrez toutefois aucune somme jusqu'à concurrence de cette avance. Cela peut être un moyen de vérifier si l'éditeur croit réellement en votre projet ou s'il veut juste l'alpaguer en attendant d'autres projets. Cependant, cela demande des moyens, et tous les éditeurs n'ont pas la trésorerie suffisante : l'éditeur est censé financer les illustrateurs et l'imprimeur, rappelons-le. Ne vous attendez donc pas à toucher un an de salaire, c'est souvent une somme symbolique qui a pour objectif de sceller la collaboration. Si l'éditeur refuse, ça n'est pas rédhibitoire, surtout si la collaboration se passe bien par ailleurs.

Être un concepteur de JdR, ça ne se limite pas à avoir des exigences. Il faut aussi travailler, voire *beaucoup* travailler. Concevoir un JdR n'est pas une mince affaire.

Le temps : Si vous travaillez en équipe au sein d'un projet bien cadré par l'éditeur, ce qui représente la configuration optimale du point de vue du temps, concevoir un JdR vous prendra quand même une année. Si vous travaillez tout seul dans votre coin, comptez plutôt deux ou trois ans. Au terme de ce délai, si tout se passe bien, le livre de base est en boutique, et l'argent commence à rentrer. Cela dit, vous pouvez encore compter une bonne année au cours de laquelle vous serez sollicité pour la promotion du jeu. Il ne faut pas que cela vous effraie : le plaisir de la création est tel que l'effort est tout à fait soutenable. Cependant, il faut être lucide sur le fait que concevoir un JdR n'est pas un sprint, mais une course de fond.

Les tâches à accomplir : Quel que soit votre statut, concevoir un JdR ne se limite pas à imaginer un JdR. Il faut aussi rédiger les textes, jouer des parties-tests, répondre aux questions et aux consignes de l'éditeur, corriger les textes, relire le texte maquetté et, si vous travaillez en équipe, gérer les échanges de mails que cette collaboration entraîne. En outre, lorsque vous rédigez les textes, la qualité de ceux-ci n'est pas l'unique critère de votre travail : il faut aussi faire attention au signage, respecter la mise en forme de l'éditeur et ne pas tomber dans le piège de l'écriture littéraire (parfois, il faut sa-

voir faire simple et pédagogique !). Ainsi, outre une imagination fertile, concevoir un JdR réclame un français correct et un minimum d'organisation. Enfin, notamment après la sortie du livre de base, vous serez probablement amené à passer du temps en convention, à répondre aux questions sur le forum ou aux interviews de la presse rôliste et, pourquoi pas, à produire du matériel promotionnel (aides de jeu et scénarios) à l'attention de cette dernière.

Une fois que ces efforts auront abouti, vous livrerez le jeu et son exploitation commerciale commencera. Donc, comme vous aurez respecté les deux règles fondamentales, vous commencerez à gagner de l'argent (plusieurs mois, voire un an plus tard). Là aussi, il faut faire preuve de lucidité : personne ne peut vivre de l'exploitation commerciale d'un JdR en langue française. Cela dit, il ne faut pas se plaindre non plus : si vous êtes l'auteur d'un jeu exploité dans un format luxueux (tout couleur, couverture rigide, A4), vous pouvez gagner autant, voire plus que des auteurs de jeux de plateaux, et même de romans. La conception de JdR peut donc constituer un revenu d'appoint, voire un mi-temps si vous êtes persévérant, talentueux et chanceux.

Être pigiste

Être pigiste est un bon moyen de débuter sa carrière ou d'exercer l'activité de conception occasionnellement. Votre travail est encadré par un éditeur du début jusqu'à la fin et, par définition, toute une équipe de concepteurs participe à la création, ce qui permet de répartir le travail… et le stress. Cela permet de se confronter (au bon sens du terme) à d'autres univers, d'autres façons de jouer, et d'autres façons d'envisager ce loisir. C'est souvent très instructif, et un facteur d'épanouissement.

Cela dit, d'un point de vue financier et juridique, c'est un statut moins intéressant que celui d'auteur. Donc, si vous choisissez cette voie, assurez-vous que l'éditeur joue le jeu.

Tout d'abord, l'éditeur doit vous fournir une « *bible* ». Il ne s'agit pas d'un livre sacré, mais d'une « *mini-encyclopédie* » qui expose les concepts de base du jeu, de son univers et de ses règles. Si vous avez de la chance, cette bible sera touffue, pleine d'idées et regorgeant d'illustrations qui stimuleront votre imagination. Si vous avez moins de chance, ce sera un ensemble de notes plus ou moins brouillon. De toutes façons, discutez de la bible avec l'éditeur : éclaircissez les points qui ne vous semblent pas clairs, suscitez des précisions de sa part sur les aspects qui ne vous semblent pas aboutis et complétez le document écrit par le *feeling* que créeront ces échanges. Puis notez tout et envoyez le compte-rendu à l'éditeur pour que tout soit consigné par écrit. Quel que soit, au final, le degré de détail, il faut être clair avec l'éditeur : si ça n'est pas dans la bible, vous pouvez faire ce que vous voulez. S'il y a des points sur lesquels ça le dérange, il faut qu'il complète la bible.

C'est très important car, d'un point de vue créatif, l'écueil le plus terrible pour un pigiste, c'est le négriat littéraire. C'est-à-dire être relégué au rang de copiste tout juste bon à rédiger ce qu'il y a dans la tête de l'éditeur. Même si vous n'êtes pas l'auteur du jeu, vous n'êtes pas non plus un robot. Dans le cadre fixé par la bible, vous avez le droit d'exprimer votre créativité. D'ailleurs, *a priori*, c'est pour ça que vous avez été recruté ! Si vous sentez que l'éditeur fait du micro-management et pinaille sur le moindre paragraphe, mettez les choses au clair. Le plus souvent, ça suffira. Sinon, soyez prêt à quitter le projet. Ça parait excessif dit comme ça mais, si les conditions du projet →

Retrouvez le GEAR sur Facebook :
facebook.com/GEARJDR

font de vous un nègre, vous ne serez de toute façon pas satisfait du produit fini.

Crédibilité et qualité : Publier, c'est bien, mais la qualité, ça compte. Vous serez jugé sur elle. Cela ne veut pas dire que vous devez être au top niveau tout le temps sur tout, mais ayez de l'honnêteté intellectuelle dans votre travail. Au cours du développement, poussez votre réflexion jusqu'à l'objectif, n'hésitez pas à vous remettre en question et à accepter la critique et le débat qui s'ensuit. Écrire un JdR, ce n'est pas non plus concevoir un roman. Contrairement à ce dernier, un JdR doit permettre au lecteur de s'approprier le contenu et d'en devenir le metteur en scène. Cela signifie que si le propos n'est pas clair, il risque d'être mal interprété, voire déprécié. Il ne suffit donc pas de parler en bien de votre jeu, il faut aussi qu'en aval le contenu suive une cohérence. Quand le lecteur achète votre livre, ne pas avoir à expliquer votre jeu après publication rejoint cette force de qualité (bien sûr, cela n'empêchera pas d'échanger au détour d'un festival ou sur un forum, sur un point de règle ou un aspect précis de l'univers). Au final, de cette honnêteté émergera fatalement une crédibilité concernant votre production. Au-delà de toute expérience accumulée, elle fera office de carte de visite auprès des éditeurs.

Être auteur

Le plus souvent, être auteur de JdR ne se choisit pas. C'est un état de fait qui s'impose le jour où vous réalisez que vous avez inventé un jeu pour vos amis, mais que vous aimeriez bien le voir publier pour tout le monde. A *priori*, vous n'envisagerez ce statut comme une carrière qu'après avoir publié ce premier jeu et commencé le deuxième. Ce choix s'apparente donc plutôt à une vocation. En outre, plus qu'un choix de carrière, c'est presque un choix de vie : créer un JdR est une activité qui peut facilement s'insinuer dans les moindres aspects de votre quotidien, presque comme créer une entreprise ou avoir un enfant (notez le « *presque* »). En outre, du premier mot tapé dans le premier fichier *Word* jusqu'au moment où la gamme commerciale n'aura plus besoin de vous pour exister, il y aura facilement cinq ans. Il faut être patient !

Cela dit, le statut d'auteur est bien plus avantageux, d'un point de vue financier et juridique. Si votre jeu rencontre son public, votre peine sera largement récompensée.

La vie d'un auteur de jeu se décompose en deux aspects qui, en général, se suivent d'un point de vue chronologique, mais qui s'interpénètrent parfois.

Dans un premier temps, vous concevez le jeu. Même s'il s'agit du jeu auquel vous jouez avec vos amis depuis quinze ans, il n'est pas prêt à être édité (croyez-nous !). Il faut organiser les chapitres et rédiger les textes pour que quelqu'un d'autre que vous puisse y jouer. C'est plus compliqué que ça n'en a l'air ! Il faut également tester le jeu, dans des conditions réelles : malgré leur enthousiasme, vos amis ne sont probablement pas de bons testeurs. Les liens qui vous unissent font qu'ils auront toujours un retour positif : ils sont contents de voir le projet d'un ami avancer ! Il faut aller en convention, jouer avec des inconnus, voire faire jouer par des inconnus. C'est encore plus vrai pour les scénarios : quand vous jouez avec vos amis, vous avez tendance à adapter le scénario pour eux, ce qui le rend d'autant moins utile pour tous les autres MJ de la planète. Rendre publiable un scénario « *perso* » est une gymnastique bien particulière.

Que vous soyez un auteur solitaire ou en équipe, vous travaillerez indépendamment d'un éditeur. Cette situation présente des avantages, notamment en termes de liberté de création, mais

aussi des inconvénients, surtout en ce qui concerne l'organisation. Il faut savoir s'autodiscipliner, se fixer un planning, se contraindre à des méthodes de travail, etc. Cette période peut être longue. Rappelez-vous : c'est une course de fond, pas un sprint.

Dans un second temps, lorsque vous sentez que le jeu est *« publiable »*, vous prenez contact avec les éditeurs. Si c'est votre premier jeu, il ne faut pas être timide : contactez-les tous ! Exposez votre projet le plus succinctement possible : vous n'êtes pas en train de parler de votre jeu avec un pote, mais de présenter un projet professionnel à un autre professionnel. Essayez de présenter votre jeu comme un produit plutôt que comme un univers et des règles. Ensuite, attendez d'avoir le maximum de réponses avant de choisir un éditeur. N'hésitez pas à négocier, surtout si vous avez la chance d'hésiter entre deux propositions. Si vous avez déjà été publié, soyez loyal : envoyez d'abord votre manuscrit à *« votre »* éditeur, et laissez-lui une longueur d'avance pour vous faire une proposition. D'une façon générale, il faut trouver le juste milieu entre la loyauté et la crédulité : ne vous laissez pas avoir, mais soyez réglo avec ceux qui vous soutiennent.

Au cours de cette seconde phase, qui est souvent la plus difficile (nous n'avons pas tous l'âme d'un commercial), n'oubliez pas la règle de base : *« pas de contrat, pas de texte »*. N'envoyez que des impressions papier et attendez d'avoir votre contrat avant d'envoyer des fichiers Word, même si c'est *« juste pour voir »*. De même, sachez refuser une proposition, voire toutes les propositions. Ça peut paraître excessif mais, dans certains cas, il vaut mieux garder sa propriété intellectuelle pour attendre une bonne occasion que de se faire éditer tout de suite dans de mauvaises conditions.

En tant qu'auteur, même si vous vous entendez bien avec vos éditeurs, ne soyez pas dépendants d'eux. Faites-vous un profil *Facebook*, un blog ou un site pour avoir une existence indépendante des éditeurs et de la presse rôliste. Quand vous travaillez sur un jeu, faites-lui une page *Facebook*. Si vous avez les moyens (environ 30 € par an), achetez le nom de domaine (éventuellement avec *« -jdr »* à la fin) pour garder la main sur la communication web.

Pour être publié, un auteur a besoin des éditeurs. Vous devez travailler en bonne intelligence avec eux, mais en sachant rester ferme. La relation doit être bénéfique pour les deux parties, qui négocient sur un pied d'égalité.

Être traducteur

Le choix du traducteur diffère des autres par deux points essentiels : ça n'est pas un métier totalement créatif (ce qui a des avantages et des inconvénients) et c'est un métier que vous pouvez exercer en dehors du JdR. Ça aussi, ça a des avantages et des inconvénients.

Beaucoup d'entre nous ont un niveau d'anglais *« courant »*. Nous lisons des livres en VO sans problème et nous sommes tentés de croire qu'il sera donc facile de traduire. Ça n'est pas toujours le cas. Un niveau courant suffira si vous travaillez de façon épisodique sur des projets peu ambitieux. En revanche, si vous rêvez de participez à la traduction de la prochaine édition de *Do-D*, vous avez intérêt à envisager une formation professionnelle, un diplôme reconnu et une véritable carrière : il faut être rigoureux sur le registre de langue, tenir à jour un glossaire exhaustif, collaborer avec le reste de l'équipe (personne ne traduit seul) et tenir compte du cahier des charges de l'éditeur américain. Dans ce cadre, travailler dans le JdR s'envisage alors comme un tremplin, un moyen de faire ses premières armes avant d'explorer d'autres sec- →



teurs. Ça suppose que, même lorsque vous traduisez du JdR, vous gardez un œil sur les petites annonces.

L'autre conséquence du fait que la profession de traducteur est plus encadrée, c'est qu'il existe des tarifs de référence. Dans le milieu du JdR, historiquement, les éditeurs proposent parfois des tarifs moindres. On peut le comprendre (souvent, d'ailleurs, parce que les traducteurs n'ont pas de diplôme), mais si vous êtes *un « vrai »* traducteur, vous pouvez tout à fait négocier d'être payé un tarif raisonnable. À vous, ensuite, d'être à la hauteur !

Outre cette exigence tarifaire, l'autre règle de base du travail dans le JdR s'applique : pas de contrat, pas de texte ! Le fait que nous ne soyez pas à la source du jeu ne dispense pas l'éditeur de vous faire un contrat et de vous l'envoyer à temps. De même, vérifiez que vous êtes bien dans les crédits.

Être Illustrateur

Certains d'entre vous sont peut-être plus pinceaux que plume. Sachez que, dans le JdR, la majorité des contrats envisagent une rémunération au forfait (si vous cherchez des illustrations payées en droits d'auteur, allez plutôt chercher dans le milieu de la jeunesse ou de la BD). Comme pour les auteurs, vous devez signer un contrat qui correspond à l'exploitation de vos images pour le livre donné, son tirage et, éventuellement, ses publicités. La plupart des contrats ne précisent pas le tirage mais, si vous avez la chance de le faire préciser, n'hésitez pas, car un retirage c'est un peu d'argent qui entre en plus. Par ailleurs, même si vous êtes payés au forfait, vos images, comme toute *« œuvre de l'esprit »* sont et restent votre entière propriété intellectuelle d'après le code de loi en rapport. En aucun cas on ne peut les modifier ou les exploiter sans votre accord. En l'occurrence, normalement, tout est prévu dans le contrat.

Quand vous travaillez sur un jeu, vous devez être professionnel et créatif. Vous apportez l'habillage, vous mettez en image ce que les créateurs ont pensé. Si on est venu vous chercher, c'est pour votre style, donc les échanges et le respect de l'univers sont importants. Mais une bonne entente part souvent d'un bon *briefing* (voire une bible de l'univers). Au vu des tarifs appliqués dans le milieu, plus vous aurez d'informations en amont, moins vous aurez logiquement de retouches à faire. Donc c'est du temps gagné pour faire autre chose. Bien qu'il faille rester assez souple sur le sujet, si votre interlocuteur ne comprend pas qu'il n'aura pas exactement SA vision car vous interprétez forcément, rappelez-lui dans un premier temps ces concepts de temps gagné, temps pouvant être mis à profit pour ne pas être en retard, temps mis à profit pour d'autres images du jeu.

Dernier point, pour un travail collectif d'illustrateur, une bible écrite existe, mais une bible graphique (comme dans le jeu vidéo) peut aussi exister. À vous d'en tenir compte, voire de la créer pour préserver l'unité des images et la cohérence de l'univers.

Quelques liens utiles

• Pour les **traducteurs** : SFT *(www.sft.fr)* Société Française des Traducteurs et ATLF *(www.atlf.org)* Association des Traducteurs Littéraires de France.

• Pour les **illustrateurs** : Maison des Artistes *(www.lamaisondesartistes.fr)*, la charte des Auteurs et Illustrateurs Jeunesse *(www.la-charte.fr)* pour les illustrateurs ayants publié au moins un livre dans le secteur jeunesse, et SNAC BD *(www.syndicatbd.org)* pour les illustrateurs ayants publié au moins une BD.

• Pour les **auteurs** : Agessa *(www.agessa.org)*



Les éditeurs de JdR

Voici un panorama des éditeurs de JdR en France, avec leurs gammes les plus connues.

- 2d Sans Faces *(http://www.2dsansfaces.com/)* : *Nobilis, Nightprowler 2*
- Agate RPG *(http://agate-rpg.blogspot.fr/)* : *Les Ombres d'Esteren*
- Black Book *(http://www.black-book-editions.fr)* : *Pathfinder, Polaris, Shadowrun.*
- Icare *(http://www.editions-icare.com/)* : *Cats, Pendragon, Würm*
- John Doe *(http://johndoe-rpg.org/site/)* : *DK, Hellywood, Bloodlust metal*
- Ludopathes *(http://www.ludopathes.com/)* : *Shade, Sybabysse, A.M.I.*
- Matagot *(www.matagot.com)* : *Te Deum pour un massacre, Metal Adventures*
- Pulp Fever *(http://www.pulpfever-rpg.fr/)* : *Dés de Sang, Luchadores, Cobra*
- Sans détour *(www.sans-detours.com)*: *L'Appel de Cthulhu, La Brigade chimérique, Les Chroniques des féals*
- Septième cercle *(www.7emecercle.com)* : *Qin, Z-Corps*
- XII Singes *(www.les12singes.com)* : *Trinités, Clef en main, Intégrales*

Le G.E.A.R.
Crapous *Didier Guiserix*

ANALYSE

ENQUÊTE RÔLISTE

Le grand sondage

Qui sont les rôlistes ?

Un premier sondage, lancé en 2010, avait permis de récolter les réponses de près de 3 000 rôlistes (et anciens rôlistes). L'édition de 2014 dont nous vous présentons les principaux résultats ici a quant à elle regroupé les contributions de près de 4 200 personnes concernées par le JdR sur table !

Méthodologie de l'enquête

Ce sondage initié par le site du Thiase se veut un instantané de la population rôliste à l'automne 2014. Il a été réalisé via Google Forms entre le 28/10/2014 à 14h30 et le 04/11/2014 à 16h00. Le questionnaire reprenait le modèle de la première édition de l'automne 2010 en améliorant certains points pour une meilleure lecture des résultats. Il y a eu en tout 4 143 réponses (contre un peu moins de 3 000 en 2010) : 3 571 en France, 233 en Belgique, 149 en Suisse, 106 au Canada, 8 au Luxembourg et 91 dans le reste du monde. En tout, c'est donc 14 % du panel qui ne réside pas en France. Il faut savoir que la plupart des sondages, notamment politiques, commandés et commentés dans les grands médias nationaux travaillent rarement avec un échantillon de plus de 1 000 sondés.

Les principaux biais résident dans la nature même de ce sondage : par la technologie utilisée, le mode de diffusion exclusivement électronique de l'information et la faible durée du sondage, on peut considérer qu'il y a une sur-représentation dans le panel des rôlistes non seulement connectés mais également actifs sur les sites Internet dédiés à ce loisir. On prend ainsi le risque de laisser de côté la masse des joueurs non présents sur ces réseaux. Un bon moyen de toucher les autres dizaines ou centaines de milliers de rôlistes serait de passer par les éditeurs de jeux et de magazines spécialisés ou les boutiques directement, et encore, si l'on considère qu'être rôliste, c'est consommer du JdR !

Néanmoins, nous aimons croire que, de nos jours, les gens qui utilisent le web sont raisonnablement représentatifs de la population, et rappelons que l'information concernant ce sondage a été assez largement relayée : *FFJDR, GRoG,* blogs rôlistes, des dizaines de forums de discussion rôlistes, tous les groupes *facebook* identifiés concernés, etc. Il y a également eu un e-mailing vers la base des associations recensées sur le site du Thiase, ainsi qu'une sollicitation de tous les répondants au premier sondage de 2010 qui avaient renseigné une adresse électronique. À noter enfin : les 4 200 réponses qualifiées présentées aujourd'hui sont le fruit d'un dédoublonnage de la base de données et de la suppression manuelle des contributions farfelues.

Bilan du sondage 2014

Un profil de femme rôliste ?

Globalement, on observe avant tout une grande continuité depuis l'édi-

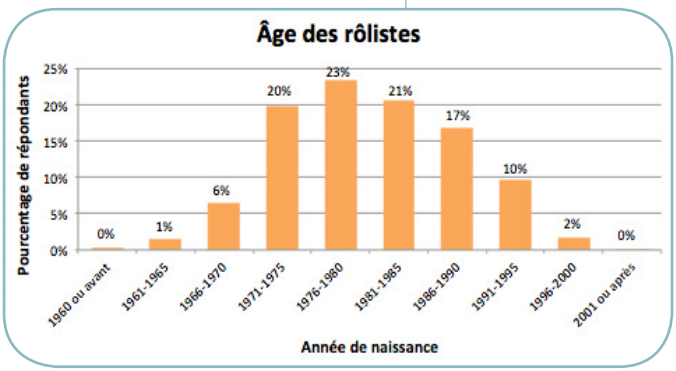
tion de 2010. On constate également que les chiffres issus de ce travail recoupent ceux présentés par d'autres sondages, notamment la publication de l'Union Rôliste Francophone. Pour l'édition 2014, la Thiase a cherché à mieux connaître le profil de la *« femme rôliste »* qui se dégageait de l'étude : pour faire vite, elle a découvert le JdR plus tard que son camarade masculin, elle est moins souvent MJ et consomme beaucoup moins de jeux de rôle du commerce. Voilà pour la grande tendance.

Néanmoins, le fait marquant est la diminution de l'écart hommes/femmes de génération en génération ! 3 596 hommes contre 547 femmes dans l'échantillon : les rôlistes de sexe féminin ne représentent donc que 13 % de la population sondée… C'est tout de même bien mieux qu'en 2010 (8 %), et ce chiffre est confirmé par le sondage de l'URF (13,8 %). Enseignement majeur : le jeu de rôle s'est ouvert à la gent féminine au fil des années depuis son introduction en France. Si les femmes ne représentent que 5,3 % des rôlistes nés avant 1965, leur proportion atteint 40 % des moins de 18 ans.

Ainsi les femmes ont découvert le hobby proportionnellement bien plus tard dans leur vie que les hommes : parmi l'ensemble des rôlistes ayant découvert le hobby après 31 ans, 44 % sont des femmes alors que parmi ceux qui se sont initiés avant l'âge de 10 ans, elles représentent seulement 5 % de l'échantillon. Dans les résultats qui vont suivre, quelques différences de comportement semblent être liées au sexe. Maintenant, faut-il y voir ici influence des années *« d'expérience »* de jeu ? Les femmes jouent globalement depuis moins d'années que leurs collègues hommes. Pour pouvoir isoler l'influence sociologique du genre, il faudrait donc comparer les résultats des sondés femmes avec un échantillon masculin possédant la même expérience de jeu. Peut-être une idée à suivre pour les futurs sondages ?

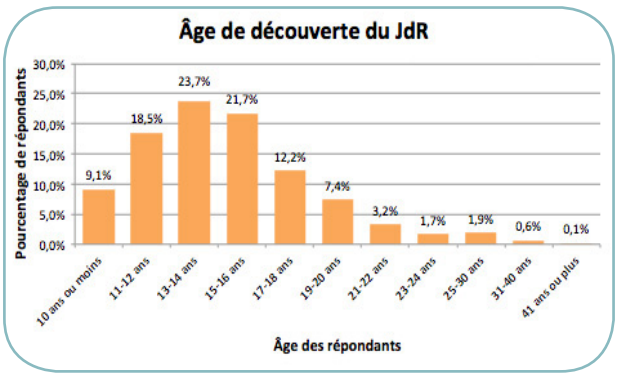
Profil du rôliste

La majorité des participants au sondage avait alors entre 30 et 45 ans, comme on le voit bien dans le graphique ci-dessous.

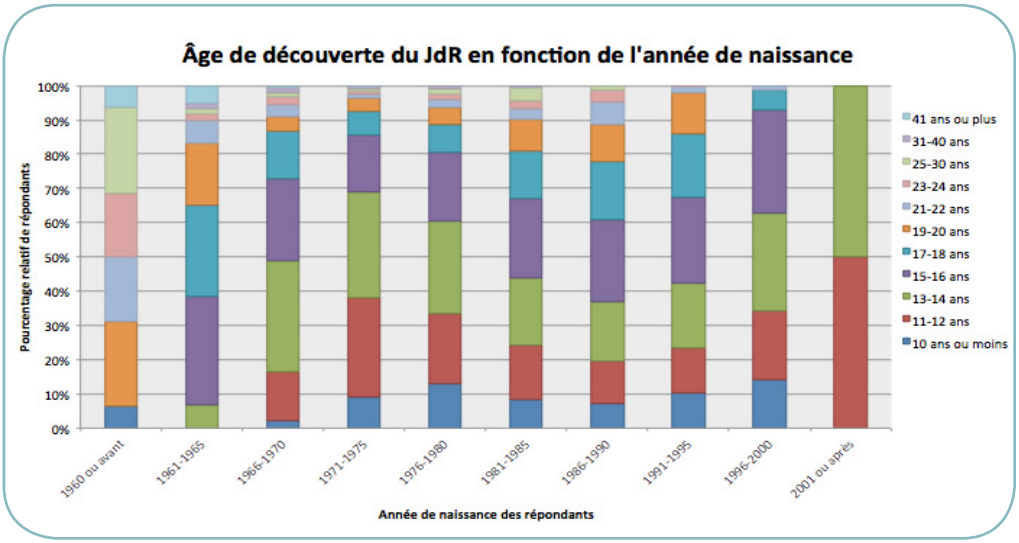


Part des sondés pour chaque tranche d'années de naissance. Exemple de lecture : 20 % des sondés sont nés entre 1971 et 1975.

On observe ci-dessous que la moitié des rôlistes a découvert le JDR avant l'âge de 15 ans. Cette découverte est variable selon la date de naissance : par exemple, la génération des années 1970 a découvert le JDR plus tôt dans sa vie que la génération des années 1990.



Part des sondés pour chaque tranche d'années de découverte du JdR.
Exemple de lecture : 23 % des sondés ont découvert le JdR entre 13 et 14 ans.



Croisement de la part des sondés pour chaque tranche d'âge de découverte du JdR par tranche d'années de naissance. Exemple de lecture : 10 % des sondés nés entre 1971 et 1975 ont découvert le JdR avant l'âge de 10 ans.

Plutôt PJ ou MJ ?

Comme en 2010, cette question n'avait malheureusement peut-être pas assez d'amplitude de réponses possibles, ce sera pris en compte pour la prochaine édition en 2018. Les résultats sont : 7 % de MJ exclusifs, 20 % de PJ exclusifs et 73 % qui font les deux. Les chiffres correspondent avec le sondage de l'URF qui trouvait 17 % de PJ, 9 % de MJ et 74 % de PJ/MJ !

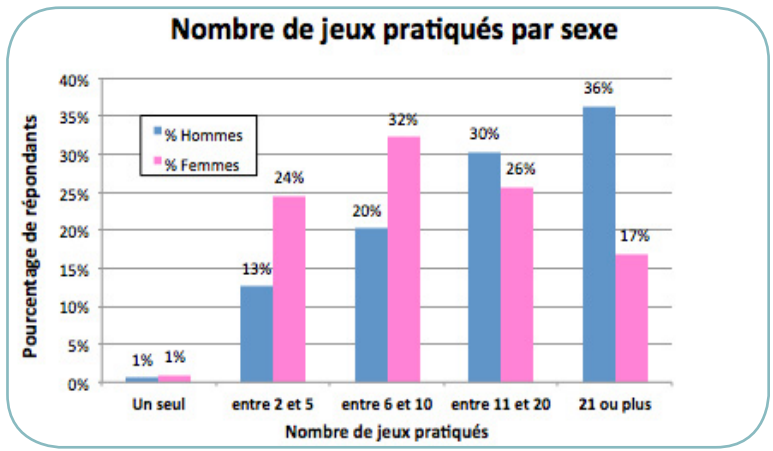
On constate par ailleurs une variation importante selon le genre des sondés : les hommes sont plus de 8 % à se déclarer MJ exclusifs contre seulement 1,5 % des femmes. De même, 58 % des femmes rôlistes sont exclusivement joueuses, quand seulement 14,7 % des hommes se présentent ainsi.

Les pratiques de jeu

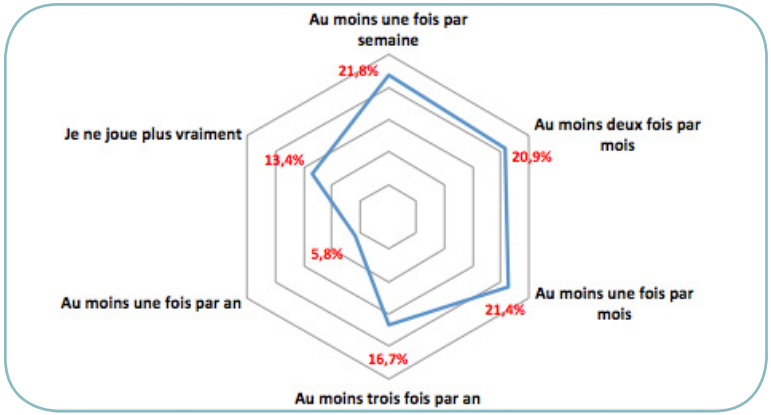
Les rôlistes répondant ont joué pour un tiers d'entre eux à plus de 21 jeux de rôle différents ! Il faudra sans doute à l'avenir augmenter l'amplitude des réponses possibles afin de trouver une médiane satisfaisante. À noter : comme on le voit ci-dessous, les femmes se dispersent moins que les hommes.

Jeux pros ou amateurs ?

Parmi tous ces jeux pratiqués, 97 % des répondants déclarent jouer à des jeux édités professionnellement et commercialisés (exactement comme



Part des sondés pour chaque tranche de nombre de JdR pratiqués. Exemple de lecture : 30 % des sondés ont pratiqués entre 11 et 20 jeux dans leur vie.
part des sondés, selon leur sexe, pour chaque tranche de nombre de JdR pratiqués. Exemple de lecture : 25 % des hommes sondés ont pratiqués entre 11 et 20 jeux dans leur vie et 32 % des femmes sondées en ont pratiqué entre 6 et 10.



en 2010) ; 42 % à des jeux *« amateurs »*, non commercialisés (53 % en 2010). Cette année, nous avons posé la question des *« jeux maison »* : 49 % des répondants déclarent y jouer !

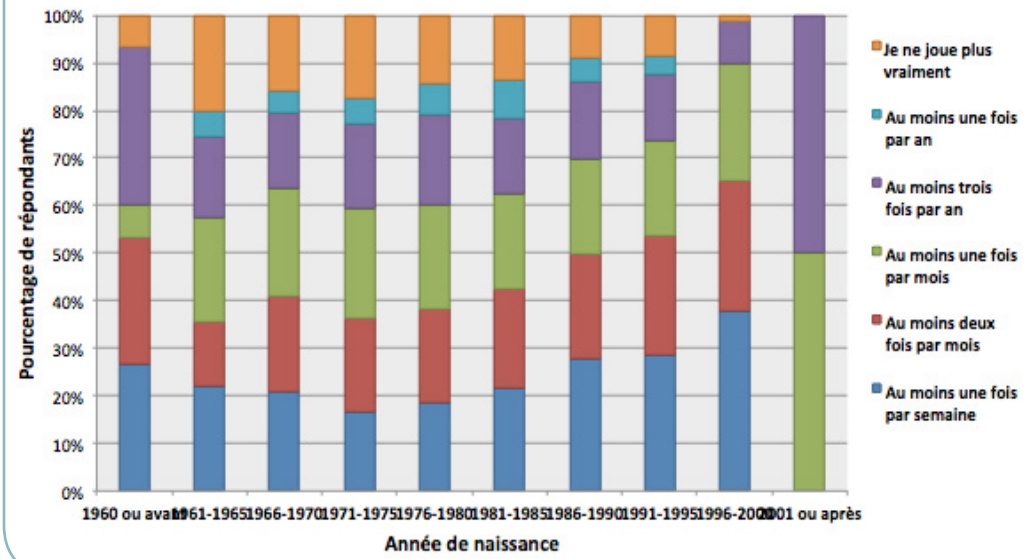
Quelle fréquence ?

Oui, mais quelle assiduité dans cette pratique ? 13 % des répondants ne jouent plus (10 % en 2010), mais près de 22 % jouent au moins une fois par semaine (30 % en 2010) et 65 % au moins une fois par mois !

Le graphique suivant montre que les plus assidus sont logiquement les plus jeunes des répondants !

Zoom sur la vie communautaire

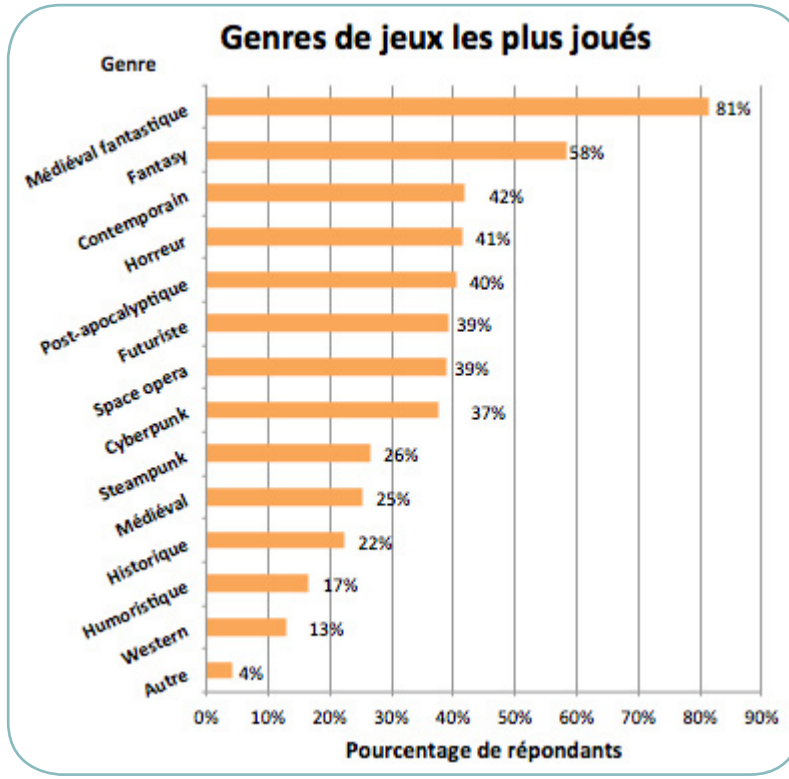
36 % des répondants n'ont jamais appartenu à un club de jeux de rôle, contre 33 % en 2010. Ce chiffre est de 35 % pour les hommes et de 40 % pour les femmes. Par ailleurs, 43 % des répondants n'ont participé à aucun événement public réunissant des rôlistes (convention, salon, festival…), contre 30 % en 2010. Les femmes ne sont que 33 % à être dans ce cas. On observe que, pour l'appartenance à un club comme pour la participation aux événements, la vie communautaire va croissante avec l'âge du répondant : 95 % des rôlistes nés avant 1960 ont déjà appartenu à un club de JdR contre seulement 60 % de ceux nés au début des années 1980.



Croisement de la part des sondés pour chaque fréquence de jeu par tranche d'années de naissance. Exemple de lecture : 40 % des sondés nés entre 1966 et 1970 pratiquent le JdR au moins deux fois par mois.

Usage des médias rôlistes

58 % des répondants n'utilisent aucun média rôliste ! Voici les résultats pour les 42 % restants : 70 % consultent le magazine Casus Belli, puis arrive Di6dent (30 %), JDR mag (25 %), le site PTGPTB (20 %) puis enfin Scriiipt (15 %). Près de 10 % des rôlistes déclarent consulter d'autres médias, dans lesquels on retrouve de nombreux blogs mais aussi des grands oubliés de la liste du sondage : le Fix, Les Chroniques d'Altaride, le GROG…



Part des genres de jeux cités par les sondés (plusieurs réponses possibles).

Quel genre ?

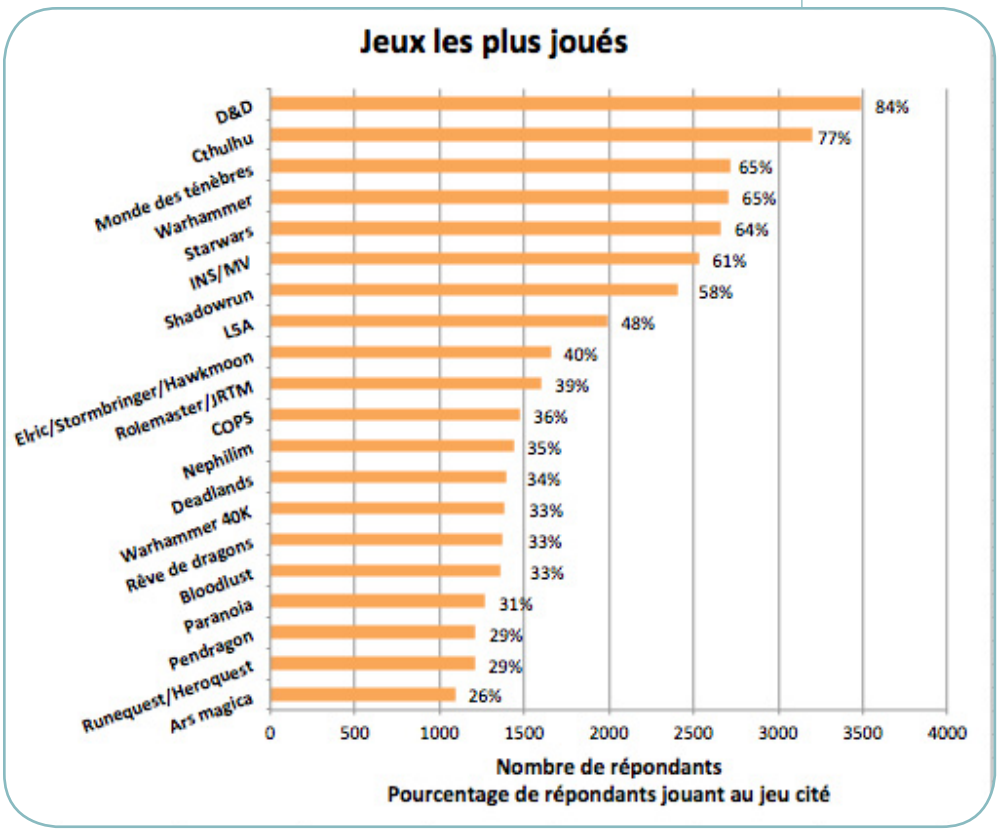
Voici les genres les plus cités dans la pratique des sondés (plusieurs réponses possibles) :

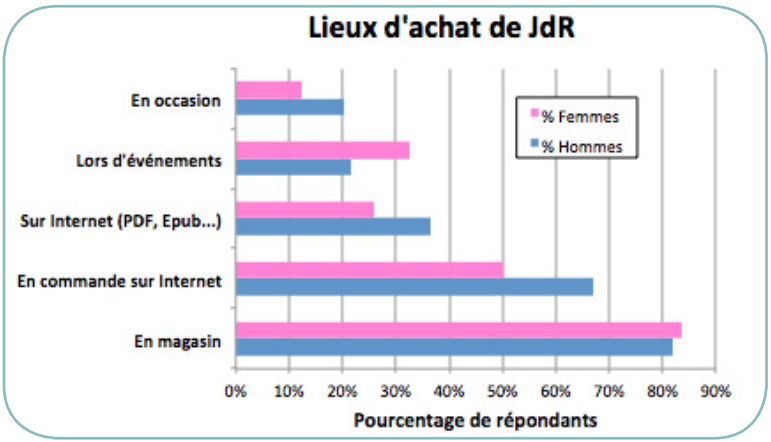
Peu de différences avec les résultats de 2010 : le médiéval-fantastique est toujours largement en tête ! Le sondage de l'URF indiquait quant à lui un résultat de 59 % pour le Fantastique (à comparer au score identique de la Fantasy ici) et seulement 24,5 % pour le Futuriste, car il s'agissait d'un questionnaire à choix unique.

Les JdR pratiqués ne réservent pas vraiment de surprise : les gagnants sont donc *D&D* et *Cthulhu*, avec 77,3 % des sondés qui citent au moins l'un de ces deux univers. Notons que chaque univers de jeu de rôle cité comprend toutes ses variantes et versions éventuelles (donc *Pathfinder* est compris dans les joueurs de *D&D*). Dans le sondage de l'URF, *Donjons & Dragons* (toutes versions) est cité à plus de 94 % (contre 84,3 % ici).

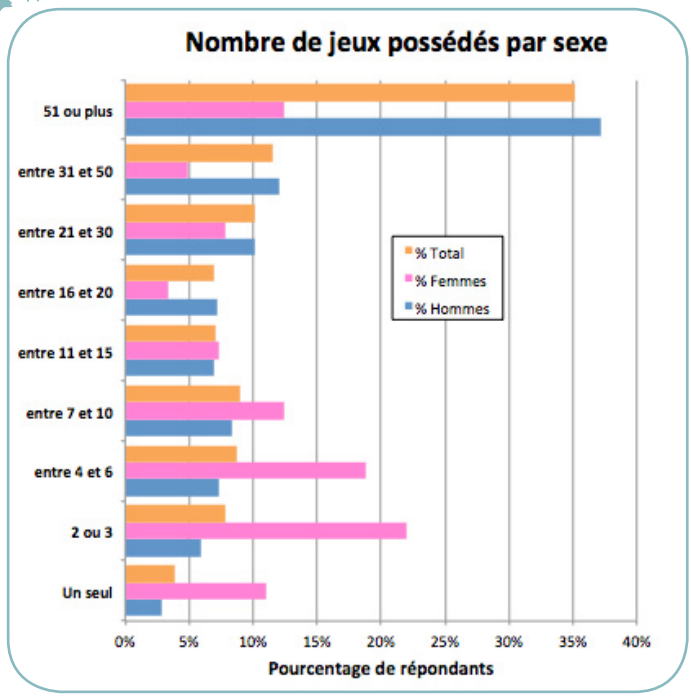
La consommation de JDR

Seuls 7,9 % des répondants déclarent ne jamais avoir acheté un ouvrage de Jdr. À noter : les hommes ne sont que 5,6 % à déclarer cela, tandis que les femmes sont 23,8 % ! Pour toutes les questions qui suivent, les pourcentages sont calculés sur les 3 811 consommateurs seulement.





Part des sondés, selon leur sexe, pour chaque type de pratique d'achat de JdR. Exemple de lecture : 65 % des hommes sondés ont déjà acheté des JdR sur Internet, contre seulement 50 % des femmes sondées.



Part des sondés, selon leur sexe, pour chaque tranche de nombre de livres de JDR possédés. Exemple de lecture : 10 % des hommes sondés possèdent entre 21 et 30 ouvrages de JdR, et 22 % des femmes sondées en possèdent entre 2 et 3.

Où achètent-ils ? Combien dépensent-ils ?

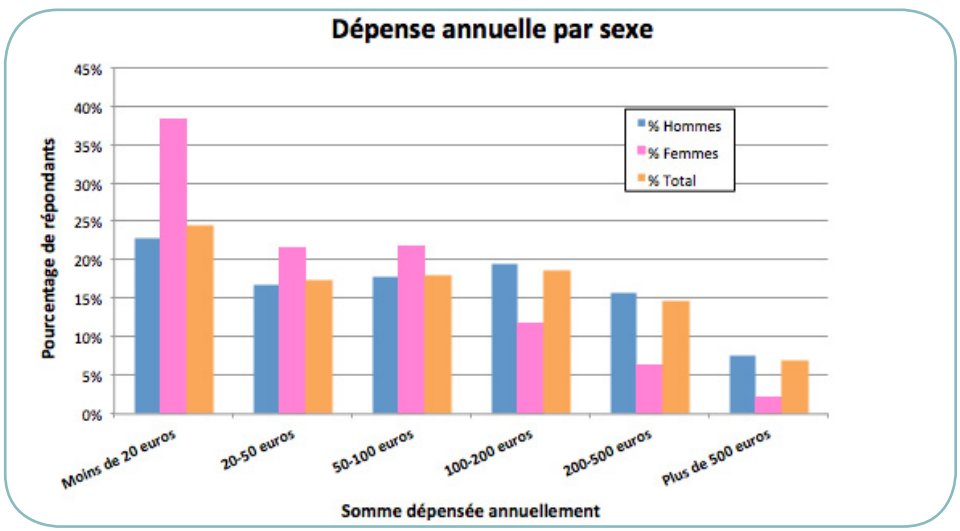
Fait marquant dans l'histogramme comparatif ci-dessus : depuis 2010, la part des achats de contenus dématérialisés est passée de moins de 10 % à près d'un tiers de l'ensemble ! Il y a peu de différences hommes/femmes. Mais combien dépensent-ils ?

Page précédente : l'augmentation du nombre de tranches par rapport à 2010 permet une meilleure lecture des résultats, avec tout de même près de 22 % des répondants qui dépensent plus de 200 euros par ans pour le hobby, et plus de 500 euros pour 7,1 % !

Combien de livres en bibliothèque ?

Il manque encore de nombreuses tranches pour rendre plus lisible ces graphiques mais, tout de même, un tiers des répondants possèdent au moins 50 livres de JdR sur leurs étagères (37,2 % des hommes mais 12,4 % des femmes) !

Pascal Julie
de le-thiase.fr



Part des sondés pour chaque tranche de niveau de dépense annuelle. Exemple de lecture : 15 % des sondés dépensent entre 200 et 500 euros pour le JdR chaque année.

PROCHAINEMENT

DANS CASUS BELLI N°19

Mai | juin 2016



Casus est le magazine du JdR en France. Mais, en fait, c'est plus que ça. Vous avez aimé *D3*, un JdR complet publié en trois volets sur les *CB#13, CB#14* et *CB#15* ? Nous, on a adoré. Il ne s'agissait pas d'un one-shot. Avec ses 256 pages tous les deux mois (+1D4 semaines, on sait, on sait), votre mag a aussi pour vocation de développer des projets de création ambitieux qui sortent de l'ordinaire, à la fois sur les mécaniques et sur le thème, et de leur proposer une audience qu'ils auraient difficilement en dehors du magazine.

Dans *CB#19*, vous allez découvrir *Mc-M*. Rien à voir avec les bonbons chocolatés… mais tout aussi savoureux. « *Chine, Dynastie Tang. Quand un crime est commis au sein du district, c'est au Magistrat de mener l'enquête* », tease Romain D'Huissier, l'auteur du jeu avec son compère Benjamin K. « *Il délègue ses Assistants afin d'examiner les lieux du crime, d'interroger les témoins et de récolter les indices qui, à terme, permettront de démasquer le coupable ! Mais gare à préserver l'harmonie de la communauté afin d'éviter révolte et sédition…* » *Magistrats & Manigances* est un JdR d'enquête qui assume les influences de Juge Ti ou du Juge Bao. Les règles font la part belle à l'improvisation. Les joueurs incarnent les Assistants du Magistrat, chargés de résoudre les crimes frappant leur ville d'affectation, tout en ménageant les notables les plus influents. Entre corruption, mystère et ordre social strict, les PJ sauront-ils se montrer dignes de la confiance de leur supérieur ? Réponse sur les trois prochains numéros !

Évidemment, ce n'est pas tout. La troisième et dernière partie des *Chroniques Galactiques* sera également publiée, avec la suite de la campagne qui, elle, sera conclue dans *CB#20* avec les actes 4 et 5. Dans les scénarios, du classique avec du *Pathfinder*, mais aussi de l'actualité brûlante avec un scénar officiel pour *Knight*, coup de cœur de la Rédaction critiqué dans ce numéro. Et puis toutes nos rubriques, critiques, aides de jeu, interviewes, selon la formule magique conservée dans la crypte des liches.

En attendant, vous avez de quoi lire, mais ne tardez pas trop. Le prochain wagon est déjà sur les rails…

Tête Brûlée
***Illustrations** Jeex*

ENTRETIEN

DÉPUTÉ FRANÇAIS

JULIEN AUBERT

Monsieur le député est rôliste

Julien Aubert, 37 ans, est depuis 2012 le jeune député Les Républicains de la 5e circonscription du Vaucluse. C'est aussi un rôliste passionné. Un vrai de vrai, qui joue deux fois par mois, qui écrit ses scénarios, ses jeux... Le parlementaire nous a accordé du temps dans son emploi du temps chargé pour parler dés et écran du MJ.

Julien Aubert's Digest

Né le 11 juin 1978 à Marseille. Il rejoint le RPR en mai 1998. Science Po Paris, ENA (promotion LéopoldSédar Senghor), Magistrat à la Cour des Comptes, député de la 5ème circonscription du Vaucluse depuis le 20 juin 2012, conseiller régional depuis le 13 décembre 2015. Membre de la Fédération Française de Jeux De Rôles de 2006 à 2011, il en a également été un temps président.

Casus Belli : Comment avez-vous découvert notre loisir ?

Julien Aubert : J'ai commencé avec les livres dont vous êtes le héros (LDVELH), quand j'avais 12-13 ans. J'étais un grand fan et c'est en première, au lycée, qu'un de mes très bons amis m'a expliqué qu'il existait quelque chose d'encore mieux que les LDVELH, les jeux de rôles. J'ai commencé par *Warhammer.* Déjà à l'époque, j'écrivais mes LDVELH ; j'étais dessinateur aussi, je crayonnais des bouquins. Donc ça m'a tout de suite donné envie de jouer et de m'intéresser à ces univers.

CB : Vous avez commencé à créer dès le début alors ?

JA : Oui, tout de suite. Ça m'est apparu comme une évidence. C'est un jeu social, c'est un jeu sans limite, donc ça m'a immédiatement donné envie de découvrir et de voir par moi-même comment je pouvais utiliser cet outil.

CB : Vous avez eu un parcours d'études supérieures et professionnel très chargé. Quelle a été votre âge d'or du JdR ? La période où vous avez joué le plus ?

JA : En fait, depuis le départ, ça a été très constant. J'ai toujours créé de manière continue. J'ai toujours joué... Après, il faut dire que je suis plutôt maître du jeu. À 99 % maître du jeu, à 1 % joueur. Je ne suis pas un très très bon joueur, j'étais plutôt anarchiste, difficile à canaliser (rires). Mais, depuis 1995, je joue de manière continue. Ça va faire vingt ans.

CB : Même une carrière politique n'a pas suffi à faire ralentir la cadence ?

JA : Alors, quand je me suis lancé en politique, j'ai dû m'interrompre pendant les campagnes électorales. Ce n'était pas possible de jouer pendant les campagnes.

CB : Il faut choisir entre la campagne ou la campagne ?

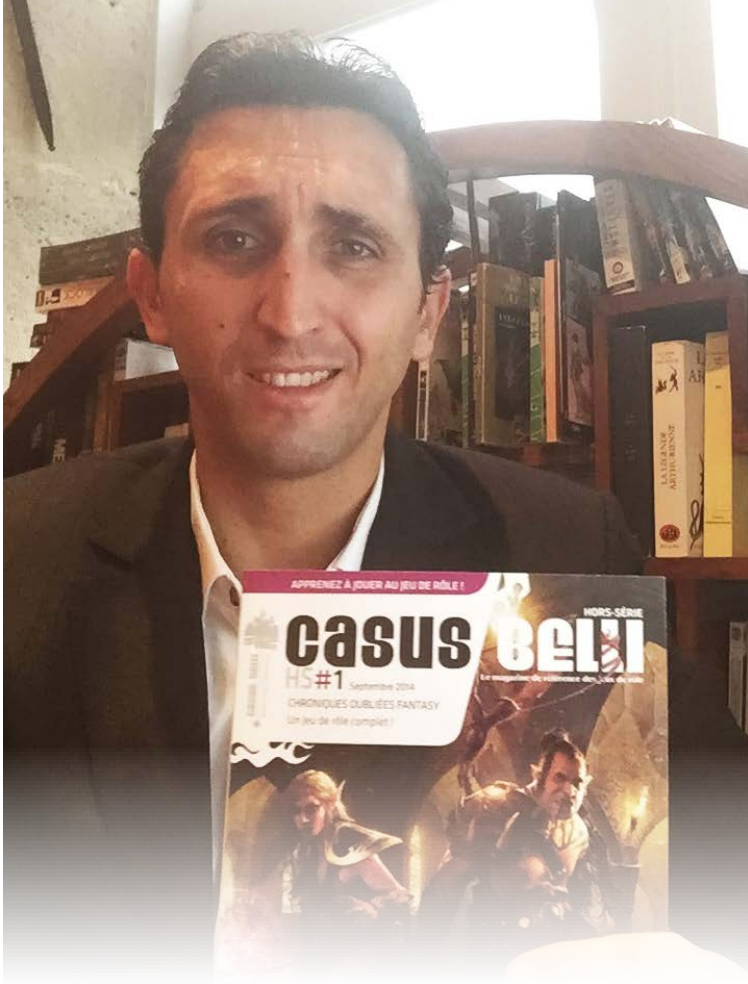
JA : (Il rigole) Oui ! En général, je quitte la table pendant quelques temps. Mais, sinon, je suis toujours parvenu à concilier les deux.

CB : Vous faites jouer à vos créations ou à des jeux du commerce ?

JA : Les deux. En jeux du commerce, le premier jeu, pour moi, c'est *Warhammer*. J'ai beaucoup d'affection pour ce jeu. J'ai également beaucoup joué à *In Nomine Satanis/Magna Veritas* que je trouve génial. J'ai joué à *Star Wars,* à *Cthulhu*, à *AD&D* - mais j'ai détesté. J'ai joué à *James Bond,* en gros j'ai joué à une dizaine de jeux en tout, mais la grande majorité de mes parties se faisait pour mon jeu maison.

CB : Pendant très longtemps, le JdR a eu mauvaise presse, notamment pendant les années 90. Politiquement, qu'avez-vous fait de votre background rôliste ? Comment vous êtes-vous positionné publiquement par rapport à ces débats ?

JA : Il y a eu deux phases. Une phrase où le JdR a eu très mauvaise presse. Moi, je faisais partie de la queue de la comète puisque j'ai commencé en 1992-93, un peu après. Le JdR avait encore des couleurs, mais les boutiques commençaient à fermer et ça commençait à devenir un hobby plus confidentiel. Ensuite, j'ai eu envie de défendre le hobby, donc je me suis intéressé au milieu associatif. J'ai été président d'association, la Fédération Française de JdR, qui défendait l'image du JdR. On est arrivés à faire des choses, notamment en matières institutionnelles, puisque, à l'époque, j'avais obtenu l'agrément (ministériel) Jeunesse et sport pour la fédération. Mais bon, c'est là où j'ai découvert aussi toute la difficulté du projet. Comme rôliste, je vivais dans mon coin avec ma bande de copains, je ne m'étais jamais trop intéressé au milieu rôlistique. J'étais provincial déjà, et c'était très particulier. Je ne connaissais pas la plupart des grands éditeurs, je suis tombé là un peu par hasard. C'était un autre monde. Mais, à cette époque, on avait moins de problèmes pour faire reconnaître le JdR. On était revenus de la période de la *« grande terreur »*. Après, en tant qu'homme politique, on vous interroge quand même assez peu sur vos hobbies. On est aussi en train d'assister à l'arrivée de notre génération aux manettes. Un peu partout dans la société. La génération au-dessus ne connaît pas le JdR, la génération en-dessous pas tellement non plus, elle est directement passée à Magic ou aux jeux sur ordinateur. Mais notre génération est celle qui a grandi avec le JdR. C'est donc beaucoup moins compliqué. Et puis, enfin, la culture rôlistique s'est largement diffusée. Moi, quand j'avais huit ans, j'ai découvert *Bilblo le Hobbit* à l'école, je suis tombé dessus par hasard. J'étais le seul à connaître Tolkien, personne n'en avait entendu parler. Aujourd'hui, grâce aux films, tout le monde connaît. Donc la culture et la connaissance autour des univers fantastiques s'est diffusée. C'est plus large que le JdR. Du coup, avec cette généralisation, le JdR paraît moins mystérieux. Dans le JdR, il y avait la question des univers et la question aussi du mode de fonctionnement : enfermés la nuit à parler de vampire, à l'époque, ça pouvait effrayer un peu les parents. Aujourd'hui, on ne compte plus →



> « Les rôlistes sont plutôt très à gauche. »

> « Depuis 20 ans que je suis MJ, je me dis : est-ce que je peux encore surprendre mes joueurs ? »

les séries télés sur les vampires, les zombies. Ça s'est démocratisé.

CB : Le rôliste peut sortir du placard, désormais ?

JA : Ah oui ! La preuve : ce n'est pas un hobby aussi connu que d'autres. Moi, je n'ai aucun avantage particulier à en parler. En même temps, on vit en démocratie. J'ai le droit de pratiquer les hobbies qui m'intéressent. Finalement, le faire apporte de la crédibilité à notre loisir. Si des gens comme moi ne disent pas qu'ils pratiquent le JdR et que ça n'a aucun impact défavorable sur les études ou le parcours professionnel, qui d'autre va le faire ? Plus les gens en parleront très calmement et plus ce sera communément admis. Mais je ne me fais pas trop souci.

CB : On ne vous a jamais pris pour un sataniste ?

JA : Non ! (Rires) En revanche, une fois, un assistant parlementaire est tombé sur moi dans une convention de JdR, il ne s'en est pas remis ! Il croyait qu'il avait la berlue. Les gens pensent qu'un parlementaire ne doit faire que du golf ! Ils ont du mal à se projeter ailleurs. Je n'ai jamais eu ce genre de problèmes. Après, j'ai aussi fait du JdR grandeur nature (GN) et je pense que c'est plus... Lorsque j'ai eu des remarques de gens qui n'étaient pas dans ce genre de loisirs, le GN, ça les intriguait plus. C'est plus compliqué. Quand ils voient le costume, ils se disent : *Mon Dieu !*

CB : Est-ce que le JdR est plutôt de gauche ou de droite ?

JA : Ah ah ! C'est une question qui m'a souvent turlupiné... Je suis quelqu'un avec un engagement politique fort (à droite) et pourtant j'évolue dans un milieu de JdR qui est plutôt à gauche, plutôt anar. Dans le GN, c'était pareil. Sociologiquement, les joueurs sont plutôt très à gauche. Rares sont les gens de droite. Ça m'interrogeait. Pourquoi ? Je pense que c'est parce que les univers alternatifs font partie d'une contre-culture. Et donc on trouve plus facilement la contre-culture à gauche qu'à droite. Après, je n'ai pas fait d'études là-dessus ou de statistiques, mais je pense qu'en fait, dans la manière de masteriser et dans la relation à la règle et à l'autorité du maître du jeu, le rôle des règles par rapport à l'univers, ce genre de choses, je pense qu'on retombe sur des sujets de droite ou de gauche.

CB : C'est-à-dire, concrètement ?

JA : Par exemple, dans la sphère politique, vous avez des gens qui vont privilégier la liberté en disant qu'il faut que les règles soient adaptées à cette exigence. Ce sont des libéraux, pour faire vite. Et bien quand ils vont se retrouver à jouer ou à masteriser, je pense qu'ils vont avoir du mal à s'amuser avec un maître du jeu qui va les envahir. Moi, je suis quelqu'un de droite qui croit en l'autorité, j'ai une conception très hiérarchique de la table. Je n'aime pas les tables de JdR où il n'y a pas vraiment de maître du jeu. Je crois à l'encadrement par le maître du jeu de la table. Il est le responsable du bon fonctionnement de la partie. Il existe des tables plus coopératives ou plus horizontales. Pour faire court, pour moi, le narratif ou le narrativisme, c'est le jeu de rôle de gauche ! Mais je veux bien confesser que tout cela ne sont que des intuitions. Mais je le ressens comme ça

CB : Est-ce que des gens ont joué avec vous et ne savaient pas que vous êtes un homme politique dans la vraie vie ?

JA : Déjà, je ne suis pas homme politique depuis longtemps. En trois ans et demi, c'est vrai que j'ai recruté quelques joueurs à ma table, et, au départ, on ne leur a pas dit. Mon groupe est composé pour moitié d'anciens joueurs et pour moitié de joueurs que je recrute. Les gens extérieurs, je ne leur dis pas, dans un premier temps, pour ne pas

fausser la chose. Ça colore forcément. Je ne veux pas mélanger les choses. Par exemple, à ma table, tous mes joueurs sont de gauche. Souvent, on a des discussions politiques. J'ai un anarchise, deux socialistes bon teint, j'ai un centre gauche. Vous pouvez tomber sur des gens tolérants ou intolérants, des gens qui vous connaissent ou vous reconnaissent, qui ne sont pas d'accord avec vous... Et moi, le dimanche, quand je me détends et que je joue, je n'ai pas envie que quelqu'un à ma table plaque un cliché sur moi, sur le scénario, mes décisions et voit tout par le prisme de ma vie politique. Dans un premier temps, c'est bien que les joueurs se fassent une idée de qui je suis en tant qu'individu et maître de jeu sans filtre politique. Après, quand on se connaît bien, c'est différent.

CB : Qu'est-ce qui vous plaît le plus dans le rôle de maître de jeu ? La préparation, l'évasion, le contrôle ?

JA : J'adore la préparation, j'adore prévoir. Gouverner, c'est prévoir. Prévoir toutes les options et se demander comment on peut éviter les problèmes. Je prends un malin plaisir, quand j'écris un scénario, à prévoir ou anticiper les réactions des gens. Ensuite, je vois ou non si je me suis trompé, mais je le prends un peu comme un défi. Je fais des paris sur les comportements des gens, leur manière de réfléchir, les indices qui peuvent être donnés. J'y prends un grand plaisir. La deuxième chose qui m'attire vraiment, c'est le côté illimité du JdR. Et je ne retrouve pas cela en tant que joueur. Enfin, ça dépend du maître du jeu mais, s'il n'est pas très bon, vous risquez à un moment donné de voir les cloisons. Et ça, j'ai du mal. Je suis très attaché à la liberté et je trouve que là où je suis le plus libre, c'est en tant que maître du jeu. Troisièmement, c'est le défi d'imagination. Je me dis que chaque séance doit être unique et je le prends comme un défi depuis vingt ans à me dire : est-ce que je peux encore surprendre mes joueurs ?

CB : Est-ce que des compétences développées par la pratique du JdR peuvent vous servir dans l'arène politique ?

JA : Il y en a une qui est évidente : la réactivité et l'adaptabilité oratoire. Il faut être capable de réagir à toute proposition, suggestion, critique. Quand vous le faites pendant vingt ans autour d'une table, ça vous rend beaucoup plus à l'aise dans l'hémicycle. La deuxième chose, c'est que le JdR développe énormément l'imagination et la capacité à prendre des problèmes d'une manière autre que celle que l'éducation classique vous donne. Vous êtes donc très plastique intellectuellement. Quand quelqu'un dit quelque chose dans l'hémicycle, j'ai tendance à être vif. Comme un chat avec une pelote de laine, je la retourne dans tous les sens. Et, comme je pense différemment, comme j'ai ces références de contre-culture, ça surprend. Surtout pour un homme de droite, je pense. Les gens de droite sont parfois assez classiques, assez formatés. Le JdR, c'est une école de la déformation. Pour moi, ça m'est utile parce que ça m'évite d'être trop classique. Je raisonne parfois comme des alternatifs de gauche, ce qui est assez perturbant pour mes adversaires.

CB : Si vous deviez masteriser ce qui se passe actuellement dans la vie politique française que vous connaissez bien, vous le feriez avec quel JdR ?

JA : (Rires) Moi, si je devais faire un scénario dans le monde politique, je prendrais *In Nomine Satanis/Magna Veritas* ! Totalement. Mais je n'ai pas encore rencontré les anges ni le diable !

Propos recueillis par Tête Brûlée
***Photos** merci à Julien Aubert*



ANALYSE

RÉFLEXIONS RÔLISTES

Non, ce n'est pas qu'un jeu

Le jeu de rôle est un média comme un autre

Et si les seules limites du JdR étaient celles que nous lui mettons ?



« *Ce n'est qu'un jeu.* » Cette phrase est horripilante lorsqu'elle est utilisée pour nous interdire de prendre certaines choses à cœur, comme la mort d'un personnage ou la satisfaction d'enfin boucler une quête. Elle devient indécente lorsque ce sont les rôlistes eux-mêmes qui s'en servent pour rabaisser notre loisir et rejeter tout ce qui ne leur convient pas, de la théorie aux thèmes jugés trop difficiles. Comme la littérature ou le cinéma, le JdR est un média. Ses seules limites sont celles que nous lui mettons.

Non, parce qu'un jeu, c'est plus que ça

« *Ce n'est qu'un jeu.* » Si l'on se concentre sur son utilisation par des non-joueurs, cette expression sert souvent à dénigrer ce que l'on juge être « *pour de faux* », sans importance ni conséquence réelle. Ce présupposé est aussi courant que faux. Certes, il serait vain de nier toute différence entre une situation réelle et jouée. Pour autant, cette mise à distance de la réalité ne signifie pas que rien n'a d'importance. Ce n'est pas un hasard si, dans l'histoire, la plupart des jeux ont un usage pédagogique ou rituel en plus de récréatif. ils nous influencent de bien des façons : excitation, sélection, création d'un lien, émotion, représentation, etc. Sans cela, nous ne jouerions tout simplement pas.

Régulièrement, cette expression sous-entend aussi une forme de frivolité ou d'inconstance. Or, de la même façon que l'on s'implique devant une série qui nous passionne, quitte à tout apprendre sur son univers ou à écrire des fan-fictions, on peut s'investir dans une activité ludique. C'est même la norme quand les choses se passent bien : on crée des enjeux et, dès lors, pour nous, tout devient sérieux. En effet, c'est en croisant liberté et contraintes, plaisir et effort, règles formelles (*game*) et spontanéité ludique (*play*) que naît l'engagement. Pour le dire autrement, nombre de jeux ne sont amusants que dans la mesure où ils nécessitent une forme d'implication sérieuse.

Non, parce que ce serait limiter notre loisir

« *Ce n'est qu'un jeu.* » Utilisée par des rôlistes, cette expression est principalement un moyen de rejeter des pratiques, des joueurs ou des jeux. Cela arrive fréquemment avec les JdR dont les thèmes sont considérés comme particulièrement difficiles lorsqu'ils sont traités de façon crue : politique, sexe, genre, religion, relations familiales, racisme, homophobie, maladie, deuil, violences, guerres, etc. Dans ce cas, « *ce n'est qu'un jeu* » est une façon détournée de dire une des trois phrases suivantes : « *Je n'en veux pas dans mes parties* », « *Un jeu qui a pour sujet principal un de ces thèmes ne m'intéresse pas* », « *cela ne devrait même pas exister dans le cadre de notre loisir* ».

Formulés ainsi, ce sont des questionnements finalement très classiques que l'on retrouve dans tous les autres

médias à un moment où à un autre de leur évolution. Mais, lorsque ces thèmes sont abordés avec responsabilité et de façon réfléchie, la plupart de ces problèmes disparaissent d'eux-mêmes. Bien sûr que vous n'allez pas montrer *L'Exorciste* à votre neveu de six ans ni espérer qu'un téléspectateur s'attendant à une comédie familiale soit dans les meilleures conditions pour apprécier un documentaire sur la guerre d'Algérie. Mais vous avez le droit d'aborder l'un ou l'autre durant vos parties. L'essentiel est que vous soyez à même de décider de votre pratique, et que vous ne la subissiez pas. Ainsi, si votre objectif implique une forme de gravité, il vaut sans doute mieux que vos joueurs sachent qu'ils vont devoir prendre des décisions difficiles dans des situations qui le sont au moins autant pour leurs personnages.

Dans l'idéal, évitez de le faire de manière gratuite. Demandez-vous si votre partie va être intéressante parce qu'elle aborde un de ces thèmes ou malgré cela. Si ce que vous proposez n'est intéressant que par la thématique, il y a de grandes chances que ce soit superficiel ou voyeuriste (à moins que le sujet soit si original qu'il n'ait jamais été abordé ailleurs… Bonne chance !). Si cela provoque des situations intéressantes même pour quelqu'un qui, *a priori*, ne se sent pas concerné par ce genre de sujet et ce, quel que soit son « *camp* », alors vous êtes sur la bonne voie.

Mais, plus encore, ces thématiques devraient devenir des sources d'inspiration et de véritables défis de *game design* plutôt que des tabous ludiques. Ce sont autant de territoires peu explorés et donc d'opportunités de développement pour notre loisir. C'est parce que *Breaking the Ice* est un jeu qui parle de romance qu'il a mis en place des outils comme les lignes et les voiles, largement repris ensuite. C'est parce que *Monsterhearts* veut aborder des thématiques *queer* et d'horreur sociale qu'il améliore ou développe des mécaniques de *Sex move*, de *Darkest Self* et d'emprise, sans que cela fasse artificiel.

D'autres médias ludiques, comme les jeux vidéo ou les GN, abordent beaucoup plus souvent ce genre de sujets. Pourtant, aller dans cette direction ne trahit pas ce qui fait notre spécificité. Ainsi, Frank Mentzer, le père de la boîte rouge *D&D*, confiait, après avoir vu une partie (très certainement du jeu *Just A Little Lovin',* sans pouvoir en jurer) autour des débuts de l'épidémie de SIDA, se réjouir qu'*« un passe-temps qui a commencé avec "Allons tuer un dragon !" ait évolué pour aussi devenir un important outil d'éducation sociale. Cela vaut le coup d'y réfléchir, et pas qu'un peu. »*

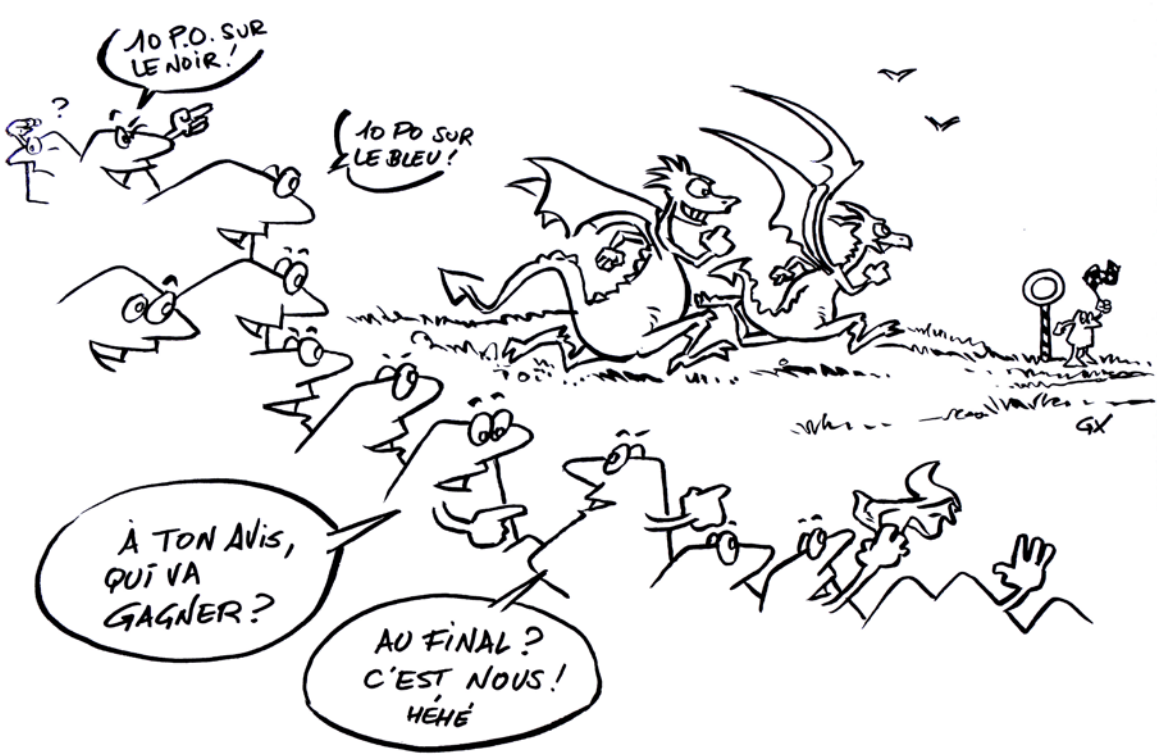
Des jeux nauséabonds ?

Alors, bien sûr, il existe des jeux nauséabonds. Vraiment. Mais comme il existe des films de propagande. À nous de choisir si nous voulons les laisser être les seuls à aborder les thématiques qui nous touchent. Si on transpose au monde du jeu vidéo, que serait *Mass Effect* sans le traitement du racisme ou de l'homosexualité ? *Walking Dead* sans des choix déchirants coûtant la vie à ses compagnons ?

Alors oui, *« dans "jeu de rôle", il y a "jeu" »*. Dans *« petit-déjeuner »* aussi. Et alors ? Les *comics* ne doivent-ils être qu'humoristiques ? Qui dénigrerait une œuvre aussi magistrale que la BD *Maus* pour une raison si futile ? Pourquoi le faisons-nous pour un jeu de rôle ? Lui interdire d'aborder des sujets difficiles, c'est lui refuser une certaine maturité et une légitimité en tant que média. Pire encore, c'est le condamner au sur-place, même pour les thèmes plus *mainstream*. Du haut de ses quarante ans, on peut estimer qu'il a atteint l'âge de raison, non ?

Coralie David & Jérôme « Brand » Larré
***Crapous** Didier Guiserix*

Février, le mois de la course aux dragons !



OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark own-ers who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, exten-sion, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depic-tions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contrib-uted to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive li-cense with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE por-tion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, includ-ing as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written per-mission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforce-able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Casus Belli #18. Chroniques Oubliées™ Fantasy et Chroniques Galactiques. 2009-2016. Black Book Éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombayl, David Burckle, Damien Coltice, Didier Guiserix et Thomas Robert.

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 ROMAN DE FANTASY LE PLUS EXPLOSIF DE L'ANNÉE !



Illustration de couverture : Fred Augis

Balfruss est un Mage de Guerre, qui a juré de se battre jusqu'à la mort pour Seveldrom, un royaume qui redoute pourtant ceux de sa race.
Vargus est un simple soldat qui, lorsque les mages exercent leurs pouvoirs depuis les remparts de sa ville, se bat en première ligne sans craindre de souiller sa lame.
Réunis par le souverain de Seveldrom, ils devront repousser les hordes sauvages du Roi Fou et affronter le terrifiant Nécromancien, le plus féroce des alliés de l'ennemi…

« De la Fantasy épique pour les lecteurs qui reprendraient bien une dose de massacre ! »
Publishers Weekly

LE 16 MARS EN LIBRAIRIE
ET EN NUMÉRIQUE

www.bragelonne.fr – /BragelonneFR – @BragelonneFR
Abonnez-vous gratuitement à notre magazine *Neverland* sur www.neverland.fr

Bragelonne

ISSN : NC

Prix : 9,50 €