INTERVIEW : LE MANOIR DU CRIME

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli

black-book-editions.fr

casus belli

#19 Mai | Juin 2016

Le magazine de référence des jeux de rôle

Crimes 2 | Skull & Shackles | Les 5 Supplices

Bâtisses & Artifices : le dispensaire



CHRONIQUES GALACTIQUES

CHRONIQUES OUBLIÉES SPACE OPERA

Règles sur les robots + background

+ suite de la campagne

JOUEZ !

MAGISTRATS & MAGNIGANCES

UN JDR COMPLET

SCÉNARIOS : Pathfinder, Degenesis, Chroniques Galactiques & Knight

SUR UN CHAMP DE BATAILLE OU AU FOND D'UNE MINE, UN NAIN RESTE UN NAIN !







COMBIEN DE LÉGENDES DU NORD RACONTENT QUE DES PETITS HOMMES ONT DÉFAIT DES GRANDS ?

Tome 3 - *Un monde sans dieux*

LE 22 JUIN AU RAYON BD

TOUTE RÉVOLTE COMMENCE DANS LES LARMES ET FINIT DANS LE SANG !

Tome 4 – *Oösram des Errants*

DISPONIBLE AU RAYON BD



soleil

© 2016 Éditions Soleil

ÉDITO

Vu à la télé !

Casus a été créé en 1980. Casus TV *a vu le jour fin mai 2016*

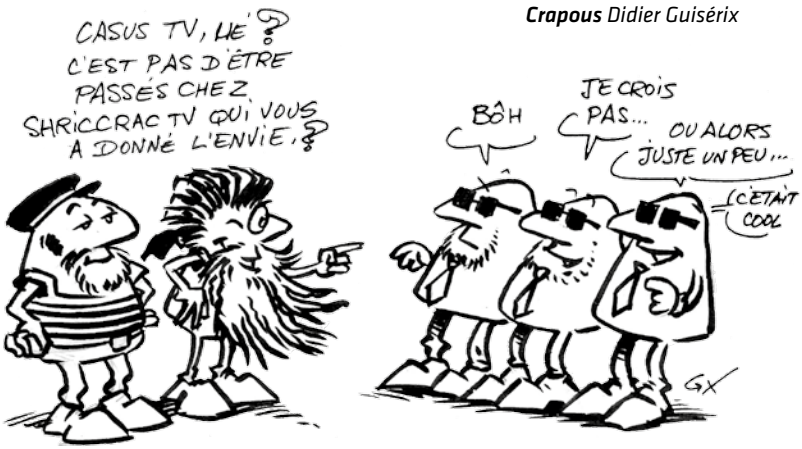
Alors, attention, n'allez pas chercher sur votre boitier TNT ou au fin fond des chaînes de votre box une véritable chaîne de télévision 100% JdR en continu ! Dans toute campagne qui se respecte, on commence niveau 1. On tremble devant une horde de gobelins, on amasse des PX, on progresse (on devient un Gros Bill) et un jour, peut-être, on tuera un dragon !

Pour l'instant Casus TV est née sur le site *Casus Belli* et est hébergée sur le diffuseur *YouTube* (vous pouvez vous abonner à la chaîne pour être sûr de ne rater aucune vidéo). L'ambition pour ces vidéos n'est pas de faire dans la quantité ni d'occuper le terrain en permanence. L'objectif, c'est la qualité. Et poursuivre la volonté de l'équipe de transmettre la flamme du JdR pour que notre loisir retrouve sa place comme le meilleur et le plus fascinant de tous les jeux de société.

Aujourd'hui, les vidéos de parties jouées en ligne ou sur table offrent une nouvelle porte d'entrée aux curieux et aux joueurs potentiels. La vidéo permet à ceux qui n'ont pas la chance qu'un rôliste les prenne par la main de répondre aux premières questions fondamentales : mais le jeu de rôle, c'est quoi concrètement ? Qui joue ? Comment ? Casus devait participer à ce mouvement.

Pour répondre à ces interrogations, accueillir les convives, les mettre à l'aise, leur servir un rafraîchissement et les inviter à passer à table, qui est mieux placé qu'un ambassadeur ? Il semblerait que le JdR français ait trouvé le sien. Pourvu qu'il ne soit que le premier et que d'autres emboîtent le pas. Maxime Chattam, romancier de talent, s'est spontanément proposé pour jouer ce rôle pour Casus TV. Il avait déjà porté secours à la rédaction en participant au Recueil de mini-aventures pour Chroniques Oubliées, il a promis d'écrire un univers pour Héros & Dragons et désormais, il accepte de se mettre en avant et de mobiliser ses compétences de conteur pour expliquer au plus grand nombre ce qu'est le JdR. Il est donc le héros des premières vidéos de la Casus TV, ce qui nous rend très fier. On le remercie encore une fois ici et on vous invite à les découvrir si ce n'est pas déjà fait, et surtout à les faire découvrir autour de vous.

Tête Brûlée
***Crapous** 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 - Lancement de la Casus TV 10



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



Critiques - Crimes 2e édition 32
Critiques - Aventures occultes 36
Critiques - Skull & Shackles 38
Critiques - Les Cinq supplices 40
Critiques - Imperium 42
Critiques - Le Guide de l'Afrique du nord 44
Critiques - Horizon lointain 45
Critiques - Les Gardiens de la forge renaissante 46
Critiques - Star Wars Force et destinée 47
Critiques - Assaut sur Arda I 48
Critiques - L'écran Within 49
Critiques - L'erreur est humaine 50
Critiques - Fondations 51



L'étagère du rôliste - Fiche de lecture 52
L'étagère du rôliste - Star Wars Rebellion 56
L'étagère du rôliste - Irrécupérable 58
L'étagère du rôliste - Star Wars : Riposte... 60
L'étagère du rôliste - *Petites inspis...* 61

Casus Belli est édité par Black Book Editions SARL, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr*. Bimestriel. N°19, mai/juin 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 & Jérôme Cordier **Relecture** : Loïs Emmanuel Meyer.

Rédacteurs : Benoit Attinost, Pierre Balandier, Jérôme Barthas, Farid Ben Salem, Cyril Berger, Thomas Berjoan, 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, Eric Dubourg, Julien Dutel, Eugénie, Loïc Feitz, Fabien Fernandez, Cédric Ferrand, Franck Florentin, Nicolas Fuseau, Stéphane Gallot, Davy Gérard, Gaël « Lib » Gourjon, Géraud « Myvyrrian » G., Loris Gianadda, Bruno Guérin, Nicolas Guérin, Didier Guiserix, Yannick Le Guédart, Olivier Halnais, Olivier Hézèques, Nicolas Henry, Romain d'Huissier, Jeff, Pascal Julie, Alexandre Joly, Khelren, Jérôme Brand Larré, Arnaud Léabet, Vincent Lelavechef, Fred Lipari, Tristan Lhomme, Patrice Mermoud, Ghislain Morel, Romain Pélisse, Pelon, Igor Pouloutine, Pelon, Philippe Rat, Thomas Robert, Damien Rocroy, Cyril Rolland, Manu Roudier, Marc Sautriot, Sippik, Tête Brulée, François Thomas, Sébastien Torres, Kristoff Valla, Léonidas Vespérini. Mais où est Laura ???

Image de couverture Tous droits réservés Paizo Inc. et 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, Manu Roudier, 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.



Scénario : Chasse aux trésors (Pathfinder) 68
Scénario : Le Triumvirat (Degenesis) 82
Scénario : La neige et la chair (Knight) 96



Chroniques Galactiques - Règles 110
Chroniques Galactiques - Background 128
Chroniques Galactiques - Scénario 136
JdR Complet - Magistrats & Magnigances 156



Aide de jeu - B&A : Le dispensaire... 204
Aide de jeu - Maga d'Hermès (Ars Magica) 218
Aide de jeu - Le Gymnase des PJ : Concéder 226
Aide de jeu - MJ Only : Le coup du lapin 230



Rétro - Curiosité : l'art du goodies 236
Rétro - Archéo-rôlisme : Raôul 240



Entretien - JStéphan Barat & François Cedelle 244
Économie - Tipee Patreon 248
Analyse - Le rôleplay, qu'est-ce que c'est ? (1/2) 250
Évènement - Transmettre le flamme 252
Prochainement - Dans CB#19... 254

Abonnements 5
Liste des boutiques-relais Casus 255
Le Casus Club 256

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

Remerciements : Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu, Urban Comics, les copains de Di6dent et du Fix, Xavier et 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 : version PDF
Comission paritaire : en attente d'attribution.

Retrouvez-nous sur *www.black-book-editions.fr* 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 14 à 19 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 :

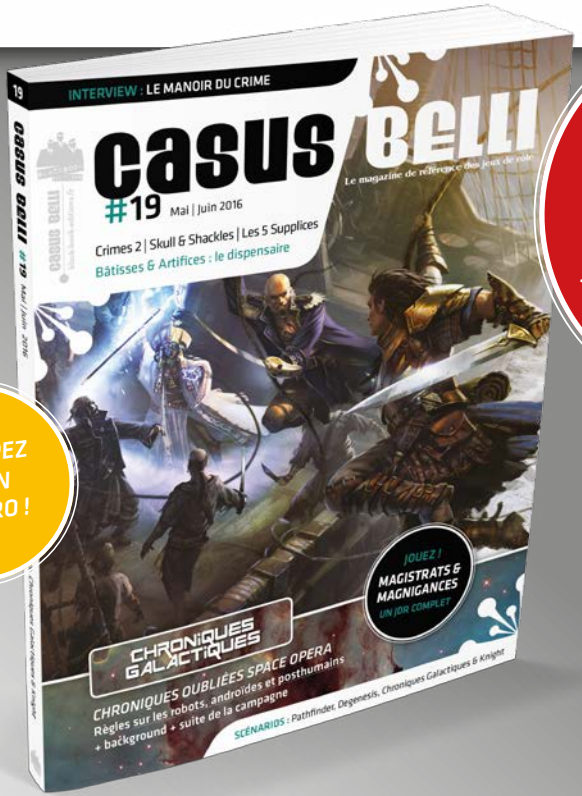
- rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 20 à 25**.

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-editions.fr) afin que vous puissiez récupérer gratuitement le PDF de chacun des numéros de votre abonnement.

LE COURRIER DES LECTEURS

Retour sur magazine

Ce bimestre, nous avons sélectionné plusieurs retours effectués par les lecteurs sur le forum du nouveau site Casus. L'occasion de répondre de manière moins confidentielle à certains de vos retours.



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.

De l'Ambre

Un grand merci à Mr Patrice Mermoud pour son article sur Ambre le jdr sans dé. Les deux livres composants ce jdr figurent en bonne place dans ma bibliothèque. Un très grand jeu, immense, aux possibilités tout aussi infinies que les ombres du multivers imaginé par Roger Zelazny. Ce n'est pas précisé dans l'article, mais Patrice en est le traducteur.

NoOb 21112 (site Casus)

Cher NoOb2112,

Comme toi, nous avons été passionné par l'article de Patrice. Les anecdotes sur la vie du jeu jusqu'à sa publication notamment. Cela étant, nous avons oublié d'indiquer que Patrice en fut le traducteur pour *Jeux Descartes*, mais comme il n'était pas question de parler d'une quelconque qualité de traduction lors de son article, nous avons jugé que cela ne posait pas de problèmes particuliers.

Joe Casus

Des sources vers le net

Comme d'hab, super mag ! Un petit détail cependant, je suis toujours très ennuyé de ne pas retrouver les sources de certaines infos... et c'est souvent le cas, dans chaque Casus.

Par exemple impossible de retrouver « la vidéo incroyable d'un décors de figurines... » page 8, et la source de l'illustration D&D sur la même page.

Chal (site Casus)

Cher Chal,

Même si les « *grands médias* » et le journaux gratuits ne donnent plus le bon exemple, il est certain qu'un bon journal se doit d'indiquer ses sources.

Dans le cas présent, il s'agit souvent de choses vues sur le net pour la double page *Buzz mon rôliste* et dont les adresses pour les retrouver ne sont pas très sexy. Néanmoins, nous ferons l'effort de les indiquer.

Annebella Belli

Du scénario Pathfinder (dans CB#17)

Allons donc immédiatement au coeur du sujet, à savoir les scénar. Oh, ça alors, on commence par un Pathfinder. *Quelle surprise... L'ennui me saisit déjà.*

Et puis à la lecture, paf, que voilà une bonne petite histoire de siège bien ficelée qui ne pète pas plus haut que son cul, si vous me passez l'expression. Une dimension raisonnable, des PNJ avec des motivations plausibles, une trame modulable sans être complexe, du caviar ! Facile à recaser dans n'importe quel jeu med-fan, je le note quelque part, celui-là.

Ukko (site Casus)

Cher Ukko,

Vous touchez un point régulièrement soulevé et qui ne date pas d'hier. Déjà lors de la première version du magazine, certains prenaient ombrage (ou ennui) de l'inévitable scénario *Donjons & Dragons*.

Certes, le medfan est le genre le plus représenté dans le jeu de rôle et on ne

CASUS AROUND ZE WORLD !

Après le concours fou du dernier bimestre, voici de nouvelles photos de notre *Casus* préféré en voyage autour de la planète Terre, l'origine de tous les univers rôlistes connus !
On commence, ci-contre, avec Mike Winter, en balade devant la multinationale Universal lors de ses pérégrinations printanières.





Et pour s'assurer une belle photo un peu folle, quoi de mieux que de piocher dans les photos de celui qui est en passe de devenir le globetrotter rôliste le plus fameux de *Casus around ze world*, monsieur Pascal Allochon, avec un CB#17 testant sa foi dans le JdR à Fiumicino en Italie.
Merci à tous pour vos photos. Toutes ne peuvent pas trouver leur place ici, mais elles nous font très plaisir, ce qui n'a pas de prix !

compte plus le nombre de scénarios produits pour le premier des jeux de rôle (et ses descendants OGL). Certes, un certain nombre de rôliste ne peuvent s'empêcher de trouver de mauvaises raisons de dénigrer le medfan ou les gammes phares que sont *Do-D* et *Pathfinder*.

Pourtant, comme tu le montres ici, pour peu qu'on leur donne leur chance, il y a matière à trouver un scénario de qualité dans nos pages et surtout, l'aspect générique des *Do-D* et autres permet à quiconque de récupérer situation et intrigue et de les importer dans son jeu favori (le cas inverse étant souvent plus difficile).

Voilà pourquoi vous continuerez de trouver un scénario *Pathfinder* (l'avatar le plus populaire en version française actuellement) dans presque chaque numéro du magazine.

Ne soyons pas sectaires, nous nous efforçons d'inciter les rôlistes à adopter une attitude ouverte envers tous les JdR, les plus obscurs comme les plus populaires.

Annebella

BUZZ MON RÔLISTE

La toile s'emballe, colporte, s'amuse et dérange. Et les rôlistes, au cœur du maelström numérique, ne sont pas les derniers à participer à la fête !



Ta chambre D&D

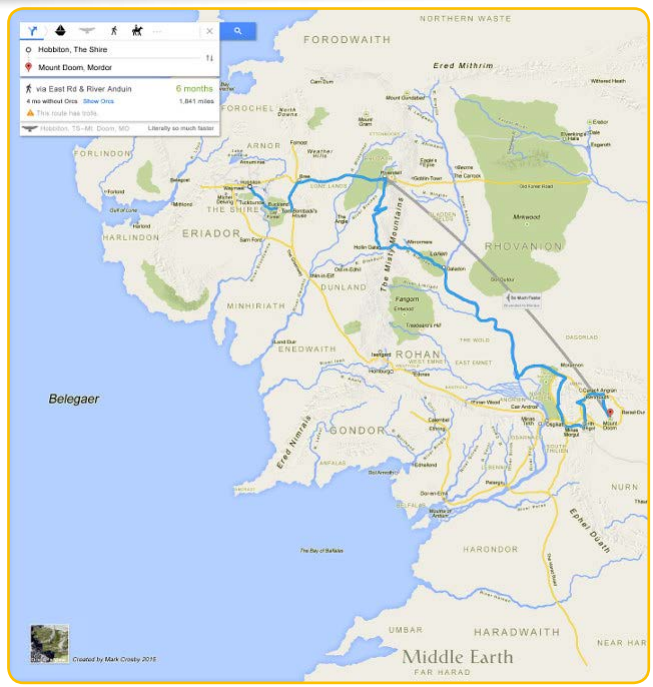
(Ci-dessus) On ne va pas dire que c'est beau, mais quand même, cette chambre d'hôtel en mode D&D 3.5, il fallait oser ! **http://greatescapelakeside.com/dungeons_and_dragons_bedroom.html**

Quand Google Earth rencontre Tolkien

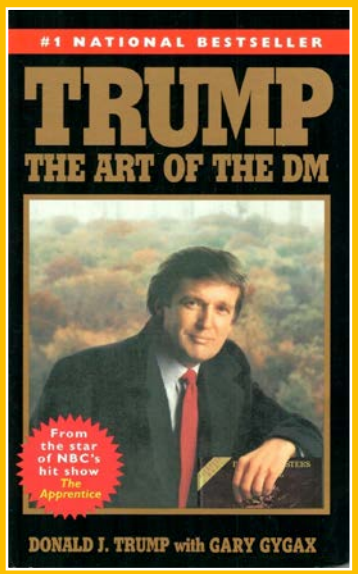
(Ci-contre) Créée par un passionné, Redditor mbingcrosby, cette carte du Mordor effet "Google Earth"est disponible sur le net. Ce n'est pas une vraie carte intéractive comme Google Earth, mais il existe par ailleurs une carte intéractive, dans un style visuel différent.

Sympathique, non ?

Source : **http://geekologie.com/2015/01/walking-into-mordor-middle-earth-as-a-go.php**



Clinton : qu'est-ce qu'un kobold ?
Le voleur d'Hillary ne peut tout simplement pas battre le druide de Bernie.
Comment pourrait-elle parvenir à battre un gang d'orques ou de kobold ?







Quand D&D s'invite dans l'élection américaine !

Le détournement de visuels devient un sport mondial, avec son lot d'images révoltantes parfois, mais aussi celui d'image des plus amusantes. Ici, trois détournements en lien avec la course aux primaires américaines, destinée à désigner les candidats Démocrates et Républicains. Où l'on voit Donald Trump en maître du donjon studieux (ce qu'on peine à croire) se moquer d'Hillary Clinton en délicate position face à Bernie Sanders.

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

Le chevreuil fou !

En cette belle journée du mois de mai, un chevreuil incontrôlable a fait irruption au milieu des étals du marché de Lannemezan dans le 65. D'après les agents de l'Office national de la chasse et de la faune sauvage, l'animal aurait ingéré de la bourdaine, une plante dont les effets sur la bête ne sont pas sans rappeler celui du cannabis pour l'homme.

Les agents ont réussi à maîtriser le chevreuil en le plaquant au sol après que celui-ci a parcouru les étals et a fini par semer la panique dans le voisinage du marché !

Notez que la bourdaine n'a aucun effet sur l'homme (enfin, sauf peut-être dans un scénario de JdR !).

La Rédaction

LANCEMENT DE LA

casus TV

Après le site Internet, la web tv !

On n'arrête plus l'adaptation du magazine à l'ère moderne. Après le lancement il y a quelque mois du nouveau site Internet qui vous permet de suivre et de commenter l'actualité encore chaude, au tour de la web tv, à travers une chaîne YouTube, *de se lancer !*

Et quoi de plus utile pour commencer qu'une vidéo claire et concise de présentation du JdR ?

Nous étions en train de plancher sur le sujet quand nous avons eu la joie, à la suite de son interview dans *Casus*, de revoir Maxime Chattam, le célèbre auteur à succès de thriller et romans fantastiques. À cette occasion, ce passionné de JdR avait une envie forte d'apporter sa pierre à l'édifice de la reconnaissance de notre loisir dans la société. Très vite, il a proposé de faire une vidéo de présentation du JdR... Les planètes se sont donc alignées.

Le résultat est disponible à cette heure sur le site Casus et sur la chaîne Youtube CasusTV. Une page Internet destinée à aider le grand public à découvrir le JdR accueillera également cette vidéo dans les prochains jours.

Où trouver les futures vidéos de la Casus TV ?

Plusieurs lieux sur le net vous permettront de visionner les vidéos de la Casus TV.

Le **site Casus Belli** évidemment, dans le fil d'infos des news.

Ensuite, évidemment, la **chaîne *YouTube*** (tapez « Casus TV JdR » dans la barre de recherche *Youtube*).

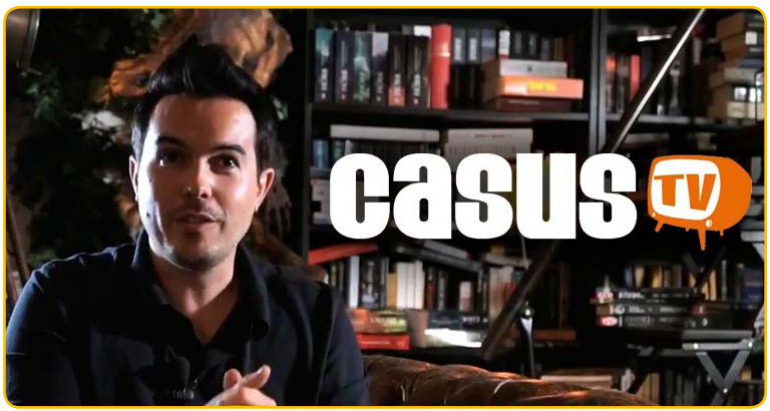
Nous espérons que cette vidéo vous plaira et que vous suivrez cette web TV qui s'enrichira au fur et à mesure de nouvelles vidéos sur notre loisir.

Joe Casus
et Annabella Belli



Et puisque l'on parle de vidéo Casus...

Sachez que Damien C. était présent dans les studios de la Tric Trac TV en ce mois de mai pour parler avec amour et passion du magazine. Nous vous invitons à la visionner sur le site de *Casus Belli* ou de *Tric Trac*.



LE RÈGNE DE L'HIVER



UNE REINE DES NEIGES
PEUT EN CACHER UNE AUTRE...

PATHFINDER CAMPAGNE

ACTUELLEMENT EN PRÉCO PARTICIPATIVE SUR
www.black-book-editions.fr

BLACKBOOK EDITIONS
black-book-editions.fr

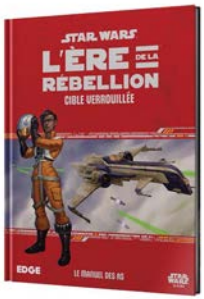
paizo
paizo.com

NOUVELLES DU FRONT

Comme tous les deux mois, nous faisons le point sur les sorties récentes et à venir. Comme vous pourrez le constater, les crowdfundings *sont de plus en plus courants…*

EDGE ENTERTAINMENT

En direct de la Galaxie lointaine



L'aventure *Star Wars* se poursuit chez *Edge* avec l'arrivée prévue au 3e trimestre de deux suppléments : le premier, pour *L'Ère de la Rébellion*, s'intitule *Cible verrouillée*. Il s'agit d'un supplément de règles consacré à la carrière d'As. Le second, *Aucune question indiscrète*, est un supplément du même type pour *Aux confins de l'Empire*, dédié à la carrière de Contrebandier.

BLACK BOOK ÉDITIONS

Premier compagnon



À l'heure où vous lirez ces lignes, la précommande participative pour le premier supplément de règles pour *Chroniques Oubliées Fantasy* sera sur le point d'être lancée… voir terminée ! En effet, elle ne durera que 2 semaines sur la deuxième partie du mois de juin. Au programme ? L'inévitable Kegron vous proposera des tonnes de nouvelles possibilités (sans complexifier les règles du jeu), que ce soient des nouveaux profils, des orientations de jeu différentes (qui a dit "OSRIC" ?), des créatures et même des petits morceaux de scénarios, nous dit-on. Notez que cette bonne nouvelle n'arrive pas seule, puisqu'une réédition de la *boîte d'initiation Chroniques Oubliées*, désormais totalement compatible avec les règles de notre *Hors-série CO Fantasy*, verra également le jour via cette opération de financement.

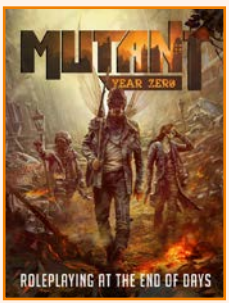
EN BREF

Chassé croisé

Mindjammer, le JdR de space-opera transhumaniste édité par *Mindjammer Press*, va être traduit en français par le *Studio Deadcrows*. Il fera l'objet d'un *crowdfunding* en 2016 pour une publication en 2017. En parallèle, *Mindjammer Press* va traduire le JdR français *Capharnaüm*, conçu par le *Studio Deadcrows* et publié par le *7e Cercle* il y a quelques années.

SANS-DÉTOUR

Apocalypse Now

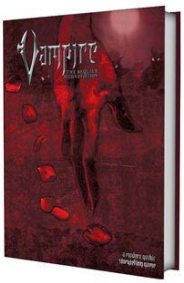


Le jeu de rôle post-apocalyptique suédois, déjà traduit en anglais par *Modiphius*, est annoncé chez *Sans-Détour*. Les joueurs y incarnent des survivants (classique pour du post-apo !) sur un monde désolé, dépourvu de civilisation et peuplé de clans de mutants qui s'affrontent. S'il peut être amusant de jouer un mutant aux pouvoirs étranges, l'intérêt du jeu réside aussi dans la gestion de l'Arche où vit le groupe de PJ ; cet endroit est loin de constituer un havre de paix et de sécurité, et les joueurs auront pour objectif de développer le refuge de la communauté des personnages dans des domaines aussi variés que la défense, l'approvisionnement en nourriture, la technologie… Le challenge des PJ est de permettre, sinon la naissance d'une société, celle d'une communauté qui devra survivre à de nombreux dangers.

Pour cela, les PJ devront explorer la Zone, nom donné aux terres désolées qui entourent l'Arche. Le jeu fournit les cartes de deux Zones que vous pourrez utiliser, The Big Smoke (Londres) et The Dead Apple (New York), et une campagne, *The Path to Eden*, dans laquelle les PJ pourront tenter de retrouver le mystérieux Bunker Eden.

AGATE ÉDITIONS

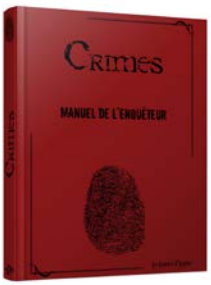
Ça va saigner !



Agate a annoncé que la traduction de *Vampire : Le Requiem* est enfin terminée et que la maquette est en cours de réalisation. Au regard du travail qui reste à accomplir, l'éditeur n'est pas certain de pouvoir tenir la date de sortie initiale, à savoir juin. Il est probable que le jeu sorte plutôt à l'automne. En attendant, *Agate* prépare la suite de la gamme et est en attente des textes originaux des deux suppléments publiés pour la 2e édition : *Secrets of the Covenant* et *A Thousand years of night* pour pouvoir commencer la traduction. Ces deux ouvrages feront l'objet d'une édition limitée qui sera financée *via* un *crowdfunding* sur *Ulule* que l'éditeur espère organiser à l'automne. Les ambitions d'*Agate* ne s'arrêtent pas là concernant les Chroniques des Ténèbres : l'éditeur est en pourparlers pour obtenir les droits sur *Werewolf : The Forsaken 2nd ed.* et *Mage : The Awakening 2nd ed.*

ÉCURIES D'AUGIAS & EDGE ENTERTAINMENT

Code Rouge



Les imprimeurs ont-ils fait une promo sur le rouge récemment ? Toujours est-il que c'est la couleur retenue pour les éditions collector de deux jeux à venir prochainement et qui ont fait l'objet d'une campagne de financement en avril.

Tout d'abord, *Crimes*, dont la campagne de financement a fait son retour après celle avortée de l'automne. Cette fois, le *crowdfunding* était plus classique et proposait de financer les deux ouvrages de base du jeu, le *Manuel de l'enquêteur* et le *Manuel du criminel*, proposés en trois versions (*cf.* notre critique p.32), pas moins ! Après un démarrage rapide s'appuyant notamment sur les fans du jeu qui l'attendaient depuis plusieurs mois, la campagne de financement a ensuite été assez longue à progresser. Néanmoins, elle s'est soldée par une belle réussite, puisqu'en plus du jeu, elle a permis l'édition de l'écran du MJ, de la carte de Paris, d'un livret contenant 16 personnages prêts à jouer et, enfin, de 14 fascicules de mini-scénarios (les paliers du 15e et dernier scénario et du recueil réunissant les 15 scénarios n'ont malheureusement pas pu être atteints !) ; sans parler des nombreux PDF d'ouvrages de la première édition, tous débloqués. Sortie prévue en septembre, pour le 10e anniversaire du jeu.



Ensuite, le très attendu *Degenesis* arrive enfin en précommande chez *Edge*, avec une sortie prévue en juin. Le jeu est proposé en deux versions : tout d'abord, une magnifique édition collector à la couverture rouge sang, livrée dans un coffret à plat pas forcément très facile à caser dans la bibliothèque, mais particulièrement classieux. Cette édition est accompagnée d'un superbe écran blindé et à la stabilité améliorée grâce à une double pliure centrale, de la carte de l'Europe et de l'Afrique du Nord, d'un bloc de feuilles de PJ et de cartes d'archétypes. Pour ceux effrayés par le prix ou qui préfèrent tout simplement avoir une édition « *normale* », *Degenesis* existe également dans sa version blanche « *classique* », magnifique elle aussi, les deux livres étant regroupés dans un robuste coffret blanc.



Rouge enfin, c'est la couleur de *l'Apocalypse Zombie*, premier ouvrage de la gamme *La fin du monde*. Annoncé chez *Edge* depuis plusieurs mois, ce jeu se fait attendre. Il reste programmé pour le 2e trimestre 2016, mais sans date précise. Pouvons-nous espérer jouer l'Apocalypse avant l'été ?

BLACK BOOK ÉDITIONS

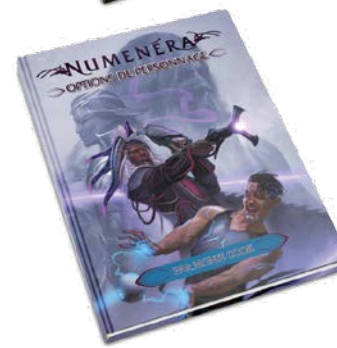
Programme estival

Le Grimoire des ombres pour *Shadowrun* est d'ores et déjà en précommande sur le site de *Black Book Éditions*. L'indispensable compagnon pour les utilisateurs de magie du Sixième monde vous permettra de découvrir les sorts, les rituels, les pouvoirs d'Adepte et les préparations alchimiques ainsi que la métamagie sous toutes leurs coutures. Dans ce volume de 320 pages, vous trouverez des règles additionnelles et détaillées pour rendre la magie plus mortelle et fun à utiliser. Dans un monde où il est aussi dur d'utiliser la magie que d'y faire face, *Le Grimoire des ombres* sera un allié essentiel.

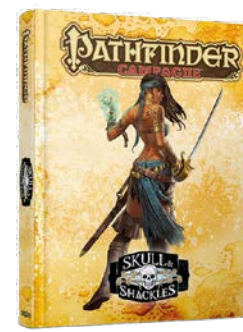


L'Union méditerranéenne est enfin disponible. Nous attendons désormais l'arrivée du dernier supplément pour *Polaris* financé par précommande participative : *Amazonia*. Critique dans le prochain numéro de *Casus Belli*.

Du côté de *Numenéra*, le supplément *Options de personnage* est en précommande. Comme son nom l'indique, il propose de nombreux éléments nouveaux pour étoffer les PJ : aptitudes, descripteurs, focus, mutations. Il propose en particulier quatre descripteurs raciaux et de nouvelles options pour jouer des personnages au-delà du sixième rang.

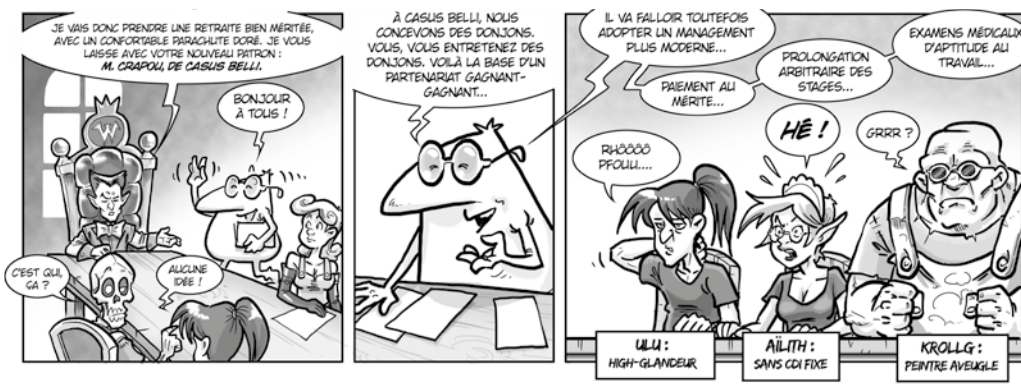


Pour *Pathfinder*, la dernière campagne financée par précommande participative (PP), *Skull & Shackles* est désormais en approche. Ceux qui ont manqué la PP peuvent encore monter à bord en réservant leur « *pack préco* », qui précède de peu la livraison des différents ouvrages, prévue en juin-juillet. Une campagne succédant à une autre, celle choisie par les souscripteurs du *Conseil des voleurs* est proposée en PP au cours du mois de juin pour pouvoir garder le rythme de deux campagnes par an. Il s'agit bien entendu du *Règne de l'Hiver*.



Enfin, les hommes en noir nous annoncent une autre précommande participative, mais un peu « spéciale » nous disent-ils, pour financer *Beasts & Barbarians*, le setting *Sword & Sorcery* à la *Conan* basé sur les règles de *Savage Worlds*. Comment ça, « spéciale » ? Réponse prochainement.

DONJON SERVICE *LE REPRENEUR I* *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



LES SEPT ROIS

We are the champions !



Issu de l'imagination de Sacha Joubert et Florian Lafosse, *Les Sept Rois* nous fait découvrir notre monde sous un jour nouveau, celui d'un conflit millénaire entre les Sept Rois, qui sont en fait des Dieux élémentaires. Dans l'ombre, ils s'affrontent pour obtenir l'Essence, l'énergie vitale des humains. Mais face à la menace des Corrompus, les Rois vont offrir à certains humains l'immortalité et d'immenses pouvoirs, faisant d'eux des Champions. Ces pouvoirs pourront-ils permettre aux Champions de vaincre les Corrompus, et pourquoi pas de se libérer du joug des Rois ?

Le libre arbitre des champions est au cœur du système de jeu puisque, à chaque utilisation des pouvoirs alloués par son Roi, le PJ contracte une dette qui permettra au Chroniqueur (le MJ) de lui imposer une action lorsque cela sera jugé nécessaire. Financé avec succès sur la plate-forme *Ulule* (près de 130 contributeurs et 3 000 euros pour 1 200 demandés), le jeu comporte un unique livre de 200 pages en couleur contenant règles, univers et pistes de scénario.

ÉDITIONS DU MATAGOT

Écryme reboot



Écryme est de retour ! Prix spécial de la Rédaction de *Casus Belli* en 1994, le jeu est de retour aux éditions du *Matagot*. Bien entendu, il s'appuie sur la 1ère édition ainsi que sur les romans publiés à l'époque par Mathieu Gaborit ; cependant, cette nouvelle édition est un véritable *reboot* qui reprend les éléments fondamentaux de l'univers tout en redéfinissant le cadre et proposant un nouveau système de règles. En quelques mots, Écryme, c'est un univers qui emprunte certains éléments au genre *steampunk* mais pas que, et c'est un monde composé de villes-îles reliées entre elles par les Traverses, de gigantesques ponts qui enjambent donc un océan composé d'un fluide corrosif, l'Écryme.

La campagne de financement, menée sur la plate-forme *Casus*, est un véritable succès : près de 600 participants et plus de 98.000 euros réunis. Il faut dire que l'équipe du *Matagot* a bien mené sa barque en rythmant la campagne de nombreux paliers à débloquer. Outre les trois livres de base (règles, meneur et univers) et l'écran, on ne compte plus les bonus auxquels les souscripteurs vont avoir droit : suppléments, campagne, recueil de mini-scénarios, boîte à outils, boîte de rangement, dés de belle qualité, cartes, recueil de nouvelles… L'éditeur vise la qualité, et la réussite du financement a permis l'amélioration de plusieurs ouvrages. L'édition collector en particulier est très prometteuse. La campagne, le recueil de nouvelles et les mini-aventures exceptés, les ouvrages sont déjà rédigés et relus ; les souscripteurs ont d'ailleurs déjà pu accéder aux textes pdf de certains d'entre eux en version non finalisée. Il n'y a pas de raison pour que l'éditeur ne respecte pas le délai de livraison, annoncé au plus tard pour décembre 2016.

EN BREF

Histoires de Lulu

Disponible sur *Lulu.com* en version papier comme en pdf, *Terra X* est le sixième jeu de la collection *Chibi* et a pour cadre de jeu une terre étrange et pleine d'extraterrestres. En un peu plus de 400 pages, ce petit ouvrage contient des règles complètes s'appuyant sur le système de *Swords & Wizardry Whitebox* revu et corrigé par Le Grümph, ainsi que la description d'une région, avec ses factions et ses lieux, ainsi qu'un bestiaire. Il se termine par un long scénario, sans oublier, comme d'habitude, des tables et des outils divers et variés pour animer la table de jeu.

Toujours sur *Lulu.com*, vous trouverez également *Les Sauveurs*, un jeu de Laurent Devernay et édité par *Le Labo de Bob*. Il s'agit là d'un petit livre de 96 pages qui décrit un système de règles complètes pour jouer à sauver le monde. Le jeu décrit cinq contextes et donc cinq situations et univers différents dans lesquels les joueurs devront sauver le monde et surtout en assumer les conséquences. Les parties proposées sont rapides (2 h environ), peuvent être jouées sans préparation et s'adressent à un groupe de 3 à 5 joueurs, sachant qu'il n'y a pas de meneur de jeu.

LE 7E CERCLE

Ombre et lumière

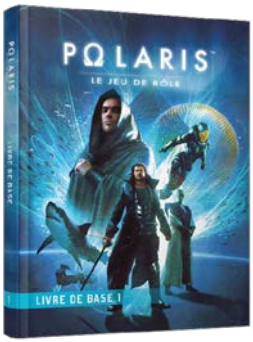
Au début était l'obscurité. C'est ainsi qu'après quelques petits soucis de bouclage, *Aux heures les plus sombres*, le premier supplément pour *First Contact*, devrait être disponible au mois de juin.

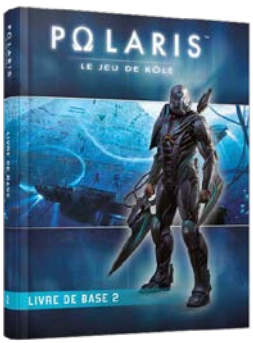
L'été et le mois de juillet approchant, ce sera l'heure pour le soleil de se lever : *Shinonome* (« *Aube* » en japonais), premier supplément pour *Shayô*, nous emmènera dans l'univers de la distraction et des jeux. Il apporte des précisions et développera trois factions déjà présentées dans le livre de base, et en décrit une nouvelle. Bien entendu, de nouveaux PNJ importants et équipements sont au programme, ainsi que des précisions sur les règles du jeu. Enfin, le supplément se termine par deux scénarios, l'un indépendant et l'autre poursuivant la campagne.

La fin de l'été sera marquée par le retour des ténèbres, avec le retour des morts-vivants dans *Dead in Washington*, le nouveau supplément pour *Z-Corps*. Et, toujours au programme de la fin de l'année : le deuxième supplément pour *Shayô* (septembre), *L'île d'Émeraude* et *Kamlaan* pour *Keltia* (novembre et décembre), et *Dead in NYC* pour *Z-Corps* (janvier).

BBE

Polaris 3.1





En 2013, la précommande participative *Polaris* consacrée au financement de six suppléments avait eu un tel succès qu'elle avait notamment permis de lancer un projet d'édition de *Polaris* aux Etats-Unis. Moins de 2 ans et demi après la fin de la précommande, le projet est arrivé à son terme et *BBE* a lancé une campagne de financement sur *Kickstarter* pour permettre l'édition du jeu retravaillé pour l'occasion grâce aux souscripteurs français. C'est donc une version 3.1 de *Polaris* qui a été proposée aux américains, et qui prend la forme de deux livres de base, les *Core Rulebook 1* et *2*, le premier étant consacré à la présentation du monde, aux règles fondamentales et à la création de personnage, et le second contenant tout ce qui concerne la technologie et l'équipement, les créatures, et enfin les règles avancées et optionnelles.

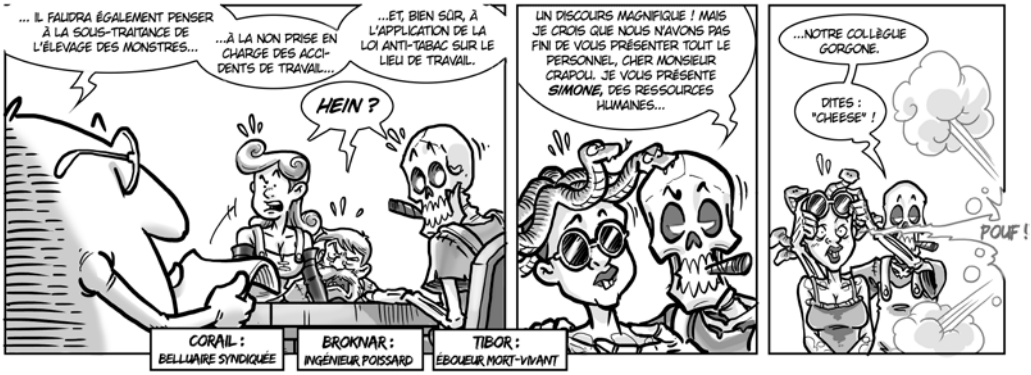
C'est au niveau des règles que des ajustements ont été réalisés par rapport à la version française actuelle. Pour que les joueurs français puissent profiter de cette évolution, *BBE* a proposé une version française de cette 3.1, à raison puisque plus du quart des souscripteurs de ce *Kickstarter* sont français. Dans l'ensemble, l'opération est une réussite, avec plus de 600 souscripteurs qui ont réuni près de 75 000 euros. Ce succès a permis de débloquer des cartes et plans (regroupés dans une pochette), le supplément *Equinoxe* (en Anglais uniquement), un étui de rangement, la reproduction des deux illustrations de couverture, ainsi que la possibilité d'acquérir un très joli set de dés, différent de celui vendu en France. Soulignons également qu'une édition Deluxe, dotée d'une superbe couverture, était accessible durant cette campagne de financement, et que des niveaux de contribution proposaient également l'écran, identique à la version française, ainsi que des dossiers de personnages. L'objectif de *BBE* est désormais que les livres soient disponibles pour la *GenCON* en août 2016.

STORYTELLING GAME

Meurtre

Financé sur *Ulule*, *Meurtre* est un JdR atypique jouable seul ou à plusieurs. Ce petit ovni nous met entre les mains des personnages qui sont de futurs meurtriers. Au fil de la partie, les joueurs vont dérouler les événements aboutissant à ce meurtre pour tenter de l'empêcher (ou pas !). Réservé à un public mature, ce jeu de *storytelling* nous propose une réflexion sur la violence et la pente glissante pouvant aboutir au meurtre. L'unique livre issu de cette campagne devrait compter une centaine de pages en couleur et une vingtaine d'illustrations. À noter que l'auteur du jeu a également contribué au supplément *Chaux de fonds 1904* pour *Crimes*.

DONJON SERVICE ***LE REPRENEUR II*** *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



A.K.A. GAMES

(Sym)Baoum !!!



Premier jeu publié par *A.K.A. Games*, ce jeu suédois a réalisé un véritable carton sur la plate-forme *Casus* : réalisé en moins de dix heures, le financement a terminé en véritable explosion, avec près de 122 000 € et 681 souscripteurs. La qualité des illustrations a probablement contribué à attirer bon nombre d'entre eux et a permis le feu d'artifice final grâce à l'introduction de classieuses illustrations vendues en option. Mais, comme *Degenesis*, *Symbaroum* n'attire pas que grâce à ses qualités graphiques, c'est aussi un jeu d'*héroic-fantasy* avec un monde dans lequel les PJ jouent un rôle véritable. En effet, le cadre de jeu proposé est celui d'un royaume nouveau, fondé par une reine qui tente de sauver son peuple en fuyant sa patrie et en s'établissant sur les ruines d'une civilisation éteinte depuis deux siècles. Là, les PJ vont pouvoir aider la reine et leurs concitoyens en luttant contre des envahisseurs barbares et en explorant la forêt voisine à la recherche de ressources, de trésors, etc.

Sortie prévue fin septembre 2016, en espérant que l'avalanche de bonus débloquée ne retarde pas la publication. En effet, outre le livre de base et le guide du joueur, qui ont reçu des améliorations (signet tissu, vernis sélectif...), les souscripteurs auront droit à des ouvrages supplémentaires, notamment un *artbook* et le premier volet de la campagne *Les Chroniques du trône d'épines*, sans parler de l'écran, du coffret de rangement, des dés, de la carte du monde en tissu, des fiches diverses et variées...

Vivement la rentrée ! D'autant plus que ce sera alors le moment pour *A.K.A. Games* de lancer un nouveau *crowdfunding*, celui de *Fragged empire*, dont la sortie est programmée pour février 2017.

BERLIN XVIII

Rebondissement

Dans *Casus Belli* #17, nous évoquions le retour de *Berlin XVIII* chez *500 Nuances de Geek*, avec Jérôme Larré et Coralie David à l'écriture. Alors que nous attendions l'arrivée d'une version Alpha, c'est avec stupeur que nous venons d'apprendre que les deux auteurs renonçaient finalement à cette aventure en raison d'un différent créatif avec le chef de projet, Maître Sinh. De son côté, ce dernier a annoncé que le travail se poursuivait pour autant. Si, au niveau des textes, tout est à reprendre à zéro, il dispose déjà d'illustrations qu'il avait commandées de son côté. Assez spécifiques, elles donnent une autre image de *Berlin XVIII* que celle à laquelle le public a été habitué. Pour remplacer le duo Larré/David, Maître Sinh a trouvé un autre duo : Tiburce Guyard et Gregory Pogorzelski, deux fans du système *Apocalypse*. Le choix du système de jeu pour *Berlin XVIII* est donc confirmé, et Maître Sinh annonce désormais la livraison d'une version Alpha pour le mois de septembre. À suivre...

XII SINGES

King of the (under)world !

Enfouies sous les océans ou au cœur de la Terre, d'étranges civilisations prospèrent loin du regard des hommes de la surface. Mais peut-être plus pour très longtemps… Alors que la géopolitique mondiale se transforme à grande vitesse du fait des attaques extra-terrestres, de la menace grandissante d'organisations terroristes ou de l'émergence de nouveaux super-héros, ces peuples inconnus se dressent à leur tour pour réclamer leur juste place sur notre planète. Tel est le pitch de *Rois des profondeurs*, le septième supplément pour *Hexagon Universe*. Il s'agit d'un gros *sourcebook* (176 pages) qui présente les civilisations sous-marines et chtoniennes, ainsi que des organisations impliquées dans l'exploration et la gestion des fonds océaniques et des territoires situés dans les profondeurs de la Terre. L'ouvrage contient également un scénario, *Venu des Abysses*.

RAISE DEAD ÉDITIONS

Des anges, des démons, du bitume et des monstres



Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils ne chôment pas chez *Raise Dead Éditions* ! Pour commencer, la sortie de *Causa Mortis*, un supplément pour *Ins/Mv* téléchargeable gratuitement, consacré à la Guerre des réseaux. Au menu, règles et aides de jeu ainsi qu'un petit scénario *one-shot*. Par ailleurs, un petit coup de collier aurait été mis sur la nouvelle version de *Bitume*, ce qui fait que les petits Mad Max en herbe devraient pouvoir essayer un kit de test pour l'été. Et la petite surprise : la mise en chantier de la traduction de *Monster of the week*, le jeu du Néo-zélandais Michael Sands qui propose d'incarner des personnages issus de séries TV fantastiques américaines telles que *X-files*, *Buffy*, *Fringe*… Publié à l'origine par *Evil Hat Productions*, ce jeu est « *propulsé par l'Apocalypse* ».

ESTEREN

Chaud devant !

Il semblerait qu'*Agate* soit enfin en mesure de livrer ses trois ouvrages sur le thème de l'occultisme, financés en janvier 2015 : le supplément *Occultisme* et le *Manuel de la lune noire*, accompagnés d'un recueil de nouvelles, *Hantises*. Les livres seront livrés fin avril. Pour l'occasion, l'éditeur a proposé une précommande pour permettre à ceux qui n'avaient pas participé au *crowdfunding* de rattraper leur retard.

ZOMBIES

Debout les morts



Si vous aimez les zombies, deux campagnes de financement ont eu lieu sur *Ulule*. Tout d'abord, *Zombies JDR*, jeu de Nicolas Vaesken, est un jeu de zombies dans le sens large du terme. Avec un panel de règles simples et accessibles à tous, l'auteur ne nous propose pas de scénario mais des ambiances inspirées d'œuvres zombiesques avec plan des lieux et listings d'événements. À partir de ces ambiances, tout est possible, et vous pourrez revivre votre film préféré ou choisir d'en réécrire le scénario. Au niveau matériel, en plus des classiques livre de base et écran, les fans d'hémoglobine pourront se laisser séduire par l'*Artbook* (format A5).

Dead Rift propose un autre angle d'approche, mélange le thème des zombies avec celui de la catastrophe naturelle : dans un futur proche, le monde a été bouleversé suite à une série de catastrophes climatiques. Dans ce cadre, les PJ doivent survivre, piégés entre la côte californienne, infestée de zombies, et le désert Mojave, où règnent le chaos et les clans rivaux. Ce jeu post-apocalyptique s'inscrit dans une veine *pulp* tout en mélangeant les références à des œuvres telles que *Mad Max* ou *The Walking Dead*. Un sacré mélange !



SANS-DÉTOUR

Royo father & son

Sans-Détour a ouvert une précommande (et non une campagne de financement participatif comme c'est la mode actuellement) pour le livre de base et l'écran de *Plenilunio*, un JdR espagnol publié en 2014 par *NoSoloRol*. Prévu pour juin 2016, *Plenilunio* est issu de *Malefic Time*, l'univers transmédia de Luis (le père) et Romulo (le fils) Royo. Le pitch place les joueurs au milieu d'une guerre entre des créatures apparentées aux anges et aux démons. Dans cette apocalypse, les humains ne sont que les spectateurs de la destruction de leur monde. Et si le destin avait décidé que certains humains avaient un rôle important à jouer dans cette guerre ? Quand on connaît l'œuvre de Luis Royo, on ne peut que s'attendre à un jeu doté de visuels de qualité, ce que laisse entrevoir le kit de découverte, disponible sur le site de *Sans-Détour*. Reste à découvrir le jeu lui-même pour pouvoir juger de ses qualités intrinsèques.



SANS-DÉTOUR

Rêver

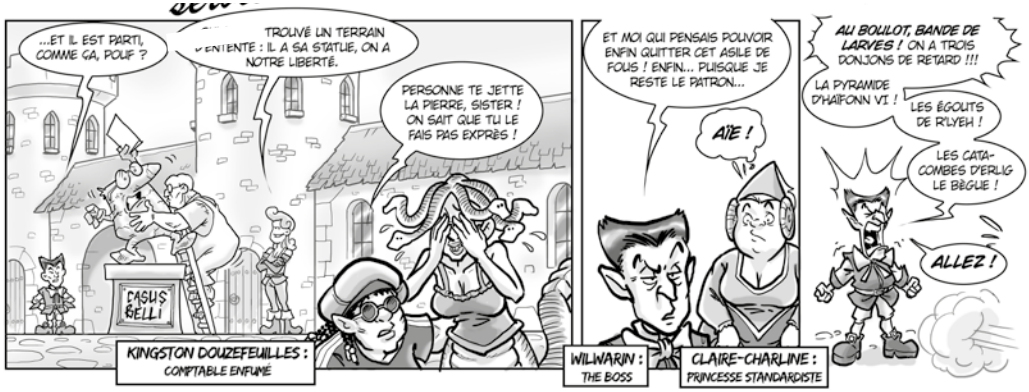


Tandis que la production de la campagne des *5 Supplices* a été lancée, avec une parution prévue en juillet, *Sans-Détour* nous annonce de nouveaux suppléments pour *L'AdC* dans les mois qui viennent. Tout d'abord, *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng & autres contes* est un recueil de six scénarios qui sortira également cet été. Adaptés à la 7e édition et compatibles avec la 6e édition, ces scénarios vous entraîneront dans les Contrées du Rêve, au cœur même du plateau de Leng, où vous pourrez visiter le phare légendaire. Il vous appartiendra de percer les secrets des sables de l'Inde éternelle ou encore de déjouer les plans de perfides Bêtes Lunaires… Bref, ces scénarios inédits en France sont plutôt prometteurs !



L'éditeur a également lancé en mai un nouveau *crowdfunding* pour financer le retour des Contrées du Rêve. Le dernier ouvrage consacré à ces terres légendaires datant de 1999 (!), les fans du jeu étaient nombreux à réclamer son retour ; l'éditeur a donc décidé de passer le pas, en mettant les petits plats dans les grands : au programme, la traduction de trois ouvrages de référence (*Les Contrées du Rêve*, *Kingsport, la cité des brumes*, et *La pierre onirique*), auxquels s'ajouteront un livret de campagne créé par *Sans-Détour* et un nouvel écran illustré par Loïc Muzy. Et, bien entendu, pour tirer en avant cette opération, des ouvrages inédits et de nombreux ajouts et exclusivité, comme *Sans-Détour* sait si bien le faire ! La campagne de financement est bien évidemment un carton plein : les 80.000 euros ont été dépassés dans les 24 premières heures, et les 100.000 avant la fin de la première semaine. À trois semaines de la fin du *crowdfunding*, même si la progression a forcément ralenti, on se demande jusqu'où la cagnotte va bien pouvoir grimper…

DONJON SERVICE *LE REPRENEUR III* *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



CROWDFUNDINGS

Du cuir…



Le cuir, c'est celui des *bikers* de *One%*, le JdR de Steve Goffaux actuellement en cours de financement participatif sur la plateforme *Casus*. Digne rejeton de la série *Sons Of Anarchy*, le jeu vous place dans les bottes et le blouson d'un membre d'un gang de *bikers* américains. Avec un système de jeu désireux de faire la part belle à l'immersion et à la spontanéité, les règles semblent simples et faciles à prendre en main. En plus du classique livre de base, des livrets de scénario intitulés *Highway to hell*, chacun réalisés par un invité de la planète JdR, sont offerts en paliers. Le premier est notamment écrit par Grégory Privat, l'auteur de *Bimbo*.

Afin de remercier encore plus les financeurs, plusieurs paliers permettent de participer à un tirage au sort offrant la possibilité d'incarner un PNJ qui sera illustré et inclus dans le livre de base ainsi que dans un bloc de pré-tirés. Il est intéressant de noter qu'un des paliers les plus modestes permet d'obtenir toute la gamme en pdf sur une clé usb format carte de crédit. En un mois de financement, et à 20 jours de sa conclusion, le jeu a réuni 130 participants et 15 000 euros ; si l'enthousiasme n'est pas débordant, c'est néanmoins largement suffisant pour permettre au jeu d'exister (10 000 euros demandés). L'arrivée au Motor Club est donc prévue pour novembre 2016.

CROWDFUNDINGS

…et des poils

Vous aimez quand ça sent le fauve ? Si la réponse est oui, le *crowdfunding* qui suit a dû retenir votre attention. Votre cœur de gros dur a dû fondre sous la nostalgie de cette édition 20e anniversaire de *Loup Garou : l'Apocalypse*. Soutenu par *Arkhane Asylum Publishing*, à qui nous devons déjà le succès de *Vampire : La Mascarade*, édition 20e anniversaire, le financement a été bouclé en seulement deux heures. Les participants ont pu choisir entre trois éditions, celle de base, bien sûr, mais également une édition Deluxe avec une couverture en carton renforcé ornée des quatre griffes, signature emblématique des loups garous, des bords de pages couleur bronze et un signet en tissu. Et la troisième ? Un *must have* pour les fans, l'édition HEAVY METAL, qui reprend les bords de pages couleur bronze et le signet tissu de l'édition Deluxe, mais qui se distingue par une couverture en similicuir frappée d'une plaque en métal avec les quatre griffes découpées au laser.

À l'intérieur, la nouvelle traduction s'étale sur plus de 500 pages en couleur avec de nombreuses illustrations incluant de nouvelles réalisées par des artistes reconnus du Monde des Ténèbres comme John Bridges ou Ron Spencer. Le *background* ainsi que toutes les règles, tribus et pouvoirs qui ont fait leurs preuves ces vingt dernières années ont été remis au goût du jour pour jouer au XXIe siècle. Également à l'ordre du jour, le traditionnel écran ainsi que quatre suppléments dont un scénario. La livraison devrait s'étendre de novembre 2016 pour les livres de base, à mai 2017 pour les suppléments.



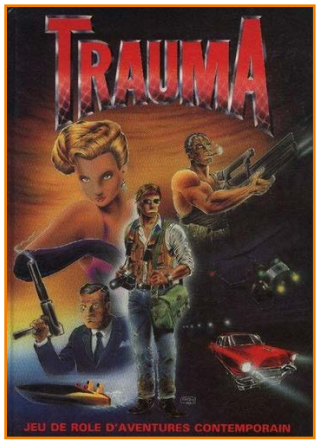
Si vous êtes plutôt chaton que gros louloup, vous serez sûrement attiré par *Blacksad*, le JdR espagnol traduit par *la Loutre Rôliste*, qui sort le 30 mai. Avec son ambiance de polar et ses personnages animaux anthropomorphes, *Blacksad* nous raconte l'histoire de John Blacksad, un chat noir détective. Énorme succès en BD, c'est tout naturellement que cet univers a été décliné en JdR en Espagne, son pays d'origine, par l'éditeur *NoSoloRol Ediciones*.

Basé sur le système de l'éditeur, *Hitos*, le jeu devrait donner la part belle à l'interprétation tout en facilitant l'immersion dans l'univers très graphique de Juanjo Guarnido. Au livre de base, qui devrait compter près de 200 pages couleur, s'ajoute un écran en trois volets cartonnés derrière lequel vous pourrez faire rouler le set de dés aux couleurs du héros aux pattes de velours.

GAME-FU

Trauma

Game Fu poursuit le travail sur une nouvelle édition de *Trauma*. C'est un projet de longue haleine qui nécessite un cadrage clair au démarrage, cadrage qui a visiblement engendré de nombreuses discussions si l'on en croit les déclarations de l'éditeur sur sa page *Facebook*. *Game Fu* précise ne pas vouloir reproduire à l'identique la 1ère édition du jeu, très marquée par son époque (les années 80), et souhaite plutôt une nouvelle version correspondant à la nôtre.



Romuald Calvayrac, l'auteur qui travaillait sur ce projet, plutôt attaché au jeu d'origine et ne partageant pas la vision de *Game Fu*, a préféré se retirer du projet. Celui-ci n'est cependant pas remis en cause et *Game Fu* poursuit l'aventure en s'appuyant sur des forces vives telles que Willy Dupont (*PUNCH Unit*, *Cobra*, *Dés de Sang*), le collectif de fans *Rêves d'Ailleurs*, de Farid Ben Salem, et de Frédéric Leygonie, l'auteur de la 1ère édition. Cependant, pour faire plaisir aux fans de la première heure, l'éditeur n'exclut pas d'offrir en bonus (lors d'un *crowdfunding* à venir ?) le pdf de la 1ère édition augmenté des différents articles publiés à l'époque dans le défunt *Chroniques d'Outre Monde*.



BLACK BOOK ÉDITIONS

Retour en force de l'Œil Noir



À l'ère de *D&D5*, et après 30 ans d'absence, *BBE*, associé au *Scriptarium*, tente le come-back d'une légende du JdR en France, un jeu qui a permis à bon nombre de quarantenaires actuels de s'initier à notre loisir. S'il a disparu du marché français assez rapidement, à la fin des années 80, *L'Œil Noir* reste LE jeu majeur outre-Rhin, plus pratiqué que Sa Majesté Dédé. C'est la 5e édition de ce jeu (de *L'ON*, pas de Dédé !), parue l'an dernier dans la langue de Goethe, que les Hommes en noir ont décidé d'offrir aux rôlistes français, mais pas forcément à l'identique. Ainsi, la précommande participative qui s'est déroulée avec succès au mois d'avril, réunissant près de 450 souscripteurs et 94 000 euros, proposait en exclusivité une édition en hommage à la première édition avec trois boîtes : *Initiation au jeu d'aventure*, *Le Jeu de rôle et d'aventure* et enfin *Les Accessoires du MJ*. La boîte d'initiation et *Les Accessoires du MJ* ne seront pas accessibles en boutique, et le livre de base du jeu et l'écran seront quant à eux commercialisés à l'unité, sans boîte de rangement.

La réussite du financement a prouvé que, malgré une concurrence nombreuse, *L'Œil Noir* avait de l'avenir en France, et *BBE* devrait donc s'atteler à la traduction d'autres ouvrages, à commencer par le *Bestiaire* et *l'Almanach*. Le premier a d'ailleurs été débloqué en option, même s'il ne sera pas livré en même temps que les autres produits obtenus au cours de la campagne de financement, puisque la traduction n'a pas encore été réalisée. En revanche, les souscripteurs des packs « *rôliste intermédiaire* » et « *rôliste convaincu* » recevront de nombreux bonus, parmi lesquels les boîtes de rangement exclusives à la préco participative, des cartes de l'Aventurie, des scénarios, des d12 collectors et un jeu de lames de Tarot représentant les 13 dieux de l'Aventurie. Les ouvrages de base, qui devaient initialement être publiés en couverture souple, comme les livres *de L'Œil Noir* des années 80, ont finalement obtenu une couverture rigide. Enfin, les joueurs auront également pu acheter, en option, des d20 en couleur, des jetons, des figurines et un CD d'ambiance.

LUDOSPHÉRIK

Des barbares lémuriens



La nouvelle édition de *Barbarians of Lemuria* arrive prochainement chez *Ludosphérik*, puisqu'une précommande est prévue à la fin de l'été pour une livraison à l'automne. Globalement, le système de jeu est le même, mais il a été quelque peu amélioré et intègre désormais de nouvelles règles pour simuler les batailles rangées et les batailles navales. La Lémurie est décrite avec plus de détails qu'auparavant, et un bestiaire complet regroupe plus de cinquante créatures. Le tout ne serait pas complet sans son lot d'aventures prêtes à jouer, y compris plusieurs scénarios originaux de création française ! Soulignons que cette nouvelle édition française bénéficiera des derniers *errata* relevés en VO et, surtout, proposera des illustrations originales signées par Emmanuel Roudier.

Marc Sautriot et SLM

ACTUALITÉ USA + UK

À L'OUEST, DU NOUVEAU !







Arc Dream Publishing

En attendant la version papier, *Agent's Handbook* est disponible au format pdf et permet aux joueurs de la nouvelle édition de *Delta Green* de créer leurs PJ. Cet ouvrage est en effet uniquement destiné aux joueurs puisque, outre la création de PJ, il décrit le système de jeu pour pouvoir mener les investigations – et en particulier les règles de combat et celles gérant l'évolution de la santé mentale des investigateurs (le jeu n'étant plus lié à *L'AdC*, exit la SAN !), mais aussi de quoi gérer simplement le matériel et les sources d'information. Enfin, *Agent's Handbook* contient des dossiers sur les différentes agences fédérales que les PJ sont censés connaître. En bref, du matériel vraiment utile pour les joueurs. Bien entendu, tout cela intéresse également le MJ, mais l'intégralité de ces textes figure dans le livre de base, exclusivement destiné au MJ, qui est attendu sous peu.

Atlas Games

Le *Kickstarter* de la 3e édition d'*Unknown armies* a été un gros carton puisqu'il a réuni 2 819 contributeurs pour un total de 266 000 $. Le triptyque de base (*Play*, *Run* et *Reveal*, respectivement livres des joueurs, du modérateur et du monde) permet de maîtriser complètement l'univers et les règles de *UA*. Il a été rejoint, grâce aux paliers débloqués, par deux ouvrages supplémentaires : *Grows*, un traité d'occultisme, et *Mine*, qui propose de nouvelles options pour les joueurs et le modérateur. Les habituels sets de dés et l'écran sont bien-sûr de la fête pour compléter l'opération de cette nouvelle et bien belle mouture d'un fleuron de l'occulte contemporain d'outre-mer.

Pour *Ars Magica*, le supplément *Dies Irae* présente quatre histoires mettant en scène quatre menaces majeures qui pourraient bouleverser la Mythique Europe. Les joueurs devront affronter de puissants adversaires et tenter de contrer leurs plans machiavéliques. Ils devront faire preuve d'audace et d'ingéniosité, car les antagonistes annoncés ne se laisseront pas faire. Il est même possible qu'ils ne puissent les battre seuls. Il leur faudra alors contracter des alliances pour en venir à bout. Luttes d'influence et intrigues politiques sont semble-t-il au programme.

Catalyst Games

Prochainement disponible, *Market Panic* est un supplément pour *Shadowrun* consacré aux *Big Ten*, les dix grandes *mégacorpos* qui dominent le Sixième Monde. Il contient tout le matériel nécessaire – background, intrigues… – pour mener des parties dans lesquelles les PJ travailleront pour ou contre l'une des *Big Ten*.

Les fans de *Shadowrun* pourront également découvrir un nouveau roman courant mai : *Undershadows*, de Jason M. Hardy.

Au mois de juin, ce sera au tour de *Transcendent's edge* de paraître, une campagne pour *Valiant Universe RPG* qui a pour objet la réalisation d'un projet secret mis en œuvre dans un complexe dissimulé sous le pénitencier d'Alcatraz.

Chaosium Inc.

Alors que les souscripteurs de la 7e édition de *Call of Cthulhu* ont enfin reçu leur précieux, *Chaosium* a annoncé avec fierté que l'influent site *geekandsundry.com* a désigné *L'Appel de Cthulhu* comme étant « *sans équivoque, le plus grand jeu de rôle jamais écrit* » !

A time to harvest, la campagne proposée gratuitement aux membres du *Cult of Chaos* – le programme de jeu organisé (*Game Master and Organized Play*

VERSION 3.5 *par Syl*



Program) de *Chaosium*, est un vrai succès puisque plus de 1 000 MJ à travers le monde ont téléchargé le premier chapitre pour le jouer en boutique, en convention, en ligne ou à la maison. Une communauté des MJ s'est constituée sur Internet pour échanger points de vue et conseils pour mener cette campagne, et aussi pour partager des aides de jeu, ce fil étant particulièrement apprécié. Les MJ et joueurs qui ont raté le démarrage peuvent néanmoins rejoindre l'expérience ; il leur suffit d'adhérer au *Cult of Chaos* pour pouvoir télécharger le matériel de jeu qui inclut des PJ prétirés. Le chapitre deux sera publié le 15 mai et proposera aux investigateurs de se rendre à la légendaire Université Miskatonic pour s'y consacrer à leurs études. Bien évidemment, ils y seront rattrapés par les événements du premier chapitre, et paranoïa et horreur seront au rendez-vous. Les quatre derniers chapitres seront publiés en ligne le 15 de chaque mois suivant. Un mode de publication original et intéressant, avec un rythme soutenu idéal pour ceux qui jouent de façon régulière.

Cubicle 7

Un nouvel ouvrage va venir compléter la gamme du jeu phare de *Cubicle 7*, *Dr Who*. Il s'agit de *The Silurian Age*, un supplément de règles et de contexte qui propose de jouer à l'époque de la Préhistoire ! Au programme, des dinosaures, la race des Siluriens et une cité de cette civilisation. Mais aussi des règles complètes concernant les vaisseaux spatiaux – oui, vous avez bien lu, en particulier les *Silurian Arks*. Car le Dr Who et ses compagnons voyagent régulièrement dans le futur, où les vaisseaux spatiaux sont courants. Dès lors qu'il est question d'aller visiter le passé, il n'est pas exclu que le voyage se fasse à bord d'un vaisseau…

Du côté de *The One Ring*, *Journeys and Maps* est disponible en pdf. Il s'agit d'un supplément fournissant quatre grands posters recto-verso sur lesquels sont reproduites les cartes de différentes régions de la Terre du Milieu (Eriador, les Terres Sauvages, Rohan, Gondor et le Mordor). Il est accompagné d'un fascicule de 32 pages contenant notamment, d'une part, des règles pour gérer les déplacements maritimes ou pour développer des ruines rencontrées au détour d'un chemin, et d'autre part une liste des dangers rencontrés selon le terrain parcouru, des merveilles de la nature, des refuges ou encore des PNJ voyageurs que l'on peut rencontrer. Sans parler d'un index de tous les lieux décrits dans les différents suppléments publiés à ce jour.

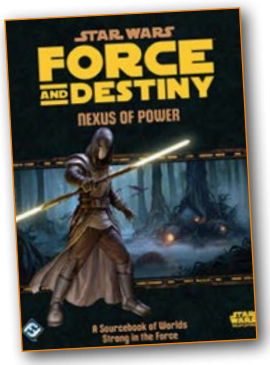
Également disponible en pdf, *Horse-lords of Rohan* est un supplément de contexte qui nous emmène dans le sud de la Terre du Milieu, dans le pays des Rohirrim. Au programme, la terre et la culture des cavaliers du Rohan, mais aussi de leurs ennemis, les Dunlendings. Et si ça ne vous paraît pas évident, ce supplément inclut également la forêt de Fangorn et la fameuse tour d'Isengard. Comme pour les précédents →











suppléments de contexte, *Horse-lords of Rohan* sera suivi d'un supplément d'aventures, *Oaths of the Riddermark*.

L'équipe de *The One Ring* enchaînera la description de la Terre du Milieu en revenant du côté des Terres Sauvages avec *Erebor, the Lonely Mountain*, un supplément consacré à la Montagne Solitaire et à la région de Dale, toujours à l'époque du *Hobbit*, bien évidemment.

Enfin, *The Adventurer's companion* sera le premier supplément destiné aux joueurs. Au programme : conseils et idées pour aider à la création des PJ et de leur compagnie. Un supplément pour les joueurs n'en serait pas un s'il ne contenait pas son lot de nouveaux points de règles. Ce sera le cas avec ce supplément, qui proposera notamment de nouvelles cultures héroïques (le peuple de Bree, les Cavaliers de Rohan, les nains des Montagnes Bleues, les elfes de Lorien et les habitants du Gondor), une nouvelle vocation (le capitaine) et le développement de règles pour jouer des PJ sur plusieurs générations.

Enfin, l'éditeur se lance dans le rétro SF avec *Rocket Age*. Une gamme complète est en cours d'élaboration et fleure bon l'inspiration des années 60 et 70 où les uniformes de l'espace tenaient du pyjama côtelé et où les aliens ressemblaient à des monstres oranges caoutchouteux qui faisaient plus rire les enfants que peur aux parents ! Si vous rêvez de rejoindre le capitaine Kirk sur le premier Enterprise, réjouissez-vous. Notre envoyé galactique n'a pas encore envoyé de rapport détaillé, il faudra donc être patient avant d'en savoir un peu plus.

EN Publishing

Un *Kickstarter* est en cours pour financer un *sourcebook* de matériel de campagne générique pour *D&D*. Plus de 400 objets et autres gadgets médfan sont déjà prévus à ce jour.

Un second *KS* propose quant à lui un deck de très belles cartes pour gérer les critiques (réussites et échecs, bien sûr, y'aura pas de jaloux !). Chaque carte présentera quatre effets différents à mettre en scène en fonction du résultat voulu.

Enfin, un petit module d'aventure (14 pages), *The Haunting of Calrow Ruins*, est disponible. Sur le thème de l'horreur, il ravira les adeptes de *Ravenloft*, récemment remis au goût du jour (ou plutôt de la nuit) pour *D&D5*.

Fantasy Flight Games

Le printemps est calme, côté JdR, chez *FFG*. Plusieurs suppléments pour les différentes gammes *Star Wars*, annoncés depuis quelque temps, sont enfin arrivés.

Ainsi, pour *Edge of the Empire*, *Special modifications*, le *sourcebook* dédié aux Techniciens, est dispo. Il propose 3 nouvelles spécialisations pour ce type de personnage : le Cyber tech, qui excelle dans la création et l'entretien de prothèses cybernétiques ; le Droid tech (est-il nécessaire de préciser son activité ?) ; et le Modder, expert dans la modification et l'amélioration de matériels divers et variés. Comme dans les autres suppléments de ce type, on trouve également deux nouvelles capacités emblématiques, des races, du matériel et plein d'autres choses. Et, en particulier, des règles pour permettre aux Techs de construire ou améliorer des armes, et surtout des droïds.

Du côté de *Force & Destiny*, *Nexus of power* est dispo et va permettre aux PJ de découvrir des lieux de la galaxie où la Force est particulièrement marquée. Ce sera bien entendu l'occasion de découvrir également de nouveaux matériels, armes, reliques et talismans liés à l'héritage des jedis. Ces éléments pourraient bien servir de base pour un *cross-over* avec *Aux confins de l'Empire*, avec des vauriens qui essaieraient de s'emparer de l'un ou l'autre de ces items.

Enfin, *Savage spirits*, le *sourcebook* dédié aux Éclaireurs, devrait paraître dans les tout prochains jours.

Goodman Games

Pour les 30 ans des pièges de Grimtooth, *Goodman Games* a publié un ouvrage

massif, pas moins de 600 pages, intitulé *Ultimate traps*, brillamment financé sur *Kickstarter*. La réussite a été telle que Steven Crompton, le créateur de *Grimtooth*, et Joseph Goodman, son éditeur, ont commencé à travailler sur un nouvel ouvrage : *Grimtooth's trapsylvania*. Crompton écrit bien entendu l'essentiel des pièges qu'on y trouvera, mais d'autres auteurs sont invités à la fête, parmi lesquels Ken St.Andre, tandis que Joseph Goodman se charge des données techniques pour le système DCC. La spécificité de ce nouvel opus est qu'il revient sur de nombreux lieux évoqués par Grimtooth depuis 30 ans. Ceux-ci sont décrits en détail sous forme narrative (par la voix de Grimtooth et Grimtina) et localisés sur des cartes pour pouvoir être utilisés en tant que scénario, voire être intégrés au sein d'une véritable campagne. À suivre sur *Kickstarter*…

Green Ronin Publishing

Spark to powder est disponible en pdf sur la boutique de *Green Ronin*. Il s'agit d'un supplément de règles pour le *Chronicle System* (le système sur lequel est basé le jeu du *Trône de Fer*), consacré à la technologie de la poudre à canon. Il contient bien entendu du matériel et des armes à feu, mais se penche également sur les conséquences sur la gestion des Maisons et sur des unités de combat.

Return to Freeport est une campagne en six volets pour *Pathfinder* se déroulant dans la cité de Freeport, déjà apparue dans d'autres scénarios tels que *Death in Freeport* et *Black Sails over Freeport*. Ce premier épisode, *The Curse of the Brine Witch*, démarre avec une épidémie surnaturelle qui frappe une partie de la cité et déclenche parmi la population des actes de folie, des suicides, des vagues de meurtres, des disparitions, sans parler de maladies incurables. Certains disent qu'il s'agit là des méfaits de la sorcière de l'océan (*Brine Witch*), qui serait de retour.

Dc-D n'est pas en reste, puisque *Green Ronin* a décidé de rééditer *The Book of the Righteous*, un gros supplément pour *Dc-D3* décrivant un panthéon de dieux, en réécrivant totalement la partie des règles pour la 5e édition du jeu. À signaler que la partie technique sera écrite par Robert Schwalb et Rodney Thompson, membres de l'équipe d'auteurs de *Dc-D5*. L'éditeur prévoit également une version pour *Fantasy Grounds*. Si le livre est prévu pour mars 2017, la campagne de financement *Kickstarter* ne suscite pas l'engouement de la 1ère édition : à mi-parcours, seuls 15 000$ sur les 25 000$ demandés ont été recueillis. Alors que des paliers sont annoncés jusqu'à 65 000$ et prévoient d'augmenter le livre jusqu'à 320 pages, le projet n'est pour l'instant pas assuré d'aboutir.

John Wick Presents

Du jamais vu : le *KS* pour la nouvelle édition de *7th Sea* s'est clôturé avec plus de 11 000 contributeurs et 1,3 million de dollars. Au final, 12 pavés, un écran, des cartes… du matériel de qualité à foison. Le jeu de panache et d'héroïsme voit une nouvelle vie s'offrir à lui. L'avalanche du matériel prévu donne le tournis. Les maîtres du jeu auront tout sous la main pour régaler leurs joueurs d'aventures hautes en couleurs dans le monde de Théah. La plupart des suppléments sont dédiés à la présentation du monde, connu ou non (Nations, Nouveau Monde, Empire du Croissant, colonies et d'autres contrées nouvelles). Ces guides donnent aussi toutes les options pour créer des persos sur mesure venant des quatre coins de Théah. D'autres se concentrent sur un focus spécifique : sociétés secrètes, grandes cités, antagonistes. Le travail des auteurs est colossal !

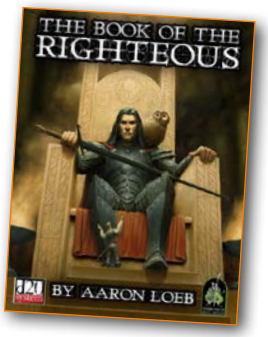
Et, cerise sur le gâteau, tous les PDF des 39 ouvrages de la première édition sont offerts en bonus. Si avec ça, vous n'êtes pas rassasiés !

Margaret Weis Productions

L'éditeur est sur le point de lancer une campagne *Kickstarter* pour financer l'édition de deux jeux de rôles génériques basés sur le système *Cortex Plus*, qui a motorisé des jeux tels que *Firefly* →











RPG et *Marvel Heroic RPG*. Répondant aux noms de *Cortex Plus Heroic RPG* et *Cortex Plus Action RPG*, *ces deux jeux* intégreront toute l'expérience et les mises à jour effectuées sur les différents jeux utilisant ce système jusque-là, le premier mettant en œuvre les règles « *Heroic* » afin de faire jouer des histoires de super-héros, et l'autre ayant pour objet de faire vivre aux joueurs des aventures plus orientées « *Action* », comme son nom l'indique. À noter que, contrairement aux jeux précédents utilisant le système *Cortex Plus*, il s'agit là de deux JdR génériques qui ne sont donc liés à aucune licence.

Mindjammer Press

Après le succès de la campagne de financement de *Mindjammer* fin 2015, l'éditeur se lance maintenant dans la sortie des ouvrages de la gamme.

Dans *The City people*, une sonde spatiale a découvert un monde inconnu, que les PJ sont chargés d'explorer. Mystères, découvertes… tout un programme vers l'inconnu et au-delà !

Dominion contient quant à lui les règles de base promises dans le *KS*. Elles permettent de jouer directement à *Mindjammer* et intègrent un scénario avec des PJ pré-tirés pour tester le système. Les joueurs sont mis dans la peau de recrues de la SCI Force qui sont envoyées au cœur d'une guerre aux limites d'un monde-frontière pour régler le conflit en cours.

Modiphius

Le *KS* de *Conan* est terminé et a aussi été un très gros carton (437 000 $). La gamme est tout simplement hallucinante : le livre de règles et une pléthore de suppléments, des decks de cartes, des sets de dés, un écran et j'en passe ! Le monde d'Howard est littéralement décortiqué et exploité. Les titres reprennent les époques de la vie livresque du barbare, présentant les royaumes où il a sévi. D'autres se concentrent sur la magie, les monstres, les cultes et les ruines de l'ancien monde, ou proposent des aventures. Un guide de conversion de la version *D20* est aussi proposé.

Quel que soit le personnage que vous voulez incarner, quel que soit l'endroit que vous désirez explorer, vous le trouverez dans l'un ou l'autre de la vingtaine de suppléments prévus. *Par Crom*, que d'épopées en vue !

Mongoose Publishing

Plusieurs ouvrages sont disponibles en pdf en attendant les ouvrages papier qui sont en cours d'impression, à commencer par le livre de base et l'écran qui devraient être disponibles au moment où vous lirez ces lignes. *High and Dry* devrait également être livré prochainement.

Marooned on Marduk est un scénario pour la nouvelle édition de *Traveller* qui peut servir d'introduction au secteur Troyen. Il s'agit d'un scénario de survie dans lequel la navette de PJ, endommagée suite à une attaque, doit se poser →

VERSION 3.5 *par Syl*



Et de l'autre côté du Rhin ?

Alors que la précommande participative de *L'Œil Noir* vient de se terminer du côté de *BBE*, chez *Ulisses Spiele*, l'aventure se poursuit à un rythme de folie. Le set de d20 avec leur gobelet en cuir véritable (en Allemagne, on ne fait pas les choses à moitié !) est disponible.

Le tome 2 de la campagne *Theaterritter*, *Das Blaue Buch* est déjà disponible et le tome 3, ***Der Schwarze Forst***, paraîtra en juin.

Les volumes 3 et 4 de la série *Heldenwerk* (dont les deux premiers font partie des cadeaux offerts dans la précommande participative de *l'Œil Noir* française) viennent de paraître. Le premier, *Kibakadraba*, est un donjon qui a pour décor un réseau de grottes situé au cœur d'une jungle du nord d'Uthurie, le continent situé au sud de l'Aventurie. Dans *Die Thorwalertrommel*, les aventuriers devront faire face à une situation de crise dans la ville de Festum, au sein de laquelle un fossé est en train de se creuser entre les différentes populations qui cohabitaient très bien jusque-là…

Auf Avespfaden, sorti en avril, se présente sous la forme du récit de quatre personnages participant à une expédition traversant toute l'Aventurie dans le but de constituer un atlas. Il s'agit là d'un ouvrage de *background* plutôt sympa à lire et ne nécessitant pas la connaissance des règles du jeu.

En mai, Ulisses inaugure la première série d'ouvrages consacrée à une région d'Aventurie, ***Die Streitenden Königreiche – Nostria und Andergast*** qui, comme son nom l'indique, est consacrée aux royaumes antagonistes, la Nostrie et Andergast. Sa colonne vertébrale est un supplément de 192 pages portant le nom de la collection et contenant toutes les informations nécessaires pour jouer dans cette région. Il est complété par *Rüstkammer der Streitenden Königreiche*, un supplément de 32 pages décrivant des équipements spécifiques à cette région. Comme *Auf Avespfaden*, *Das Heldenbrevier der Streitenden Königreiche* s'appuie sur le voyage de deux chevaliers pour donner aux MJ et joueurs des informations sur ces contrées. *Neue Bande & Uralter Zwist* est une aventure dans laquelle les PJ, qu'ils soient locaux ou pas, seront entraînés dans la guerre entre les deux royaumes. La collection comportera également un set de cartes rassemblant une carte format A2 de la région et plusieurs cartes plus petites, dont des plans de villes. Pour avoir les points de règles essentiels sous la main, Ulisses propose un jeu de 100 cartes intégrant toutes les nouvelles règles apportées par cette nouvelle collection. Enfin, un CD d'ambiance a été réalisé, qui a été intégré comme option dans la précommande participative de *Black Book Éditions* pour l'édition française.



Das Aventurische Kompendium, un gros supplément de règles (240 pages), paraîtra en juin pour approfondir les règles de base, notamment au niveau des combats et des talents profanes. Là encore, les règles seront résumées sur un jeu de 174 cartes.

Salon der Schatten est un roman de Michael Masberg dont l'intrigue, qui touche aux sociétés secrètes et à la magie noire, aura, dans un second tome à paraître ultérieurement, un impact majeur sur l'Aventurie. Soulignons également la sortie d'un coffret réunissant l'œuvre de Ulrich Kiesow, l'un des pères et le rédacteur en chef de *l'Œil Noir* jusqu'à son décès en 1997 à l'âge de 47 ans.



Si *Ulisses* a pu publier cet ouvrage, il n'en va pas de même pour la réédition d'anciens suppléments du jeu. En effet, l'éditeur a indiqué sur son site internet, suite à de nombreuses questions des fans du jeu, qu'il lui est malheureusement impossible de rééditer les ouvrages des anciennes éditions, dont certains suppléments mythiques, pour des questions de droit. En effet, il n'est pas toujours aisé d'identifier les auteurs des différents textes, et certains ne sont plus joignables ou sont décédés.

Une nouvelle en demi-teinte du côté de *SixMoreVodka* et donc de *Degenesis* : l'éditeur allemand, qui œuvre essentiellement dans le multimédia, doit faire face à une charge de travail très importante actuellement. Aussi, tous les projets concernant le JdR *Degenesis* ont été gelés jusqu'à nouvel ordre. Une nouvelle plutôt embarrassante alors que le jeu arrive de notre côté du Rhin. Le jeu ne semble cependant pas remis en cause. Espérons que le prochain supplément sera en production lorsque *Edge* sortira *In thy blood*.









en catastrophe sur la planète Marduk. En attendant d'éventuels secours, ils doivent trouver un abri pour la nuit, car ils ne sont pas seuls…

Pour la suite, les pdf de *Theories of everything* et *Central Supply Catalogue* devraient être disponibles très prochainement, en attendant les ouvrages prévus pour cet été.

Ensuite, ce sera au tour de *High guard* et du *Véhicle handbook*, dont les pdf sont annoncés pour juillet et la version papier pour septembre/octobre.

Les ouvrages suivants sont encore en cours de finalisation et sortiront en fin d'année : tout d'abord, le *Traveler Starter Box Set*, puis The Calixcuel *incident* et *The Pirates of Drinax*.

Le programme de sortie reste ambitieux mais, comme on a pu le constater depuis le dernier numéro, si la sortie des premiers ouvrages est à peu près dans les temps, on voit déjà le reste du planning se décaler quelque peu. Mais l'éditeur tient le bon bout !

Monte Cook Games

Into the deep est disponible depuis début avril. Ce supplément pour *Numenéra* décrit le grand océan du Neuvième Monde. Au programme, les secrets de l'étrange Reine de Tous les Octopus, de nouvelles règles, deux nouvelles races, de nouveaux ennemis, de nouveaux artefacts et cyphers… et d'obscures ruines sous-marines à explorer. De quoi diversifier encore l'exotisme à vos tables et plonger les joueurs dans les sombres abîmes où reposent des êtres innommables.

Début mai, *Monte Cook Games* nous propose *The Numenéra Artifact Deck*, un set de 100 cartes présentant des Artefacts inédits. Vous avez besoin d'un Artefact, piochez une carte et le tour est joué. Sur chaque carte, vous avez au recto la description et les caractéristiques de l'objet, et au verso son illustration.

Nocturnal Media

Coup de tonnerre dans le paysage rôliste : *Nocturnal Media* a fait l'acquisition de la légendaire société *West End Games*. *Star Wars D6*, *Paranoïa*, *Torg*…, c'était eux ! Toute une époque, toute une jeunesse. Mais il est vrai que tout cela, c'était il y a bien longtemps, et *WEG* n'était plus ces derniers temps que l'ombre d'elle-même. Affaire à suivre pour connaître les conséquences de ce rachat. Des *reboots*, des nouveautés ? Pour l'instant, le boss de *NM* parle juste d'un achat coup de cœur pour une marque où il a officié jadis.

Par ailleurs, suite au succès du *KS* pour publier *Aquelarre* en anglais, *Nocturnal*

Et au suò ?

En 2006, il y a tout juste 10 ans, *NoSoloRol* se lançait dans l'aventure éditoriale avec Lances : Feliz Compleaño, *NoSoloRol* !

Après avoir racheté *Biblioteca Oscura* (traducteur des licences *Onyx Path*), l'éditeur espagnol a réussi sa campagne de financement participatif pour *Vampiro : Edad Oscura 20° Aniversario* et annonce la sortie prochaine de ***Anarquistas Liberados*** pour *Vampiro 20° Aniversario*. L'éditeur sort également la traduction de deux autres jeux, *Worlds In Peril* et *Mutant Year Zero*, des dés spéciaux étant annoncés pour ce dernier.

Deux écrans viennent également d'être inscrits au programme : celui de *Dresden Files* et celui du système générique de l'éditeur, *Hitos*.

Enfin, après *El Invierno De Rudesindus*, *NoSoloRol* va sortir un jdr pour « *jeune public* » basé sur le dessin animé *Adventure Time* dont il a obtenu la licence auprès du *Cartoon Network*. C'est une façon de boucler la boucle, puisque le dessin animé inclut de nombreuses références à *Do-D*.

Media s'est renseigné sur les différents JdR espagnols non encore traduits dans la langue de Shakespeare, persuadé qu'il y a encore chez nos voisins des perles à trouver. Et ils les ont visiblement trouvées, puisque l'éditeur indique avoir commencé la phase de négociation pour la publication de plusieurs gammes de jeux. À suivre…

Onyx Path

Onyx Path a connu une activité de folie au cours des dernières semaines.

Après la sortie en pdf et en PoD de la 3e édition d'*Exalted*, qui fait un carton, la deuxième édition de *Mage, The Ascension* est à son tour disponible en pdf sur la plate-forme *DriveThruRPG*. L'occasion de (re)découvrir ce jeu mis au goût du jour, avec une magie plus mystérieuse que jamais selon l'éditeur.

Également disponible en pdf sur la plate-forme, *The Black Hand : A Guide to the Tal'Mahe'Ra*, un supplément pour *Vampire : The Masquerade* qui fournit tout pour mettre en œuvre cette mordante faction millénaire de la gamme Vampire. Ami ou ennemi ? C'est à vous de voir et à vos joueurs de choisir leur camp.

Autre sortie récente : *Beast : The Primordial*, un jeu des Chroniques des Ténèbres qui propose de jouer une Bête, une créature monstrueuse dominée par sa Faim. *The Primordial Feast*, une anthologie de neuf nouvelles se déroulant dans cet univers, vient également d'être publiée.

Paizo

Hell's vengeance est une campagne *Pathfinder* se déroulant au Chéliax et dans laquelle il est proposé aux joueurs d'incarner des personnages Mauvais. Dans le 1er épisode, ils sont engagés comme mercenaires pour faire face à une révolte contre la maison Thrune. Par la suite, devenus de véritables agents de la maison Thrune, les PJ vont devoir se battre contre des chevaliers de Iomédae, puis fermer un portail donnant sur les Enfers. Dans le quatrième volume qui vient de sortir, *For Queen & Empire*, les PJ sont convoqués à Egorian par Sa Majestrée Infernale Abrogail II de Chéliax. Bienvenue dans le panier de crabes qu'est la Cour !

Pelgrane Press

Pelgrane se lance dans un produit original, *Cthulhu confidential – One2One*. Il propose, sous une motorisation *Gumshoe* adaptée pour l'occasion, trois scénarios fournis avec un pré-tiré prévu pour chaque circonstance. Trois histoires pour un duo maître du jeu/joueur ; trois tête-à-tête qui plongent le binôme dans les affres lovecraftiennes de trois métropoles américaines des années 30 (Los Angeles, New York et Washington). Ambiance et horreur garanties. Idéal quand vous êtes en manque de joueurs ou pour tenter une expérience de partie en solo, souvent gage de connivence et de réussite.

Pinnacle Entertainment Group

Méga carton pour *Rifts*, le nouvel univers pour *Savage Worlds*. Financé en quelques heures, il a réuni plus de 2 600 contributeurs et 280 000$ en 15 jours… et il en reste encore 11 pour continuer de faire monter les enchères. À l'origine, *Rifts* est un jeu publié en 1990 par *Palladium* qui propose un monde post-apocalyptique : le monde a été détruit par une Apocalypse combinant feu atomique et magie, rien que ça ! Le résultat est un univers rempli de magie, de monstres, de post-humains cybernétiques… Étant donnée la réussite de la campagne de financement sur *Kickstarter*, un nombre important de bonus ont été débloqués, d'autres vont probablement l'être au cours des 11 prochains jours, incluant suppléments, dés et T-shirt…

Wizards of the Coast

Dernière minute : *Storm King's Thunder* (campagne) et *Volo's Guide to Monsters* (bestiaire) seront les deux prochains suppléments *D&D5*.

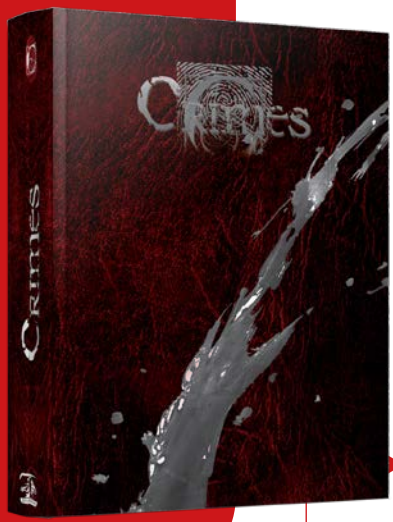
Marc Sautriot et Olivier Halnais
Merci à Loris pour son « expertise ibérique »

Dernière minute : Pathfinder dans les étoiles !

Paizo vient d'annoncer un jeu de rôle basé sur les règles de *Pathfinder* sortira à l'été 2017 ! *Starfinder* bénéficiera d'*Adventure Path* et se situera plusieurs milliers d'années dans le futur, alors que la planète Golarion a mystérieusement disparu de la galaxie… Plus d'infos dans le prochain numéro !







LIVRE DE BASE (VF)

CRIMES 2e ÉDITION

Gendarmes et voleurs

Dix ans après la sortie de sa première édition et deux ans après celle de son Livret de Découverte, Crimes *est de retour. Et il ne fait pas semblant : en deux gros tomes, il présente ses rouages, son univers et une campagne. Êtes-vous prêts à mener l'enquête ?*

Fiche technique

Éditeur • Les Écuries d'Augias

Prix constaté • 55 € pour le Manuel de l'Enquêteur, 45 € pour le Manuel du Criminel

Matériel • 1 livre à couverture rigide de 480 pages N&B format A4 (Manuel de l'Enquêteur) et 1 livre à couverture rigide de 350 pages N&B format A4 (Manuel du Criminel)



Au terme d'une aventure éditoriale qui se sera étalée sur près d'une année, *Crimes* revient donc en boutique au mois de septembre prochain, pile pour fêter son dixième anniversaire. Après l'échec d'une première campagne de financement originale et probablement en décalage avec l'ère du temps, le jeu réussit finalement son retour. À cette occasion, il fait peau neuve puisque le roman-jeu publié par *Caravelle* en 2006 s'est transformé en deux pavés totalisant plus de 800 pages.

Manuel(s)

Crimes, c'est donc désormais deux ouvrages, *Le Manuel de l'enquêteur* et *Le Manuel du criminel,* un découpage rendu nécessaire par le volume imposant, même si l'éditeur propose une édition collector luxueuse, baptisée « *Signature* », en un seul volume. La maquette a été composée soigneusement, et de nombreuses illustrations et photos viennent soutenir un texte dense présenté alternativement sous une forme vraiment très agréable de colonnes et d'encadrés permettant une plus grande facilité de lecture. En feuilletant les deux livres, et si l'on en croit la description de la qualité des ouvrages (cf. marge ci-contre), on sent que Crimes a été réalisé avec amour !

Le découpage n'est pas forcément original, mais est tout à fait adapté et pratique. *Le Manuel de l'enquêteur* contient la totalité des règles du jeu, avec notamment celles de création des PJ, ainsi que la description de l'univers dans lequel ceux-ci vont évoluer. Comme son nom peut le laisser entendre, ce premier livre s'adresse aux joueurs, puisqu'il leur livre toutes les clés pour pouvoir jouer leur personnage. Mais, bien évidemment, cet ouvrage est incontournable pour le MJ, comme nous allons le voir dans quelques instants. *Le Manuel du criminel*, quant à lui, s'adresse exclusivement au MJ, puisqu'il contient tout ce qu'il faut pour pouvoir mener les parties, depuis des conseils de jeu jusqu'à une campagne complète, en passant par la description des secrets de l'univers.

Belle époque !

Crimes, comme son nom l'indique, est un jeu d'investigation qui propose aux PJ d'enquêter sur des affaires criminelles. Les joueurs peuvent incarner des policiers, bien sûr, mais d'autres personnages – liés aux services de police ou membres d'un groupe d'enquête privé – peuvent également mener des investigations : journaliste, aliéniste, chirurgien, militaire…

Crimes est également un jeu d'ambiance, et plus exactement d'ambiance



horrifique. Deux caractéristiques qui ne sont pas sans rappeler un célèbre jeu se déroulant dans les années 20. Pourtant, *Crimes* se distingue de *Cthulhu* sur bien des points, à commencer par le fait qu'il n'y a pas, *a priori*, d'entité poulpique dans son univers, même s'il n'est pas dépourvu d'une dimension fantastique ; et qu'il se déroule à la Belle époque, c'est-à-dire fin XIX^{e} début XX^{e} siècle, en France.

Rien n'empêche de jouer des scénarios de *Crimes* dans d'autres pays (ce qui a d'ailleurs été le cas de certains scénarios publiés préalablement), mais c'est essentiellement la société française qui est décrite dans *Le Manuel de l'enquêteur*, et plus particulièrement Paris. Plus de la moitié de l'ouvrage est constituée d'articles et de dossiers destinés aussi bien au MJ qu'aux joueurs, qui sont invités à s'y référer régulièrement, même en cours de partie, pour les aider à résoudre leurs affaires. Ces textes exposent les grands sujets de société, tels que la laïcité (eh oui, déjà à l'époque) et la fameuse affaire Dreyfus, les avancées industrielles, le statut de la femme, les enjeux politiques (entre Révolution et monarchie)… Paris est décrite arrondissement par arrondissement, avec ses PNJ-clés, ses lieux importants et, en particulier, des informations pratiques pour les PJ, tels que les lieux où se restaurer, les moyens de transport et le coût des transports en commun…

Bien entendu, le jeu d'enquêtes historique qu'est *Crimes* ne serait pas complet sans les dossiers sur la police et les affaires criminelles. Ceux-ci décortiquent les subtilités du système judiciaire français de l'époque et livrent là encore de nombreuses informations pratiques pour les joueurs, depuis la liste des commissariats et des différentes unités de police aux techniques d'enquête, en passant par de nombreux PNJ des deux côtés de la loi. Et ce, sans oublier tous les sujets pouvant donner lieu à des investigations, tels que l'anarchisme, l'occultisme, l'antisémitisme et, bien sûr, le milieu du crime, organisé ou non.

Jouer à *Crimes*

Le Manuel de l'enquêteur est passionnant à lire et fournit une impressionnante quantité de matériel pour →

Trois éditions différentes

Au moment où nous publions ces lignes, nous ne disposons que d'une version numérique du jeu ; nous n'avons donc malheureusement pas pu juger de la qualité intrinsèque des ouvrages, dont la description fait saliver : livres à reliure cousue cartonnée avec pelliculage toilé, vernis 3D, papier couché demi-mat et signet marque-page pour l'édition standard ; tomes à reliure cousue Intégra avec couverture en simili cuir souple marquée à chaud et signet marque-page pour l'édition collector qui fait penser aux Codes Dalloz ; sans parler de la luxueuse édition Signature en un volume, à reliure cousue cartonnée avec couvrure papier de création, estampage à chaud, dorure sur tranche, deux signets, glissée dans son étui de rangement. Nous ne pouvons qu'imaginer les objets, mais ne doutons pas que notre bibliothèque n'aura pas à en rougir !



Psychologie et santé mentale

Revenons un instant sur la dimension psychologique du jeu. C'est par la mécanique des points de Névrose et de Psychose que la dimension « *horrifique* » s'installe au fil de la partie. Chaque personnage est défini par un profil psychologique qui permet de déterminer comment il va évoluer sous l'influence du stress, jusqu'à la décompensation. De nombreuses indications sont données au joueur pour lui permettre d'incarner son personnage au fil de sa descente en enfer, quasi inéluctable. La mécanique est donc très différente de celle des points de SAN de L'*AdC*, et si elle est peut paraître plus complexe, elle n'en est pas moins très intéressante et se révèle finalement assez facile à gérer une fois qu'on s'est fait aux différents concepts.



jouer. Il propose également les règles pour faire vivre des enquêtes. Dès les premières pages, il commence par expliquer de façon très pédagogique et claire ce qu'est le jeu de rôle. Ces pages s'adressent bien entendu aux débutants qui découvrent ce loisir, et l'intention de l'auteur est tout à fait louable. On pourra cependant se demander si *Crimes* est un jeu qui s'adresse aux *« grands débutants »* : le format, le matériel riche et la complexité des sujets sont autant d'éléments qui en font plus un jeu s'adressant à des joueurs ou des MJ déjà quelque peu éprouvés.

Pour autant, le système de jeu n'est pas particulièrement compliqué, et est d'ailleurs déjà présenté dans *le Livret de découverte* de *Crimes* (cf. *Casus Belli #10* qui, quant à lui, est nettement plus adapté pour débuter). La mécanique de jeu de *Crimes* repose sur une combinaison Potentiels/Compétences et jet de dés à 10 faces. Les Potentiels, au nombre de trois (Physique, Mental et Social) correspondent à ce qu'on appelle couramment les caractéristiques du personnage, et déterminent le nombre de D10 que le joueur va lancer pour savoir si le PJ réussit une action. En moyenne, les humains ont 3 dans leurs potentiels ; les PJ, eux, en ont un à 5, un à 4 et un à 3. Les compétences, qui définissent ce que les PJ savent faire, ont trois degrés de maîtrise (novice, pratiquant ou maître) et indiquent combien de dés vont pouvoir être conservés lors d'un test (1, 2 ou 3 selon le degré). Lorsqu'on effectue un test, on doit obtenir un score supérieur à 9 lorsqu'on n'a pas la compétence, à 8 si l'on a la compétence, ou à 7 si l'on a une spécialité que l'on peut utiliser. Après avoir lancé les dés, le joueur décide des dés qu'il va garder, sachant qu'il doit obligatoirement conserver les 1 qui, s'ils sont majoritaires, entraînent un échec critique. Vous aurez compris qu'à *Crimes*, il est très difficile de réussir un test de compétence. À cela, il faut ajouter qu'un échec sur un test de compétence entraîne le gain de points de Névrose qui, à terme, peuvent déclencher une Psychose. *Crimes* est un jeu sombre, pessimiste, dans lequel les PJ luttent pour ne pas sombrer.

Enquêtes stressantes

Pour que le tableau ne soit cependant pas trop noir, il faut tout de même préciser que, dans ce jeu en particulier, les tests de compétence ne doivent être réalisés que rarement, essentiellement lorsque les PJ effectuent une action sous pression. Dans la plupart des cas, si un PJ est compétent ou a les contacts adéquats, le jet de dé n'est pas nécessaire et la réussite est automatique.

La gestion des contacts est un élément important du jeu. Sans contact, les PJ ne parviendront jamais à résoudre leurs affaires, et il est important d'en nouer dans les différents milieux sociaux, dans la police, ou même dans les milieux criminels. Avoir un contact n'est pas suffisant, il faudra aussi savoir tisser des liens de confiance, ce qui se traduit par un niveau de loyauté.

La plupart des éléments du système sont éprouvés depuis dix ans, puisqu'ils existaient déjà dans la première édition. Une nouveauté est l'intégration d'un style d'enquêteur. Quelle que soit leur profession, les PJ ont un style (Condé, Limier, Mentaliste…) qui détermine une façon d'enquêter. Lorsque les PJ mènent l'enquête, grâce à leur style, ils vont pouvoir gagner des Points d'enquête qui leur permettront d'obtenir des indices. Cette règle de gestion des enquêtes est présentée comme optionnelle, mais elle constitue une véritable plus-value de cette nouvelle édition.

Manuel du Criminel

Le Manuel du criminel apporte d'abord au MJ des indications et conseils relatifs au genre de parties qu'il est possible



de jouer (gothique, onirique, survival, occulte, psychologique…) Ensuite, et surtout, cet ouvrage complète la description de Paris faite dans le *Manuel de l'enquêteur* en révélant au MJ tous les secrets de cet univers. C'est là le « *gros morceau* » de cet ouvrage, et il justifie à lui seul son achat.

Bien entendu, *Le Manuel du Criminel*, en bon ouvrage destiné au MJ, contient son lot de conseils de mise en scène, notamment pour introduire le fantastique dans des enquêtes qui se veulent a priori « *réalistes* ». En effet, si *Crimes* est un jeu historique du fait de sa période de jeu, les enquêtes vont souvent contenir une dimension fantastique. Pour autant, il ne s'agit pas de glisser dans le grand spectacle avec des Grands Anciens qui débarquent en franchissant un portail (quoique !). De nombreuses indications sont donc données pour permettre d'introduire une foultitude d'ingrédients fantastiques.

Le Manuel du criminel se termine par une campagne de 70 pages, *Les Âmes reptiles*, constituée de trois scénarios entre lesquels le MJ pourra intercaler d'autres intrigues. Sans révéler le fond de l'histoire, les PJ sont entraînés au cœur de l'histoire de la police de Paris et vont rencontrer de « *grands hommes* » tels le préfet Lépine et Alphonse Bertillon pour ne citer qu'eux. Ils vont devoir résoudre des affaires de meurtres sordides, bien entendu. Le fantastique sera au rendez-vous, tout comme l'Aventure avec un grand « *A* », puisque la campagne se termine sur un voyage aux confins de l'Europe et une expédition dans l'Arctique. Une superbe campagne, qui commence de façon quelque peu linéaire (et ce n'est pas plus mal !) pour ensuite devenir un bac à sable dans lequel MJ et joueurs pourront patauger à loisir ! Et si vous n'en avez pas assez, au cas où vous ne l'auriez pas encore joué, le scénario *La Symphonie des corps*, inclut dans *le Livret de découverte*, pourra constituer une belle introduction aux *Âmes reptiles*.

Et… action !

Aux cas où les propos tenus dans les quatre pages que vous venez de lire ne seraient pas suffisamment clairs, *Crimes* est un superbe jeu, qui aborde des thématiques très sérieuses et souvent terribles, toujours avec intelligence et d'une façon qui présente un intérêt ludique malgré tout. Certes, il faut se résoudre à l'idée que les PJ ne sont pas vraiment des héros. En tout cas, pas des héros sans peur et sans reproche, qui réussissent tout de manière flamboyante. *Crimes* est plutôt à rapprocher du film *Seven*, avec son ambiance sombre et la déchéance, quasi inéluctable, des personnages. Mais dès lors que cette idée est acceptée, c'est avec régal que vous vous plongerez dans ce jeu.

Marc Sautriot

J'aime :

+ Un jeu bien écrit, bien expliqué, riche en détails.
+ De nombreux documents dans lesquels les joueurs peuvent piocher.
+ La mécanique du jeu d'enquête.
+ Les règles sur la psychologie des PJ.
+ Une magnifique campagne.

J'aime moins :

− La masse d'information, qui peut faire peur.
− L'ambiance, peut-être un peu trop sombre (niveau de difficulté des tests de compétence).



PATHFINDER | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

AVENTURES OCCULTES

Une nouvelle façon de jouer

« À quoi on reconnaît que c'est le plan démoniaque ?
– Bah, déjà, s'il y a des démons, c'est un signe… »
Perceval et Arthur, Kaamelott

Fiche technique

Éditeur • Black Book
Prix constaté • 49,90 € (10€ en PDF)
Matériel • Livre A4 à couverture dure, 272 pages



Dans un monde med-fan où la magie est chose commune, il est difficile d'imaginer que l'occulte occupe quand même une place importante. Des êtres invisibles sont cachés dans des plans parallèles, au cœur même des sièges de pouvoirs. Des êtres qui plient la réalité à leur volonté, qui façonnent le monde selon leurs envies. Le petit dernier de la gamme *Pathfinder, Aventures Occultes* vous explique comment intégrer la mystique à vos parties, et croyez-moi, vos joueurs ne vont pas forcément apprécier.

Aventures occultes est un supplément très complet : de nouvelles classes, des sorts, des dons, et de nouvelles règles. Nous allons essayer de parcourir les pages de ce livre ensemble pour analyser et explorer le monde qui nous attend.

Six nouvelles classes

Premièrement, *Aventures Occultes* détaille au total six nouvelles classes de personnages, toutes liées de près ou de loin avec l'occulte. On y retrouve le cinétiste, le médium, l'hypnotiseur, le psychiste, l'occultiste et le spirite. Il est difficile de rentrer en détails sans faire exploser cet article, mais j'avoue avoir été surpris par la diversité de l'ensemble. Chacune propose une nouvelle façon de jouer, de nouveaux pouvoirs très originaux qui donnent vraiment envie d'être essayés. Toutes les classes sont des lanceurs de sorts plus ou moins puissants. L'originalité, c'est que chaque classe propose une liste originale de sorts qui pioche sans ménagement dans les listes déjà existantes et qui fait bouger des frontières que l'on croyait pourtant étanches (liste de prêtre, de magicien et de druide). Les cocktails proposés sont ainsi à la fois étonnants et rafraîchissants.

Viennent ensuite les archétypes de classes. La plupart sont consacrés aux nouvelles classes, bien entendu, mais il y en a également pour toutes les classes déjà existantes, avec le mode d'emploi pour pouvoir les intégrer sans problème à une campagne occulte. Très intéressant. Des pistes de relations possibles entre chaque type de PJ et l'occulte ou le psychisme en général sont détaillés, et l'ensemble fourmille de bonnes idées.

Des dons et des sorts

Et puis les dons. Encore une fois, la majorité des nouveaux dons a été pensée pour les nouvelles classes du livre, mais il y en a également d'autres plus adaptés aux anciennes et qui offrent des potentialités pour renforcer les pouvoirs psychiques et mystiques des anciennes classes de personnages.

Une grosse partie de l'ouvrage est consacrée aux nouveaux sorts, tous lié à l'occulte, évidemment. La nouveauté et la belle idée, ce sont les deux nouvelles composantes, émotionnelle et intellectuelle. La composante émotionnelle représente l'état mental du lanceur de sort au moment où il commence son incanta-

tion. Le processus peut ainsi être bloqué par des sorts ou des effets de frayeur, un élément intéressant pour le jeu. La composante intellectuelle représente quant à elle le chemin mental que doit effectuer un lanceur de sorts avant d'incanter. Les sorts qui utilisent cette composante sont plus difficile à lancer, mais sont pour la plupart beaucoup plus efficaces. Un vrai vent de fraîcheur sur une mécanique de jeu dont on croyait avoir fait le tour. Il est d'ailleurs important de préciser qu'avec ce supplément, la magie prend vraiment une importance capitale dans les parties. Ce qui, couplé à l'*Art de la Magie*, peut donner de splendides duels de sorciers !



Règles optionnelles

Six nouvelles règles de l'occulte, toutes optionnelles, offrent des pistes pour renforcer le thème de ce livre au cours de vos parties. À vous de doser en fonction de l'importance que vous accordez à la mystique à votre table. On peut par exemple trouver des extensions pour les compétences : un test de survie pourra permettre de trouver une source d'eau grâce à une baguette de sourcier ou un test de diplomatie pourra permettre à un personnage d'hypnotiser son interlocuteur. Ce chapitre propose aussi un nouveau mode de combat : les duels psychiques. C'est une bataille qui se déroule dans un demi-plan créé spécialement pour l'occasion. Pendant ce temps, les corps des deux participants sont inanimés et ils auront sûrement besoin de protection. Cela permet aux lanceurs de sorts de profiter d'une nouvelle façon de défaire leurs adversaires ; surtout qu'une fois le duel engagé, il est très difficile de s'en sortir si l'autre combattant ne veut pas vous laisser partir. Mais attention, le fait que les lanceurs de sorts soient avantagés dans ce type de duels ne veut pas dire que les guerriers n'ont aucune chance : ils conservent leurs aptitudes physiques, et même s'ils auront du mal à créer des manifestations de l'esprit pour se battre, leurs armures et leurs épées seront toujours utilisables !

Avant-dernier chapitre du livre, les conseils pour mener une partie occulte. On peut comparer cette section à un guide du maître spécifique aux aventures occultes. Les conseils au MJ sont judicieux, et une mention spéciale aux amorces d'aventures pour intégrer l'occulte à vos parties classiques. On y trouve aussi de nouveaux archétypes d'apparitions, ainsi que la description détaillée des différents plans occultes qui peuvent exister (plan éthéré, plan de l'énergie négative ou encore la dimension du rêve). L'ouvrage se conclut par une ribambelle d'objets magiques en lien avec la thématique. Qui n'aurait pas envie de posséder une véritable baguette de sourcier ou de jouer avec une authentique et terrifiante poupée vaudou ?

Conclusion ?

Ce livre est très complet, dense, très solidement documenté, ancré dans la tradition ésotérique et fournit tous les outils pour tordre votre routine habituelle à *Pathfinder* vers plus de mystique. Ce livre est cependant difficile à utiliser dans des parties conventionnelles de *Pathfinder*. Contrairement aux autres suppléments, il semble impératif que le MJ ait choisit de faire jouer une campagne occulte pour tirer le meilleur de ce supplément. En ce sens, on pourrait le comparer au supplément *Campagnes Mythiques. Aventures Occultes* propose véritablement une nouvelle façon de jouer.

Et même si on a envie de se lancer, c'est pour le moment encore un peu difficile de profiter à fond de ce qu'il apporte sans une campagne vraiment adaptée.

Sippik



J'aime :

✚ Une nouvelle façon de jouer qui renouvelle vraiment les parties de *Pathfinder.*

✚ Six nouvelles classes très originales qui trouveront leur place aussi bien dans les campagnes occultes que les campagnes classiques.

✚ L'apparition d'une nouvelle forme de magie moins conventionnelle qui vient renouveler les classiques.

J'aime moins :

– Un livre un petit peu déroutant, difficile à prendre en main si l'on ne connaît pas déjà bien le jeu.



PATHFINDER | CAMPAGNE (VF)

SKULL & SHACKLES

Yarrrr !

Elle était attendue. Une campagne de pirates fantasy, cela rappelle forcément certains films à la mode et à grand succès. Skull & Shackles, *une campagne qui sent bon le sabre et le sel !*

Fiche technique

Éditeur • Black Book
Prix constaté • 74,90 €
Matériel • Livre A4, 538 pages couleur, couverture rigide.

Skull & Shackles fait partie de ces campagnes de jeu dont le seul thème pourrait pousser à l'achat. Après tout, qui résisterait à l'appel de la mer et de la piraterie ? Et comment justifier que des personnages de tous horizons puissent se retrouver ensemble dans cette galère ? Cette critique contient quelques *spoilers* que de futurs joueurs préféreront certainement éviter de lire.

Pirate des Chaînes



L'introduction de la campagne est classique, mais d'une efficacité redoutable : tous les personnages se réveillent dans les cales d'un navire à bord duquel ils ont été recrutés de force alors qu'ils erraient dans les rue de Port-Péril. Mais, contrairement à Pirate des Caraïbes, point de nouveau monde ici.

Les personnages seront donc plongés au cœur des Chaînes, un chapelet d'îles et de terres continentales situées au Sud du terrible Œil d'Abendego. Les îles font cependant furieusement penser aux caraïbes dans leur structure. D'autant que la présence d'une force navale du Chéliax, tentant d'imposer l'hégémonie de son empire dans la région, contribue au jeu des ressemblances.

Créer sa légende

Si le premier scénario commence de manière assez dirigiste et lance les personnages directement dans la vie de pirate, ceux-ci vont rapidement pouvoir s'émanciper. Le but n'est pas seulement de parcourir les mers au cœur d'un équipage, mais bien de prendre les commandes de son propre vaisseau ! L'idée est bonne : en passant un scénario sur six en tant que membre (involontaire) d'équipage, les joueurs, autant que leurs personnages, auront le temps de se faire à la vie de pirate et d'en apprendre les codes. Un apprentissage ni trop long, ni trop court, qui permettra ensuite de se lancer dans l'aventure !

Skull & Shackles comporte un point commun majeur avec *Kingmaker* : les deux campagnes sont profondément bac à sable. Chaque nouveau scénario propose une étape dans l'évolution des PJ et de leur navire. Ainsi, plus ils avanceront et plus ils pourront rencontrer des PNJ puissants et influents dans le monde de la piraterie, mais plus ils se confronteront à des adversaires redoutables.

Skull & Shackles s'apprécie sur le long cours, et le jeu prend tout son sens en prenant le temps de développer l'aventure et la progression des personnages.

La loi du sabre

Malheureusement, cette campagne ne déroge pas à la règle de bien des scé-

Le Guide des Chaînes



S'il arrive souvent que les compléments d'univers liés aux campagnes *Pathfinder* soient sympathiques mais dispensables, *le Guide des Chaînes* présente un intérêt tout particulier. L'aspect bac à sable de la campagne, ainsi que le fait que le guide traite précisément de la région que les PJ vont parcourir, le rendent presque indispensable.
Ce guide décrit vingt-neuf îles différentes, chacune se voyant consacré une ou deux pages, en fonction de son importance. Si la description de Port Péril est redondante avec celle présente dans la campagne, le reste constitue autant d'inspirations scénaristiques. Voilà de la matière afin de donner une vie et une personnalité propre à chaque île. Cette gazette pourrait vous assurer des heures de jeu en plus.
Si l'originalité n'est pas présente à chaque page, l'identité de chaque lieu est suffisamment marquée pour ne pas avoir l'impression d'une région monotone. D'autant que certaines exploitent à merveille une des particularités de la région, qui se trouve à l'Ouest du continent Sud de la Mer Intérieure. On y retrouve parfois des inspirations issues de l'Afrique noire.
Ce supplément a aussi un intérêt second : proposer une galerie de PNJ et d'ennemis aux motivations claires et faciles à utiliser. Depuis les pillard Sahuagin jusqu'à d'étranges cannibales, en passant par des cultistes vivant au cœur d'une île marécageuse, ou encore le repaire d'une enchanteresse folle, vous trouverez dans ce supplément de quoi enrichir vos aventures , et c'est sans compter le mini-bestiaire, fort d'une grosse vingtaine de monstres et PNJ, ainsi que de quelques paragraphes sur les navires fantômes de la mer intérieure…
Si vous comptez faire jouer *Skull & Shackles*, l'achat de ce guide est indispensable.

narios *Pathfinder* : tout est présenté à l'aune d'un affrontement violent. Dès le second scénario, on se rend vite compte que les scénaristes ont parfois cédé à la facilité, proposant un conflit armé là où la situation aurait pu être plus intéressante avec une approche et un développement différents.

Mais que l'on ne s'y trompe pas, cette campagne ne déroge pas à la règle : si les situations de combat sont légion, les informations présentes concernant les PNJ sont suffisantes pour s'en émanciper. Avec un peu de travail et d'imagination, un MJ et des joueurs lassés des bastons systématiques pourront transformer bien des situations pour en faire autre chose.



Cela demande du travail, mais c'est aussi tout le sel de cette campagne : chaque morceau d'intrigue proposé par les éléments d'historique et de contexte développés par les concepteurs peut être utilisé afin de créer des heures et des heures de jeu. C'est ainsi que *Skull & Shackles* donne le meilleur d'elle-même, à force cependant d'envie, de travail et de temps.

Cap sur l'aventure, moussaillon !

Vous apprécierez particulièrement *Skull & Shackles* en prenant le temps de la faire jouer et en rebondissant sur les initiatives des joueurs. C'est le genre de campagne qui, à l'instar de Kingmaker, permet de dévier fortement de la trame et de créer sa propre histoire. Voilà pourquoi le supplément d'univers dédié aux Chaînes *(le Guide des Chaînes)* peut s'avérer fort utile.

Skull & Shackles peut devenir mémorable, pour peu que vous lui consacriez du temps. Si vous cherchez du prêt à jouer efficace et immédiat, vous pourriez être déçu. Mais si vous recherchez de quoi vous occuper des mois durant, alors n'hésitez pas !

Julien Dutel



J'aime :

✚ Le thème
✚ La possibilité envisagée d'y rajouter des armes à feu et de la poudre
✚ Une campagne remplie de rebondissements !

J'aime moins :

– Parfois trop de rencontres pensées uniquement pour le combat.
– Il faudra du temps pour en venir à bout et en profiter pleinement.



L'APPEL DE CTHULHU V7 | CAMPAGNE (VF)

Les cinq supplices

Aventures orientales

Casus *a lu les PDF de la grande campagne* Cthulhu *et vous en dit un peu plus… Comment assister à un simple spectacle d'ombres chinoises à Paris peut changer une vie ? Rien ne sera plus pareil après avoir vécu les* 5 Supplices.

Fiche technique

Éditeur • Les Editions Sans-Détour
Prix constaté • 59 € pour l'édition classique, 159 € pour les éditions Prestige
Matériel • Boîte contenant 6 livrets d'aventure et les aides de jeu ou étui ET sacoche en cuir contenant les mêmes livrets et les nombreux paliers débloqués



En novembre dernier, *Sans Détour* a lancé un financement participatif après avoir fait monter le suspense sur la toile. Le palier initial a été abattu en dix minutes, un record, et les souscripteurs auront un tas de goodies en bonus. Après de nombreuses traductions et rééditions, l'éditeur nous propose donc une campagne inédite et 100 % française. Son auteur, Samuel Tarapacki, est un vieil adepte de *l'Appel*. Sa passion et sa maîtrise du Mythe se ressentent dans le travail livré.

Présentation

Cette longue campagne est distillée tout au long de six livrets. Les illustrations ont été réalisées avec magnificence par Loïc Muzi, qui a imposé son style pertinent depuis l'avènement de la V7 française du jeu. L'histoire est idéalement calibrée pour un groupe de cinq investigateurs. Il est même plus que conseillé de s'y conformer, le chiffre 5 étant récurent et important. L'auteur assume aussi une épopée bien moins mortelle que les aventures habituelles de Cthulhu. À raison, il préfère faire subir tous les outrages possibles aux mêmes personnages plutôt que de devoir trouver des excuses bidons pour intégrer à l'autre bout du monde le cousin d'un investigateur défunt. Mais attention, pas de blanc seing, si un personnage cherche la mort, il la trouvera. L'expérience ludique promise n'en sera que plus mémorable.

Les régions traversées sont décrites succinctement, avec assez d'infos pour que le Gardien soit crédible. Il peut surtout s'appuyer sur les très nombreuses photos d'époques qui pullulent au fil des pages. Elles valent souvent mieux qu'un long discours. Les objectifs des PJ sont souvent répétés, trop peut-être. On relit régulièrement les mêmes consignes. Si elles permettent de toujours garder à l'esprit les nombreux tenants et aboutissants de l'histoire, elles rendent la lecture un peu fastidieuse.

Quel voyage

Le premier livret pose la trame générale et tous les éléments importants à connaître. Il propose aussi une accroche par investigateur, autant de pistes qui auront des répercussions dans l'avenir. Les livrets suivants, à l'exception du troisième, sont découpés en trois scénarios se déroulant dans une région précise. La campagne est lancée quasiment dans le feu de l'action à Paris fin août 1931, dans un petit théâtre d'ombres chinoises. À partir de là, l'histoire s'enchaîne inexorablement et monte crescendo. Les enjeux sont très vite dévoilés, ce qui n'empêchera pas les surprises ultérieures. Cette fois, les ennemis des PJ sont des hommes, ou presque. Pas de Grand Ancien attendant son réveil à la fin ni de complot d'entités cosmiques. La finesse orientale tisse ici une intrigue subtile où les adversaires sont complexes et les



alliés ambigus. L'auteur a cependant utilisé la ficelle un peu usée du mensonge pour manipuler les joueurs dans le premier scénario. En général, quand ils découvrent ce genre de stratagème, ils sont frustrés et se sentent trahis. C'est dommage, la vérité aurait été tellement plus dramatique.

Après un long et instructif périple en avion dans le troisième livret (c'est long et compliqué de voyager par les airs à l'époque), les investigateurs plongent en Asie à l'aube d'heures bien sombres : l'invasion de la Chine par le Japon. Les trois derniers livrets les expédient en Mandchourie, « *Ailleurs* » (le monde des Ombres, un autre plan d'existence), en Mongolie… tantôt à la poursuite, tantôt poursuivis par leur ennemi, un terrible sorcier mandchou. Mais ce dernier n'est pas le seul adversaire des investigateurs : intérêts occidentaux, sociétés secrètes asiatiques, peuplades inhumaines, créatures non terrestres… Les périls et les traîtres sont nombreux, la victoire ne sera acquise que dans la douleur et l'horreur.

L'histoire est prenante et exotique, mais un peu dirigiste. Les joueurs ne sont pas spectateurs, ils gardent leur libre arbitre, mais certains choix seront imposés pour que l'aventure suive son cours. Il faudra canaliser les initiatives des joueurs avec toute la subtilité orientale qui sied à l'ambiance.

Classique ou Prestige ?

Les 5 Supplices sont proposés en deux formats. La version classique renferme dans une magnifique boîte les six livrets d'aventure, un cahier de notes et d'informations et toutes les aides de jeu imprimées à part (dont un carnet de bord et un journal). Elle est plutôt abordable et dispose de tout le matériel pour jouer.

La version Prestige est déclinée en deux options identiques – à l'exception de la couleur de l'étui, Ombre ou Lumière. Elles reprennent le même contenu que la variante Classique et sont complétées par de nombreux bonus débloqués par les paliers de la souscription. Et là, c'est un régal. On y trouve un écran et son livret décrivant la capitale des Ombres, un recueil de scénarios additionnels indépendants de la campagne, un catalogue d'antiquités, des cartes de PNJ et de tatouages orientaux, des mappe-mondes des régions visitées, des pièces de Fortune en métal, tatouage sur cuir, les couvertures des six livrets au format affiche de cinéma et trois lithographies de Loïc Muzy. Et, comme tout ne rentrera pas dans la boîte, une sacoche en cuir est aussi fournie !! Elle est aussi en Ombre ou Lumière, et frappée du sceau de Cthulhu. La promesse est là et les souscripteurs attendent avec une impatience non contenue que tout soit livré à l'été 2016.

Les fichiers PDF ont déjà été fournis. Vue la qualité de ces livrets, gageons que le reste sera du même acabit, pour notre plus grand plaisir. Le travail fourni est colossal et il faudra du talent au Gardien pour faire vivre cette campagne à ses joueurs sans rien perdre de la finesse de l'intrigue. De grands moments en perspective, pour une aventure qui restera inscrite au panthéon des Anciens.

Un dernier spoiler pour la route ? C'est bien parce que c'est vous. L'un des PNJ de la campagne est un certain livre bien connu des investigateurs !

Olivier Halnais



J'aime :

+ une campagne inédite de création française.
+ l'immersion en Orient et « Ailleurs » est totale.
+ la qualité contextuelle.

J'aime moins :

– des scénarios parfois dirigistes.
– les nombreuses répétitions des objectifs à suivre.



CHIAROCURO | LIVRE DE BASE (VF)

IMPERIVM

Contrastes au crépuscule de l'empire

Aldo « Pénombre » *Pappacoda n'est pas vraiment un nouveau venu dans la création rôlistique. Après avoir participé au* Livre des 5 Anneaux *et aux* Ombres d'Esteren, *il nous livre son premier JdR se situant dans un monde aux nuances de renaissance italienne.*

Fiche technique

Éditeur • Les Vagabonds du Rêve
Prix constaté • 50 €
Matériel • Livre en couleur, couverture rigide, 365 pages



L'origine du monde

Loin d'être sa seule qualité, on note en premier lieu en ouvrant le livre que *Chiaroscuro, IMPERIVM* est un livre agréable à feuilleter et à lire. Les filigranes s'alternent en douceur sans abus de fond parcheminé – surexploité ces temps-ci dans les jeux de rôle med-fan. Les illustrations, sans excès en proportions, sobres, style pastel, aquarelles, fusain et gravures antiques s'accordent très bien avec le texte, riche, clair et correctement aéré.

Le Clair et l'Obscur sont deux principes fondamentaux baignant le monde et ses habitants. *Chiaroscuro* est un monde plat, flottant dans le grand néant peuplé d'étoiles, et autour duquel tournent une lune et un soleil. C'est aussi un monde qui grandit spasmodiquement au rythme des accouplements titanesques de Mère Sylve et Père Nuages.

Le Clair et l'Obscur, fil rouge de l'univers, se retrouve aussi dans les pages puisque quelques sections sont écrites en clair sur fond sombre. Rassurez-vous, celles-ci ne sont ni nombreuses, ni volumineuses. Les yeux de votre serviteur, usés par la lecture ardue de vieux manuscrits à moitié effacés, en sont reconnaissants.

Ces deux entités primordiales, expressions du Clair et de l'Obscur, affichent plus ou moins envers les humains la même indifférence que ceux-ci peuvent accorder aux fourmis. Père Nuages arpente le monde tandis que Mère Sylve reste en son cœur, dans la forêt de Primasilva, jusqu'à leurs prochains ébats. Lors des Grandes Conjonctions, lorsque le soleil et la lune se rejoignent, ce qui arrive plusieurs fois par an, naissent ainsi de nouvelles terres et de nouvelles peuplades. Cette idée est une réelle originalité.

L'Empire de Celalta émergea après les guerres tribales qui suivirent la chute de l'Hégémonie, chute précipitée par son désir de domination. Son rayonnement et son heure de gloire sont passés et l'Empire s'est assoupi, se laissant ronger par les relations de pouvoirs et les ambitions individuelles. Sa décadence progressive et les conflits internes ont conduit à la guerre civile et à la création de la Ligue, fondée par une alliance de nobles rebelles. Reconnue, de guerre lasse, par l'Empire, la Ligue elle-même est divisée et fragilisée par les querelles intestines.

Si les créatures mythiques, licornes et autres griffons, se tiennent en général à distance de la civilisation humaine, les hommes n'en connaissent pas moins leur existence. Et ceux qui rechignent à jouer lorsqu'il n'y a pas de dragon dans un jeu (nous en connaissons tous !) ne seront pas en reste.

Des lumières dans l'obscurité

Le contraste existe aussi dans la société. Alors que la plupart de la population est illettrée, des lieux de science et de recherche sont nés. Certains essaient de retrouver des savoirs perdus tels que celui des quelques pôles de téléportation qui datent de l'Hégémonie. Des universités, académies et écoles enseignent aux plus favorisés les arts, les sciences – y compris magiques – et le combat.

La première moitié du livre décrit le concept du Clair et de l'Obscur, les contrées de l'Empire et les principales villes, les personnages importants, le système social, la justice et les pratiques telles que la vendetta, les différentes castes, la féodalité et les différentes maisons, et les religions ainsi que l'astrologie et la magie. Tout est intimement lié et organisé. La deuxième moitié présente la création de personnage et l'influence de l'astrologie sur celui-ci, la magie (ou plutôt les magies, j'y reviens dans un instant), les compétences, la progression et deux scénarios fort bien agencés.

Le système de jeu est basé sur un jet d'1D6 d'action ajouté à l'une des 8 caractéristiques contre un niveau de difficulté. Les trois premiers niveaux de compétence ajoutent des D6 au résultat, tandis que les 3 niveaux suivants améliorent les résultats. Un système *a priori* simple, mais qui semble se compliquer (inutilement ?) certains aspects.

La magie, quant à elle, est divisée en quatre formes principales :

• L'Invocation qui permet d'appeler des sortes de constructs, les Séraphins, dont les plus puissants se sont libérés de l'emprise des invocateurs Hégémoniens et ont contribué, en dévastant leur archipel d'origine, à la disparition de l'Hégémonie ;

• La Magie Quarte, forme de magie officielle de l'Empire, pratiquée par les Magistères et dont les sortilèges sont liés aux éléments et aux saisons ;



• la Magie du Glyphe, reposant sur l'enchantement d'objets ou de créatures en y apposant un symbole ;

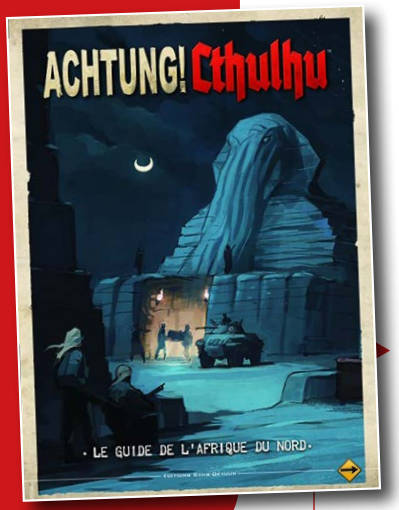
• L'Animisme, forme plutôt hétéroclite dont font partie, entre autres, les sorciers, chamanes et prêtres, et qui regroupe plusieurs Voies (Animale, Spirituelle, Sympathique, Végétale, des Saisons) qui vont de la manipulation des éléments à l'envoûtement de l'esprit et du corps humain en passant par les pactes avec les Anima Natura, les esprits naturels.

L'ensemble du livre est étoffé de conseils et de notes à l'attention du MJ ainsi que de quelques petites nouvelles permettant de se faire une idée du contexte. Les conseils et aides de jeu présents au niveau des règles, du contexte et des scénarios permettront à un MJ débutant d'aborder favorablement une partie. Au final, *Imperium* conviendra parfaitement aux joueurs adeptes de complots, espionnage, sociétés secrètes, assassinats, enquêtes, recherches et autres machinations politiques.

Gaël « Lib » G.

J'aime :
+ Le foisonnement d'informations et de détails sur le contexte.
+ Les scénarios et le monde.
+ Le design général.

J'aime moins :
− Le système de jeu.



ACHTUNG ! CTHULHU | SUPPLÉMENT DE CONTEXTE (VF)

Le Guide de l'Afrique du Nord

Au pays du Cristal bleu

« Après tout ce temps passé à lézarder au Caire, enfin de l'action ! Notre mission : atteindre la mythique cité d'Irem avant les nazis. *Piece of cake* ! »

Après le Pacifique et le Front de l'Est, le nouveau supplément de contexte d'*Achtung ! Cthulhu* nous propose de découvrir l'Afrique du Nord, où la guerre s'est étendue via les colonies françaises, italiennes et britanniques.

Africa

Du point de vue de la forme, *Le Guide de l'Afrique du Nord* est fort semblable à ses deux prédécesseurs, avec un découpage en deux parties (pas forcément très net, d'ailleurs), l'une pour tous et l'autre pour le Gardien. L'ouvrage commence par des éléments de contexte : une chronologie et une description géographico-historique des territoires allant du Maroc à l'Égypte du Nord, et du Soudan au Kenya à l'Est, avec un zoom sur le Caire.

Ensuite, le joueur passe en salle de *briefing* : information sur les services de renseignement puis découverte des occupations spécifiques à l'Afrique du Nord qu'il va pouvoir choisir pour son PJ : de l'archéologue au guerrier maori (!) en passant par les bédouins et la Légion Étrangère, il y a de quoi faire. Vient le temps de la mission : le supplément décrit divers matériels, armements et véhicules spécifiques pour chacune des forces en présence. De quoi ravir les joueurs, malgré la rareté des illustrations. Gros regret : le matériel allemand très particulier (détecteur de cristal bleu, fusil d'argent atlante et véhicules secrets tels que le *Schwebepanzer*) est mélangé avec le matériel destiné aux PJ !

For your eyes only

Afrique et *AdC* rappellent des souvenirs. L'Egypte, le Kenya… Que de beaux pays, visités lors d'une campagne mémorable ! De quoi s'attendre à un développement important de la Guerre Secrète sur ce continent. Ce n'est malheureusement pas le cas. Je vous rassure, il y a tout de même de quoi s'amuser : l'intrigue principale repose sur la recherche de la cité mythique d'Irem par le Soleil Noir et la traque de dépôts de cristal bleu par les *Nachtwölfe*. Pour le reste, pas grand-chose à se mettre sous la dent sinon quelques allusions à des sites égyptiens anciens et des ruines ici ou là.

Pour développer ses intrigues, le Gardien pourra s'appuyer sur un catalogue d'artefacts, de tomes, de sorts, de créatures et, bien entendu, de PNJ qui peuvent être rencontrés par les investigateurs au fil de leurs aventures, ainsi que sur les trois synopsis qui concluent le supplément.

Ce *Guide* se révèle donc intéressant et utile sur bien des points, même s'il reste malheureusement très timide sur le développement de la Guerre Secrète.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans-Détour
Prix constaté • 32 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 144 pages A4 couleur

J'aime :

+ Les informations historiques.
+ Des renseignements pratiques.
+ Plein de matos pour le désert.

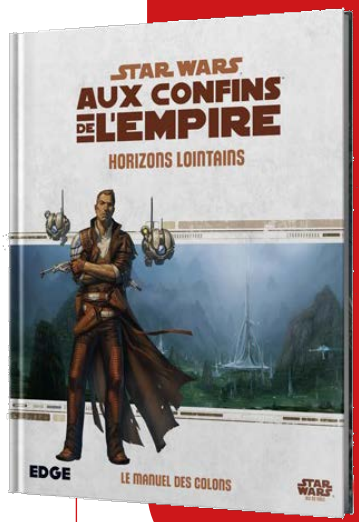
J'aime moins :

− Le Mythe et la Guerre secrète exploités timidement.
− Pas d'illustration pour le matériel et les armes.

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

HORIZONS LOINTAINS

Le manuel des colons



Le truc, avec les galaxies lointaines, très lointaines, c'est qu'elles comportent toujours de vastes espaces à explorer et des mondes à coloniser. Et donc, forcément, on a besoin de colons.

Ceci dit, le problème de ce type de personnages, c'est qu'on ne voit pas toujours bien quelle place ils peuvent prendre dans un groupe d'aventuriers. Dans *Star Wars*, les chouchous sont les mercenaires, les chasseurs de primes, les techniciens… Il est donc surprenant de voir que le troisième guide consacré aux carrières soit celui des colons. Ou pas !

Au menu

C'est peut-être effectivement parce qu'on ne voit pas bien quoi faire du colon dans un groupe qu'il était important de lui consacrer rapidement un guide. Et on peut voir à son contenu que ce n'était pas inutile. Mais trêve de bavardage, voyons donc ce que ce supplément va pouvoir vous apporter. Sur la forme, pas de surprise, le supplément respecte la charte définie pour les manuels de carrière des trois jeux *Star Wars*. On retrouve donc un découpage en trois parties, avec une première qui complète les textes du livre de base et apporte de nouvelles options de jeux ; une deuxième consacrée à du nouveau matériel en adéquation avec le thème du manuel ; et une troisième qui apporte des conseils pour jouer un colon.

Du classique

La première partie donne aux joueurs des idées pour construire un PJ colon. Ils y trouveront également des Obligations spécifiques plutôt sympas, trois nouvelles races plus ou moins fun à jouer, trois nouvelles spécialités de colon (Marshal, Entrepreneur et Artiste) et les talents qui vont avec, des Motivations et deux capacités emblématiques. Le colon devient très varié !

La partie réservée au matériel complète le catalogue d'armes, équipements, *droïds*, *speeders* et autres vaisseaux. À défaut d'être originale, cette partie est globalement utile. La troisième partie est probablement la plus riche, puisqu'elle apporte au MJ des outils et des conseils pour intégrer un colon dans une partie, et se termine par plusieurs synopsis de campagnes centrées sur des colonies.

Dispensable, ce supplément vous sera cependant fort utile si vous utilisez les colons.

Marc Sautriot



Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 32,95 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 96 pages couleur format A4

J'aime :

✚ Des conseils utiles.
✚ De nouvelles spécialités sympas.

J'aime moins :

– Parfois un peu trop de « blabla ».
– Une notion de colon parfois éloignée de la définition même de ce qu'est un colon.



PATHFINDER | SCÉNARIO (VF)

Les Gardiens de la forge renaissante

Wild wild west

Au cœur de la Désolation de Mana, la population de la cité d'Alkenastre est protégée par les Gardiens de cuivre… ou presque ! Récemment, ces automates sont devenus incontrôlables.

Chargés par la ministre de mener l'enquête, les PJ sont envoyés dans une mine où un agent a déjà disparu. Entre *James Bond* et far west à la sauce *fantasy*, ce scénario est prévu pour des personnages de niveau 12. Comme disent les jeunes : ça envoie du lourd !

Donjon sans dragon

À la lecture du pitch, on est tout de suite emballé : des automates façon *Robocop* qui débloquent, une ministre inquiète qui confie une enquête à mener dans une zone de Golarion où la magie a été altérée par les guerres entre Nex et Geb, l'ambiance « *gunslingers* »… On s'imagine tout de suite les PJ examiner les fameux automates, chercher les indices qui vont permettre de remonter la trace du complot. Car il y a forcément un complot !

Si on a pensé un instant avoir affaire à un scénario qui sortait réellement des sentiers battus, on est bien vite rattrapé par la réalité. En réalité, comme dans les films de *James Bond*, l'enquête se situe autour des enchaînement de scènes spectaculaires et de combats : dès le début, les PJ sont envoyés dans une mine où un agent du gouvernement a disparu. Après deux pages d'introduction, le scénario enchaîne la description de trois lieux (mine, moulin, forge) que les joueurs vont devoir s'enfiler l'un après l'autre, avant d'arriver à l'épilogue où ils vont pouvoir participer à l'arrestation (ou pas !) du coupable.

Roller-Coaster

Les habitués de *Pathfinder* ne devraient pas être désarçonnés par *Les Gardiens de la forge renaissante*. On retrouve ici la qualité reconnue des modules conçus par les auteurs de *Paizo*, avec leurs habitants, leur écologie, et avec de surcroît une belle originalité : cette zone de magie capricieuse, qui a conduit au développement d'une technologie façon *Wild wild west*. C'est donc une ambiance particulièrement fun qui plane sur ce scénario.

En plus du scénario, le module comprend un bestiaire et, surtout, la description d'Alkenastre (avec son plan en poster A3), malheureusement peu utile dans le cadre du scénario. Pour autant, en 64 pages, le MJ a tout ce qu'il faut pour faire vivre de vraies montagnes russes à ses joueurs !

Marc Sautriot



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 25,00 €
Matériel • 1 livre de 64 pages couleur format A4

J'aime :

✚ Le mix *Far West/Fantasy*.
✚ La magie altérée.
✚ Alkenastre.

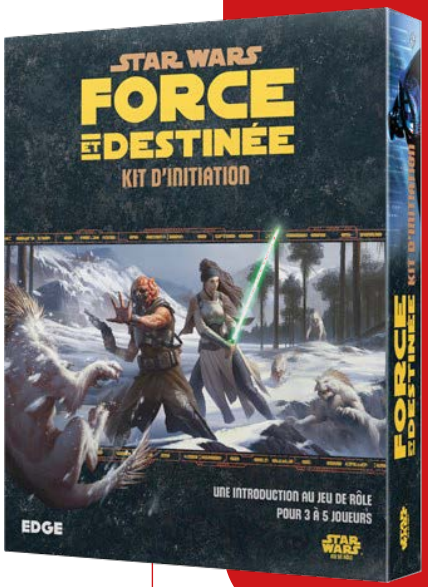
J'aime moins :

– Donjon, donjon, donjon !
– Une intrigue et un décor pas assez développés.

KIT D'INITIATION (VF)

STAR WARS – FORCE ET DESTINÉE

Le réveil du Jedi



***Star Wars*, c'est la Rébellion, l'Empire et tout un tas de vauriens coincés entre les deux. Mais *Star Wars* ne serait pas *Star Wars* sans la Force et les jedis. Voici enfin un jeu qui leur est consacré.**

Ou plutôt le *Kit d'initiation*, en attendant l'arrivée du troisième pavé de règles *Star Wars*. À première vue, c'est un produit très similaire au *Kit d'initiation* d'*Aux confins de l'Empire*. Cependant, si *Edge* a choisi de l'éditer (contrairement à celui de *L'Ère de la Rébellion*), c'est qu'il doit avoir son intérêt. Qu'en est-il ?

Copier-coller

Soyons clair : l'essentiel du *Livre de règles* de ce kit est identique à celui des deux autres kits. On retrouve la présentation des bases du système de jeu avec les dés spéciaux : tests de compétence, règles de combat, expérience des PJ… Nous ne reviendrons pas sur ces éléments qui ont déjà été présentés dans *Casus Belli* (cf. les *Casus Belli #8* et *#9* si vous revenez de l'espace profond situé au-delà des Confins !).

Que la Force soit avec toi !

La différence majeure est le remplacement du chapitre sur les vaisseaux spatiaux par un chapitre de sept pages consacré aux règles sur la Force, identiques à celles présentées dans *Aux confins de l'Empire* et/ou à celles de *L'Ère de la Rébellion* : les pouvoirs peuvent être acquis au même titre que les talents dans l'arborescence des Carrières jedis. Dans le kit, quatre pouvoirs sont disponibles (renforcement, guérison, déplacement et détection) au travers des Carrières de Sentinelle, Gardien, Mystique et Prospecteur. Une grande partie des Talents est inédite, adaptée aux Carrières de Jedi, et le sabre-laser apparaît dans les compétences.

Scénario

La grande Force des kits d'initiation *Star Wars* est leur pédagogie. Ils vous proposent de découvrir le jeu par le biais d'un scénario qui permet d'apprendre les règles en les pratiquant. Le scénario est classique (retrouver une connaissance enlevée et emmenée dans un ancien temple jedi par un serviteur du Côté Obscur), en grande partie linéaire, et donc adapté pour l'occasion. Une suite de quarante pages est disponible gratuitement sur le site internet de Edge.

Marc Sautriot

La boîte contient : 1 set de 14 dés spéciaux *Star Wars*, 1 livret d'aventure (32 pages A4 couleur), 4 dossiers de PJ prétirés de 8 pages A4 couleur chacun, 1 livret de règles (48 pages A4 couleur), 1 poster de plans A3 couleur et 1 planche de pions en carton.

Fiche technique

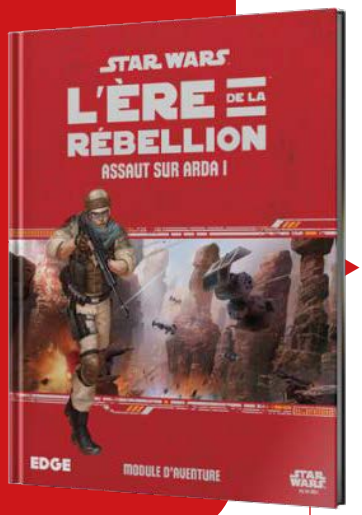
Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 36,95 €
Matériel • voir encadré

J'aime :

+ Le scénario didactique, qui permet d'apprendre les règles en jouant.
+ Les règles résumées en 48 pages.
+ Du matos pour jouer (des dés, des pions, des plans).

J'aime moins :

− La boîte en carton léger.
− Pas de règles de création de PJ.
− Des plans finalement peu utiles.



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

ASSAUT SUR ARDA I

L'Empire contre-attaque

Après sa défaite cinglante à Yavin, l'Empire se met à rechercher les bases secrètes des rebelles. Aussi, lorsqu'il en trouve enfin une dans un système voisin, ses destroyers donnent l'assaut sur Arda I.

Assaut sur Arda I est le premier supplément d'aventure pour *L'Ère de la Rébellion*. Reprenant le format de ses cousins d'*Aux confins de l'Empire*, il propose un gros scénario en trois actes qui, avec pas mal de travail, peut être développé en une véritable campagne.

Scénario ou campagne ?

En effet, si *Assaut sur Arda I* est un *stand-alone*, grande est la tentation de l'inscrire dans une intrigue plus vaste. Les auteurs proposent d'ailleurs plusieurs possibilités de débuter le scénario. Par défaut, les PJ arrivent *in media res*, qu'ils soient des Rebelles ou des vauriens issus de *Aux confins de l'Empire*. Mais, pour que l'aventure prenne toute sa saveur, il serait intéressant que les PJ connaissent déjà la base d'Arda I et y aient vécu quelques aventures, apprenant à connaître certains PNJ.

[ATTENTION : SPOILER]

En effet, l'intrigue repose sur la trahison d'un membre du commandement de la base, sous le contrôle du BSI. Les PJ devront mener l'enquête pour identifier le traître, ce qui sera d'autant plus intéressant s'ils ont tissé des liens avec les suspects. Cette enquête ayant lieu alors que les Rebelles installent une nouvelle base, il peut également être intéressant de développer la phase d'exploration. Enfin, le scénario propose plusieurs idées pour en faire le début d'une campagne.

De fil en aiguille

Hors mode « *campagne* », ce scénario s'inscrit dans la veine des films. Le premier acte rappelle d'ailleurs le début de *L'Empire contre-attaque*, avec une bataille épique dans les canyons de la planète Arda I, durant laquelle les forces rebelles prennent la fuite. Des règles spécifiques et de courtes séquences permettent de rythmer cet épisode fort. Dans l'épisode II, les rebelles s'installent sur une planète ; au programme, exploration, rencontres avec des autochtones et des pirates. Dans l'épisode III, les PJ vont devoir emprunter des voies hyper spatiales risquées pour espérer attraper leur ennemi, avant la confrontation finale au terme d'une traque sur la planète Ord Rama.

Un beau scénario, complet, bien construit, et doté d'outils de maîtrise utiles.

Marc Sautriot

Fiche technique

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

J'aime :

+ La gestion de la bataille d'Arda I.
+ Les pistes pour inclure l'aventure dans une campagne.
+ L'esprit Star Wars est vraiment là : bataille, aventure… !

J'aime moins :

− Les plans pas toujours fidèles aux textes.



WITHIN | ÉCRAN DU MJ + LIVRETS (VF)

L'écran

Les outils du meneur



Traditionnellement, le premier supplément d'un jeu de rôle est l'écran du meneur, accompagné d'un livret pour des questions de TVA. *Within* ne déroge pas à la règle.

L'écran du jeu arrive donc enfin, et il est plutôt bien accompagné, puisqu'il est vendu avec douze cartes représentants les fameux *Sceaux* du jeu, et deux livrets : *Les Outils du meneur* et un scénario, *Le Syndrome de Pinocchio*.

Blindé

Premier constat : l'illustration n'est pas des plus réussies. Certains diront même qu'elle est franchement ratée, malgré un vernis sélectif (d'ailleurs peu approprié). C'est vraiment dommage, car le reste est très positif. Côté MJ, l'écran rassemble de façon claire les différents éléments nécessaires à l'animation du jeu, dont les règles ne sont pas touffues mais reposent tout de même sur quelques tables. Tout est là : la Main du Destin, la résolution d'action, la gestion de la Pression et enfin l'Alpha et l'Oméga.

Il faut souligner que cet écran est actuellement la Rolls de ce type de supplément. *Les Écuries d'Augias* ont su tirer le meilleur d'un standard développé par *BBE* et sont presque parvenus à égaler en qualité celui qui pourrait aujourd'hui probablement briguer le titre de meilleur des écrans de ce point de vue, celui de *Degenesis*. En plus d'être en carton blindé, l'écran de *Within* comporte des pliures résistantes mais flexibles qui lui assurent une stabilité parfaite. Enfin, la pliure centrale est plus large et joue pour l'écran un rôle semblable à celui du dos d'un livre. Pratique !

Livrets

Les Outils du meneur revient sur la règle de la Pression. Grâce aux explications de Benoît Attinost et Jérôme *« Brand »* Larré, les MJ y verront certainement plus clair sur la façon de gérer la Pression. L'essentiel de ce livret reste cependant consacré aux Sceaux de Carcerie, qui sont également fourni avec l'écran. Les Sceaux eux-mêmes sont joliment illustrés et seront utilisés avec bonheur par les joueurs et le MJ, qui pourra désormais les utiliser pour générer des scénarios. L'outil proposé est simple et efficace – *élégant*, diraient certains ! Les Sceaux permettront également de déterminer une sorte de thème astral des PJ.

Le second livret est un scénario intimiste qui propose un huis-clos dans le genre des films tels que *Saw*. Le scénario est bien écrit et conçu, l'ambiance est lourde à souhait. Une vraie réussite !

En conclusion, ne vous laissez pas repousser par l'emballage : le cœur est d'or !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Les Écuries d'Augias
Prix constaté • 34,95 €
Matériel • 1 écran renforcé 4 volets au format portrait A4, 12 cartes (Sceaux),1 livret de 38 pages A4 N&B (Les Outils du meneur), 1 livret de 30 pages A4 N&B (scénario Le Syndrome de Pinocchio)

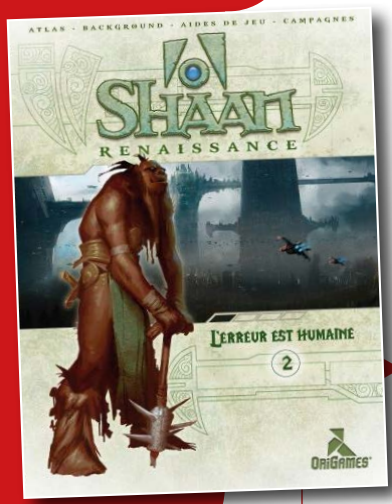
J'aime :

+ Le top en matière de qualité d'écran.
+ Les règles nécessaires sont bien synthétisées.
+ Le scénario.
+ Le générateur de scénarios.

J'aime moins :

− Les illustrations de l'écran et des livrets.





SHAAN RENAISSANCE | SUPPLÉMENT (VF)

L'ERREUR EST HUMAINE

Du mélange

Le financement participatif lancé pour *Shaan Renaissance* portait sur le livre de base, mais également sur les premiers suppléments de la gamme. *L'Erreur est humaine* débarque donc en même temps que *Feu intérieur* et propose un grand mélange de background, d'atlas de région, d'aides de jeu et de scénarios.

Derrière une couverture présentant le woon du livre de base, c'est en fait un ouvrage centré sur (roulement de tambour) les humains que l'équipe de *Shaan* nous invite à découvrir !

Secrets et background

Pour tout MJ de *Shaan* qui se respecte, cette mise à jour très augmentée du supplément *Les Humains* de la première édition propose des fondamentaux. Tout d'abord, la vérité derrière l'arrivée et la colonisation des humains, son évolution et la mise en place de tout ce qui fait la société humaine en Héos aujourd'hui (les grandes familles, les Hommes-Dieux, le nouvel ordre, etc.). Ensuite, il s'attache à décrire la cité Käm (avec un plan 3D) et, notamment, Technopol, le centre névralgique de l'activité humaine. Enfin, la région du Woonei – la partie la plus humaine du continent – est elle aussi passée au révélateur.

D'une manière générale, un soin particulier est apporté aux détails et aux accroches de scénarios. Beaucoup de choses ne sont pas décrites du tout, laissant le champ libre aux MJ, mais ce qui est abordé y est détaillé par le menu. Tout n'est pas immédiatement jouable, loin s'en faut, mais l'effort d'approfondissement est notable.

Matériel de jeu

Côté aide de jeu, on passe sans transition de règles (fort utiles !) sur l'utilisation du rézo « *Internet* » Arpège à des listes d'équipement illustrées ou à quelques profils des PNJ humains types. Curiosité appréciable pour joueurs expérimentés, il est possible de jouer un morphe, sorte de cerveau reconditionné pour faire fonctionner le rézo Arpège. Autre proposition surprise, un poste de brigade de "Tchenopol" est décrit en mode *Bâtisses & Artifices* pour accueillir un groupe de PJ de la brigade luttant contre les gangs locaux. Gangs eux-mêmes décrits largement, avec la description complète de tous les chefs.

Aventures pour finir

Deux aventures bouclent l'ouvrage. *De l'autre côté du miroir* débute la campagne *Ombrage* et invite un groupe expérimenté à jouer des nécrosiens (habituellement les « *méchants* »). Une intro téléguidée mais possédant du potentiel. *Renshin*, le deuxième volet de la campagne *Sareneï*, fera participer les PJ à un mariage huppé qui dérange. Un bel événement/décor dans lequel les PJ seront libres d'agir à leur guise. Cela promet.

Quoi qu'un peu ardu à lire parfois, *L'Erreur est humaine* est un supplément varié et riche qui aura forcément une utilité pour le MJ de *Shaan*.

Damien Coltice

Fiche technique

Éditeur • Origames
Prix constaté • 29,90 €
Matériel • Livre de 160 pages couleur couverture souple

J'aime :

+ La présentation foisonnante, à la Laelith.
+ Les secrets de l'arrivée de l'humanité.
+ Les aides de jeu techniques.

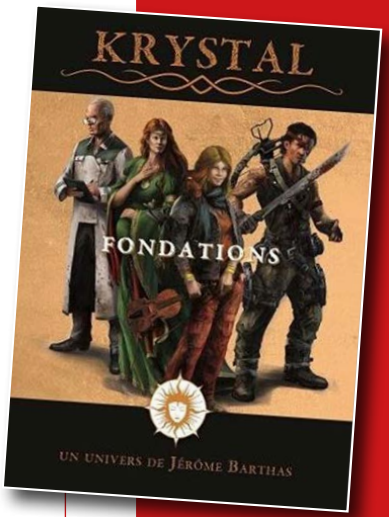
J'aime moins :

− Trop d'éléments de background peu utiles et pas assez fun à lire.

KRYSTAL | SUPPLÉMENT (VF)

Fondations

Et si on mettait de l'ordre ?



La gamme *Krystal* s'étoffe petit à petit. Après un livre de base accompagné de son écran, et après une campagne, voici un supplément de contexte accompagné d'une nouvelle campagne. Un supplément plus volumineux encore que l'ouvrage de base.

Résumé des épisodes précédents

Krystal fait partie de ces univers atypiques. Surfant sur la vague post-apocalyptique, il s'éloigne des standards du genre afin de se créer une véritable personnalité, différente de ce que l'on a l'habitude de voir. Ce genre particulier donne souvent naissance à des jeux sombre ou déjantés (parfois les deux), mais *Krystal* prend le contre-pied de cette tradition en proposant un univers empreint d'une certaine poésie. Une fraîcheur inattendue. Une belle surprise au succès mérité qui a permis de faire passer le jeu d'un format « *Intégrale* » (tout en un) à une véritable gamme qui s'étoffe, petit à petit.

Ordonner ses secrets

Une grande partie de l'ouvrage est consacré aux Ordres, ces quatre organisations régissant l'univers de *Krystal*. Ils y sont abordés dans le détail, et leurs secrets ainsi que ceux que leurs dirigeants se retrouvent mis à nu. Ces informations permettent de mieux appréhender les enjeux politiques de ce monde post-apocalyptique. Il s'agit aussi d'autant d'inspirations pour utiliser les divers ordres comme alliés des PJ… mais aussi comme ennemis potentiels. On découvre les tenants et les aboutissants, les forces et les faiblesses de chacun, ce qui offre la possibilité d'amener le jeu vers les sphères politiques et spirituelles du monde. Un vrai plus.

Fondations ouvre des perspectives nouvelles pour le MJ, afin de diversifier l'expérience de jeu de ses joueurs et, surtout, de continuer à explorer un univers que l'on n'a pas envie de quitter.

Une nouvelle campagne

L'une des grandes forces de ce supplément est de proposer une nouvelle campagne en trois scénarios. Cette dernière est totalement indépendante de *la Fille de l'Hiver*, la campagne du précédent supplément. Cette approche intelligente permet à cette petite aventure d'être jouée indépendamment ou à la suite de la précédente, au choix du meneur de jeu.

Les trois scénarios ne dépareillent pas avec ce qui avait été écrit auparavant. Leur structure permet une lecture et une appropriation aisée, et on n'est jamais perdu. Les enjeux et les situations sont clairement expliqués. Le tout a été fait avec soin.

Serons-nous des Hérault ?

Fondations est certainement le plus complet des suppléments sortis pour *Krystal*. Il augure du meilleur si la gamme devait être amenée à se développer encore. Plus épais que le livre de base, plus complet, bien écrit et agréable à lire, il permet de se plonger encore plus avant dans cet univers si particulier. La présence d'une gamme qui s'étoffe est la preuve que le jeu est apprécié et c'est la moindre des choses. Jérôme Barthas offre un jeu que l'on espère voir se développer encore longtemps sous sa plume. Vous aimez *Krystal* ? *Fondations* est pour vous. Vous ne connaissiez pas le jeu ? Laissez-vous tenter, vous pourriez être surpris.

Julien Dutel

Fiche technique

Éditeur • XII Singes
Prix constaté • 28 €
Matériel • Livre A5 144 pages Noir et Blanc, Couverture souple

J'aime :

+ Une mini campagne pour jouer de suite
+ L'approche d'un pan important de l'univers
+ Une gamme qui s'étoffe et mérite d'être connue et jouée

J'aime moins :

− La couverture souple beaucoup trop fragile, véritable plaie pour les psychopathes des livres



ROMAN

FICHE DE LECTURE POUR RÔLISTES

Harry Potter

Cette section a pour but de vous présenter et d'analyser les romans ou les sagas qui ont influencé (et influencent encore) notre imaginaire… ou qui mériteraient d'être mieux connus. Mais aussi de voir ce que notre loisir préféré pourrait en tirer. Commençons avec des lunettes et une cicatrice.

Origine

En 1995, lors d'un dîner, les représentants de la maison d'édition britannique *Bloomsbury* reçoivent une jeune auteure pour lui annoncer une bonne nouvelle : ils vont publier son roman (à 500 exemplaires) et lui offrent une avance de 2 500 livres sterling. Ils se fendent même de quelques conseils : publier sous un nom d'emprunt sonnant plus masculin (le public est considéré comme méfiant à l'égard des femmes écrivains). Conserver son travail dans l'enseignement (il ne faut pas compter vivre de sa plume). Viser un jeune public (l'éditeur ciblera officiellement les 9-11 ans).

Vingt ans plus tard, l'auteure en question est connue sous le nom de J.K. Rowling. Elle est la première écrivaine milliardaire de l'histoire de l'édition. Ses livres ont été traduit en 73 langues, dont le latin, le grec ancien et le breton. Son héros, Harry Potter, est aussi devenu l'une des franchises les plus rentables de l'histoire, et l'univers du petit sorcier continue de se développer sous de nombreuses formes… Et la dizaine d'éditeurs qui ont refusé sa publication doivent s'en mordre les doigts.

Les Romans

Sept tomes composent la saga et, quelle qu'ait été l'intention d'origine, il faut tout de suite mettre une chose au point : la série n'est pas faite pour les enfants. Si les deux premiers tomes ont pu entretenir l'illusion, les thèmes abordés, la complexité voire l'ambiguïté de certains personnages et même la structure de l'histoire font définitivement basculer la série du côté « *adulte* ». Soyons encore plus clair : sans doute ceux qui prétendent encore que « *Harry Potter, c'est pour les gosses* » n'ont jamais lu les romans !

La saga est écrite à la troisième personne et la narration suit presque toujours le personnage de Harry (elle ne le quitte que pour quelques effets de styles très réussis dans les premiers chapitres des tomes 1, 5 et 6). La série appartient au genre de la *Low Fantasy* où le monde « *réel* » et le monde « *magique* » cœxistent, mais fait aussi penser à un roman d'apprentissage : les héros vivent en internat, y découvrent la force de certains sentiments et expérimentent leur rapport à l'autorité.

En plus des sept tomes d'origines, J.K. Rowling a enrichi son univers de quelques petits livres : « *Le Quiddtich à travers les âges* », « *Les Contes de Beddle*



le barde », « *L'Histoire de Poudlard* » et « *Le Livre des créatures fantastiques* » sont le pendant Moldu de livres qui accompagnent Harry, Ron et Hermione (surtout elle en fait) tout au long de leur scolarité.

L'objet de cette rubrique n'est pas de résumer les sept tomes, intéressons-nous plutôt au fond de l'histoire pour donner des idées aux MJ et aux joueurs.

Les thèmes abordés

« Harry Potter *parle de faire face à ses peurs, trouver une force intérieure, et faire ce qui est bon face à l'adversité.* Twilight *parle d'à quel point il est important d'avoir un petit-ami.* » Ce n'est pas de moi, c'est de Stephen King (voir en marge).

Si le grand maître de l'horreur est dûr avec l'œuvre de Stephenie Meyer, on ne peut que lui donner raison de souligner la richesse des sujets abordés par Joanne Rowling. Si ceux de l'amitié et de l'amour semblent évidents, le thème principal de la série est la mort : l'histoire commence par le meurtre des parents de Harry. Celui-dont-on-ne-doit-pas-prononcer-le-nom mène une quête en vue d'atteindre l'immortalité. De nombreux personnages doivent gérer des deuils. D'autres doivent se sacrifier (au sens littéral du terme). Les fantômes se promènent à Poudlard en ressassant leur vie passée… La série parle aussi de tolérance et d'acceptation de la différence (la situation des elfes de maison, des gobelins et des loups garous nous le montre) et, bien sûr, elle aborde les choix que tout a chacun doit faire dans des situations extrêmes.

La saga, enfin, n'est pas manichéiste et, s'il y a bien une lutte entre le Bien (Dumbledore, Harry et ses amis) et le Mal (Lord machin et ses fidèles), de nombreuses situations (par exemple la position du ministère de la magie dans le tome 5) et personnages (Rogue, Slughorn, Pettigrow, Regulus…) nous rappellent que la limite est bien floue et que la rédemption est possible. Si vous voulez le vérifier, faites ce test : demandez à un vrai fan quel est le personnage le plus détestable de la série, vous serez surpris de la réponse (Dolores Ombrage sera sans doute bien plus citée que vous-savez-qui).

Ambiance

Vous aimez la rigolade et les ambiances légères ? Passez votre chemin. L'humour est très peu présent dans les *Harry Potter*. Réfléchissez-y bien, avez-vous vraiment ri à un moment ou à un autre de la saga ? Bon les jumeaux Weasley sont marrants, mais leurs apparitions se comptent sur les doigts d'une main de yakusa… Et ils prennent cher à la fin.

Théorie du complot ?

J.K. Rowling a déclaré en 2015 : « *Il y a un grand secret au cœur de l'histoire de Harry Potter. Un grand secret qui, en un sens, explique tout.* » Pas besoin →

Stephen King est fan

Stephen King a plusieurs fois fait référence à *Harry Potter* dans ses romans, notamment dans sa série phare, *La Tour sombre*, par le biais d'une arme explosive de petite taille, le vif d'argent (modèle HPJKR). Le maître de l'horreur a également déclaré que le personnage de Dolores Ombrage est « *le meilleur personnage maléfique inventé depuis Hannibal Lecter*. » Bel hommage.

de plus pour faire fleurir les hypothèses fumeuses. Alors ce secret ? Voici, parmi d'autres, deux théories sympathiques :

Ron et Dumbledore seraient la même personne ! Ron, après avoir assisté à la victoire de vous-savez-qui, est reparti dans le passé pour pouvoir aider ses amis (et lui-même) et changer le cours de la guerre. Bon, cette théorie tenait la route, il y a plein de points communs entre les deux personnages (ils ont une cicatrice au genou gauche, aiment les mêmes friandises, ont un rapport particulier avec les chaussettes…), mais Joanne Rowling l'a invalidée, snif.

Harry et Hermione seraient frère et sœur… Hermione serait au courant ! Là, c'est du sérieux, beaucoup d'éléments concordent et l'auteur n'a jamais démenti cette possibilité. Avouez que ça serait drôle de s'être fait balader de la sorte aussi longtemps.

L'univers… Et la suite

Le monde de *Harry Potter* a survécu à la fin de son histoire éditoriale. Il y a bien sûr eu les films, mais aussi un site internet officiel (*pottermore.com*) qui continue de publier des textes inédits de l'auteur, des jeux de toutes sortes, un parc d'attraction et aussi toutes les créations personnelles des fans : blogs, sites, artworks, fanfics, cosplays, week-ends de formation à la sorcellerie (sic !)…

Et puis l'aventure va continuer. D'abord avec le film *Les Animaux fantastiques*, dont l'action prend place au début du vingtième siècle, et ensuite avec la pièce de théâtre, *Harry Potter et l'enfant maudit*, qui nous transportera dix-neuf ans après la chute de Voldy pour suivre les aventures d'un certain Albus Séverus Potter, digne fils de son père (mais qui a un nom et deux prénoms très durs à porter).

Pour conclure, je m'adresserai à ceux que la lecture rebute ou qui seraient découragés par l'épaisseur des romans : souvenez-vous que, dans la vie on doit souvent choisir entre ce qui est juste et ce qui est facile !

Joue-la comme Harry Potter !

Imaginons maintenant que vous vouliez jouer des personnages ou maîtriser une campagne dans l'esprit de cette série. Il n'est pas question de « *pomper* » le scénario des livres, mais bien d'avoir quelques pistes pour donner un goût particulier à vos parties.

Level one

Le premier point important, pour jouer dans l'esprit de l'œuvre de JK Rowling, c'est de partir d'en bas… et de ne pas forcément monter très haut. Dans le premier tome de *Harry Potter*, nos jeunes héros sont complètement novices, ils n'ont jamais jeté le moindre sort et deux d'entre eux ne savaient même pas qu'ils avaient des pouvoirs. Même vers la fin de la saga, Dumbledore fait gentiment remarquer à Harry que la puissance magique d'un sorcier de 17 ans est « *négligeable* ».

Un seul objectif et une vie normale

Des personnages joués dans cet esprit ne vont pas tout abandonner pour partir à l'aventure. Ils ont une vie, des passions, des amis et ils comptent bien sauver les apparences le plus longtemps possible : Harry, Ron et Hermione poursuivent leurs études pendant six ans, ont des peines de cœur, se chamaillent et jouent au quidditch alors même que la menace de vous-savez-qui s'approche et que les morts s'accumulent autour d'eux. Et même quand ils se décident à tout plaquer pour compléter leur quête, ils ont un deal : si on gagne, pas question de repartir à l'aventure… À la fin, Harry a 37 ans, une femme, trois gosses et un travail de fonctionnaire !

Vos persos ne vont clairement pas viser une carrière d'aventurier, mais auront

Et les films ?

Au vu de leurs succès, je dois bien consacrer quelques lignes aux huit films de la franchise. Soyons clair, ce sont, chacun à leurs façons, plutôt de bons films et ils sont portés par de grands acteurs : vous passerez un bon moment devant. Mais il n'en reste pas moins que de nombreuses informations et intrigues secondaires sont perdues dans le processus d'adaptation. Donc, ne vous contentez pas des films ! La véritable histoire de Harry Potter se trouve dans les livres !



des tas d'activités et de relations qui peuvent amener autant de quêtes annexes.

Des atouts dans la manche

Dans ce type de parties, le MJ doit mettre ses PJ dans la panade mais, comme les personnages de J.K.R., ces derniers auront quelques gros avantages :

- Des amis fidèles, pas forcément doués, mais prêts à tous les sacrifices pour eux (regardez ce que va coûter la victoire de Harry en termes de vies humaines ! Quand vous ferez face au boss de fin de campagne, des dizaines de sympathisants seront prêts à tout pour bloquer ses renforts.
- Des artefacts ! Je connais trois sorciers qui ne seraient pas allés bien loin sans leur cape d'invisibilité, leur carte du maraudeur, leur sac extensible, leur voiture volante, leur flacon de chance liquide, etc... Chers meneurs de jeux, soyez généreux et comptez donc sur l'inventivité de vos joueurs !
- L'art d'être au bon endroit au bon moment : Harry, Ron et Hermione ne peuvent pas aller tranquillement boire une bièraubeurre sans récolter des informations ou se retrouver témoins d'une tentative de meurtre ! Qu'ils le fassent à dessein ou pas, ils sont toujours à portée d'oreille des conciliabules les plus secrets ! En termes de jeu, cela peut se traduire par une Intuition hors du commun, voir une forme de Chance, couplée à l'utilisation d'objets magiques... Tout l'intérêt des parties repose sur cet alliage de « *normalité* » dans l'univers et les aspirations des PJ, et d'un destin et des atouts surnaturels pour les aider dans leur lutte contre des forces qui les dépassent.

Des PNJ fouillés

Tous les personnages de *Harry Potter* ont une vie propre, une histoire, des buts, des déviances, et ils sont d'autant plus attachants qu'ils sont tous très vite en danger (qui n'a pas tremblé pour Luna, Neville, la famille Weasley ou n'importe quel membre de l'AD ?) Même les « *méchants* » sont développés (on finit par tout savoir de l'histoire de Lord V et par partager les angoisses égoïstes des Malefoy). Aucun de vos seconds rôles ne devra être un faire-valoir et ne pourra se résumer à une feuille de stats.

Des héros Chaotiques Bons

Réfléchissons un instant. Qui sont les ennemis de Harry & Co ? En fait il y en a deux : l'un bien réel mais qu'il est difficile d'affronter directement, Lord bidule et ses mangemorts (Chaotiques Mauvais), et un autre, moins dangereux mais doté d'un pouvoir de nuisance énorme, le ministère de la magie (Loyal Bon ou Loyal Neutre)... La boucle sera bouclée quand, au début du septième tome, Voldy va s'emparer du ministère et devenir, en quelque sorte, Loyal Mauvais.

Alors, prêts à jouer des rebelles aux nobles intentions ? Les risques de mourir en héros et de finir en prison sont à peu près équivalents.

Du roleplay

Jouer un personnage dans l'esprit de ceux de *Harry Potter*, c'est le plonger dans un univers (quel qu'il soit) où il se sent bien et court le risque de se retrouver au cœur d'une aventure épique, sans vraiment savoir comment il en est arrivé là.

Certains jeux, dit d'ambiance, se prêtent particulièrement à ce type d'approche... Mais finalement, la seule condition c'est de donner une importance prépondérante aux relations sociales et donc au roleplay !

Sébastien Ciot





JEU DE PLATEAU (VO)

STAR WARS : REBELLION

Choisissez votre camp !

L'exploitation de la licence Star Wars *par* FFG *se poursuit avec un jeu de stratégie à deux (ou deux équipes) qui s'adresse autant aux amateurs de grosses boîtes qu'aux adeptes d'un bon équilibre entre principes de jeu à l'européenne et à l'américaine.*

Fiche technique

Éditeur • Fantasy Flight Games (VF annoncée chez Edge)
Matériel • Plateau en deux parties, plus de 150 figurines, cartes, marqueurs et dés. Livre de règles séparé en deux parties : livret d'apprentissage et guide de référence.
Prix constaté • 100 €
Durée constatée • 2-3 heures

Jeu en équipe

Le jeu est par défaut prévu pour deux personnes. Toutefois, des règles permettent de jouer à 3 ou 4. Il s'agit alors de se répartir certains rôles et certains des leaders de chaque camp. À l'heure d'écrire ces lignes, je n'ai pas eu l'occasion de tester ce mode de jeu. Il est sans doute intéressant, mais le sel du jeu me semble être pour deux.

Fantasy Flight Games (FFG) a depuis longtemps déjà réorganisé ses gammes en « *univers* ». Et, entre *Warhammer*, le *Seigneur des Anneaux*, le *Trône de Fer* ou *Star Wars*, on peut dire que l'éditeur est bien pourvu à ce niveau. Après *X-Wing*, *Imperial Assault* et *Armada* qui visaient clairement un public adepte de figurines et de tactique, *Rebellion* se présente d'ores et déjà comme un peu à part, avec son approche stratégique épurée et son côté asymétrique que ne renieraient pas les adeptes de *COIN* et autres *Twilight Struggle*.

Fais-le, ou ne le fais pas

Première chose qui frappe, *FFG* semble avoir clairement appris de ses erreurs passées. Le livre des règles de *Rebellion* est un exemple de clarté et de didactisme. La séparation entre un livre pour apprendre à jouer et un guide de référence permet une prise en main extrêmement rapide et une assimilation efficace du flot général du jeu. Par rapport à certaines de leurs productions plus anciennes, on ne peut que saluer la différence !

Chaque joueur prend en main l'un des camps emblématiques de la saga originale : l'Empire de Palpatine ou la Rébellion de la princesse Léia. Les forces et les faiblesses des deux camps sont extrêmement différentes. Pour les Impériaux, il s'agit de dénicher et d'anéantir la base ennemie, dissimulée quelque part sur le plateau. Pour les Rebelles, il s'agit de jouer la montre en exécutant quelques coups d'éclat. En effet, si elle ne peut affronter l'Empire *mano a mano*, la Rébellion dispose de quelques objectifs secrets qui, s'ils sont accomplis, permettent d'accroître sa réputation et de diminuer le temps qu'il lui faut survivre afin de l'emporter. Une sorte de jeu du chat et de la souris à l'échelle galactique.

Personne par la guerre ne devient grand

Même si le jeu compte un grand nombre de figurines d'excellente qualité qui rendent le jeu visuellement attrayant, il n'est pas à proprement parler un jeu de conflit armé (surtout pour les Rebelles). La mécanique se concentre en effet avant tout sur les actions de quelques héros et leaders de part et d'autre. À chaque tour, c'est l'assignation de ces héros à des missions ou leur capacité à contrer les missions adverses



qui vont faire pencher la balance. Une fois l'assignation effectuée, chaque joueur résout tour à tour une mission. Et c'est à ce niveau que l'asymétrie est la plus flagrante. Chaque camp dispose en effet d'un paquet spécifique dont la thématique et les enjeux lui sont propres. Certaines de ces missions sont jouables plusieurs fois par partie, d'autres ne sont utilisables qu'une seule fois. Parfois, l'utilisation d'un leader en particulier permet de rendre la tâche plus facile.

Les leaders non assignés peuvent servir à contrer des tentatives adverses, s'ils disposent des spécialités requises, ou à déplacer des flottes sur la carte. Si les flottes de combat sont indispensables (surtout pour les Impériaux), c'est la bonne utilisation de ses personnages et le choix des missions qui, à la fin, décideront la victoire. Pour les Rebelles, il s'agira aussi de bien gérer le chrono et de savoir optimiser l'usage de ses ressources pour accomplir quelques-uns de ses objectifs au bon moment.

Que la Force soit avec lui !

Même si on peut accuser *FFG* de profiter un peu trop de certaines licences, je trouve qu'on ne peut pas non plus leur reprocher de se contenter du minimum.

Leaders

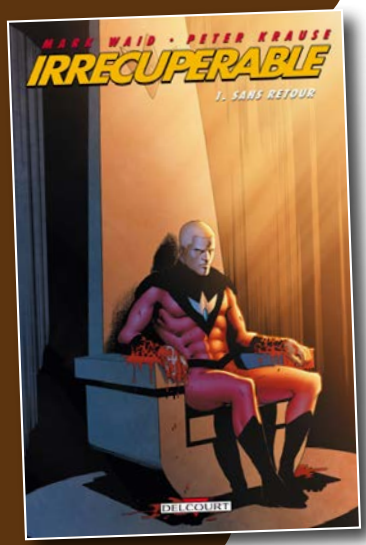
Chaque camp dispose d'une douzaine de leaders en tout, tous des personnages bien connus de la saga (Mon Mothma, Dark Vador, Wedge Antilles, Han Solo, etc.). Lors d'une partie, tous les leaders de chaque camp ne sont pas disponibles, et c'est aux joueurs de les sélectionner lors des premiers tours. Chacun de ces leaders possède certaines spécialités (Diplomatie, Renseignement, Opérations Spéciales, Logistique) qui déterminent s'il peut être assigné à une mission ou non. Certains peuvent aussi donner lieu à certaines missions spécifiques. Luke, par exemple, doit retrouver Yoda avant de devenir un chevalier Jedi. Et l'Empereur peut chercher à le capturer afin de le faire passer du côté obscur. Ces petites notions ajoutent un plus indéniable, transformant chaque partie en un scénario unique et renouvelé.

Avec *Rebellion*, l'éditeur propose un jeu d'excellente facture, doté d'un équilibre appréciable entre aspect visuel et matériel à profusion d'une part, et mécaniques épurées et simples au service du jeu d'autre part, en s'inspirant en plus de quelques thèmes au goût du jour (l'asymétrie des forces en présence) et en s'appuyant sur un univers totalement adapté. *Edge* a d'ores et déjà annoncé une version française, qui devrait arriver rapidement après la parution de ce numéro (si ce n'est déjà fait).

Thomas Robert
images *Flight Fantasy Games*

J'aime :
+ Le matériel.
+ L'asymétrie.
+ Le livre des règles.

J'aime moins :
- Le plateau, fonctionnel mais pas si sexy.
- Certains choix de conception contestables (notamment les disques à ajouter aux personnages).
- Le prix.



COIN DES COMICS

IRRÉCUPÉRABLE

Quand le sauveur devient le destructeur.

*Irrécupérable (*Irredeemable *en VO) est un* comic-book *indépendant (publié par* BOOM! Studios *aux USA) de trente-sept numéros, qui conte comment le monde doit faire face à la pire des menaces : la folie destructrice de celui qui était jusque là considéré comme le plus grand de ses super-héros.*

Rassemblée en sept recueils par les éditions Delcourt pour la publication française, *Irrécupérable* est donc une œuvre intéressante à plus d'un titre, car pouvant se permettre d'explorer son postulat de départ en profondeur, du fait de sa non-affiliation à *Marvel* ou *DC*.

Super menace

Le Plutonien est le super-héros le plus puissant du monde. Seul ou au sein du Paradigme (l'équipe des défenseurs du monde), il protège la planète contre tous les périls et affronte son cortège de super-vilains grâce à ses immenses pouvoirs. Pourtant, un jour, il se retourne contre l'humanité et entame un véritable génocide – rasant des villes entières selon son bon vouloir et affrontant ses anciens alliés, largement dépassés par sa puissance…

L'esprit du Plutonien a-t-il flanché sous le poids de ses trop grandes responsabilités ? Est-il dominé mentalement par un ennemi caché ? Ou bien a-t-il toujours été un monstre, qui attendait son heure sous le déguisement du bon samaritain ? Voilà les questions que doivent se poser les membres du Paradigme s'ils souhaitent vaincre l'être le plus puissant de la Terre. Mais, surtout, il leur faut découvrir qui est réellement le Plutonien ? Ou plutôt : *qu'est-il* ?

Pastiche

Ayant longtemps scénarisé les aventures de *Superman*, le scénariste Mark Waid lance *Irrécupérable* en *creator owned* afin d'explorer une thématique qui lui tient à cœur : celle de la supposée incorruptibilité des super-héros solaires. Bien que ce *comic-book* crée son propre univers et ses héros originaux, il n'est pas difficile d'en saisir les références : le Plutonien est une version de Superman, le Paradigme peut se comparer aux Avengers ou à la Justice League, Modeus s'apparente à Lex Luthor, etc.

Mais, du fait de la non-appartenance de ce titre à un univers partagé par nature intouchable, *Irrécupérable* peut se permettre d'y aller à fond et de pousser la logique de son présupposé jusqu'au bout. Le Plutonien devient réellement un boucher à l'échelle planétaire, rayant des villes et des pays de la carte. Ses ex-camarades se résolvent à employer les grands moyens pour le détruire – quitte à s'allier à des super-vilains reconnus. L'armée américaine adopte des solutions radicales pour contrer les surhumains – qui sont désormais tous dans son collimateur. Même le penchant

Dans le même genre

Chez DC, la série *Injustice* est un prélude au jeu vidéo du même nom. Dans cette version alternative de cet univers, le Joker parvient à tuer Loïs Lane – alors enceinte de Superman. Ce dernier, fou de douleur, élimine le dément et décide de devenir plus proactif – jusqu'à se transformer en tyran bienveillant. Face à lui, la résistance s'organise grâce à Batman, tandis que Superman s'entoure de héros et vilains partageant son nouveau point de vue sur la justice. Edité chez *Urban Comics* (cinq tomes parus pour le moment), *Injustice* part d'un postulat assez semblable à *Irrécupérable* : que se passe-t-il quand le plus puissant super-héros sort du droit chemin ? Les deux œuvres vont chacune dans leur direction pour répondre à cette question, mais il est intéressant de les lire en parallèle si le thème vous intéresse.



clairement amoureux éprouvé par Modeus – l'ennemi juré du Plutonien – envers l'objet de son obsession est ici traité sans fard.

Les sept tomes d'*Irrécupérable* forment donc une saga complète, approfondie et bénéficiant du talent narratif de Mark Waid. Une œuvre qui pose une question et l'explore sous tous ses aspects possibles avant de délivrer des réponses, qui ne plairont peut-être pas à tous. Mais c'est là l'intérêt d'un tel *comic-book* indépendant : gratter là où ça fait mal et prendre à rebrousse-poil les conventions du genre.

Inspiration

La trame d'*Irrécupérable* peut être récupérée directement dans n'importe quel jeu de super-héros – et même s'étendre. Si ce n'était pas seulement le plus grand héros qui tournait casaque mais toute son équipe ? Imaginez les Avengers devenir une menace pour le monde de *Marvel Heroic Roleplaying* ? Que se passerait-il si Hexagon se retournait contre la Terre dans *Hexagon Universe* ? Qui pourrait stopper une Justice League décidée à faire le mal dans *DC Adventures* ? Il est possible que seuls les personnages puissent faire office de rempart…

C'est l'occasion idéale pour confronter les joueurs à des icônes jusque là sacrées et qu'il faudra sans doute se résoudre à éliminer afin de sauver le monde ! Le meneur de jeu peut bien sûr adopter diverses approches : les anciens super-héros sont peut-être remplacés par des doubles (auquel cas les personnages vont devoir libérer les originaux) ou hypnotisés par un vieil ennemi (et il convient alors de trouver ce dernier pour briser son contrôle psychique). Mais un traitement jusqu'au-boutiste pourrait pousser les personnages à tuer leurs ex-idoles pour ensuite prendre leur place – et devoir traiter avec les conséquences de ces actes (crainte du public qu'il ne basculent à leur tour dans le mal, haine des proches de leurs victimes, etc.).

De quoi bousculer les acquis de bien des joueurs concernant les univers de super-héros !

Romain d'Huissier

Mark Waid, artisan de génie

Mark Waid fait partie de ces scénaristes œuvrant dans le milieu du *comic-book* depuis plus de trente ans, sans pour autant être un nom aussi connu que ceux d'Alan Moore, Neil Gaiman ou Warren Ellis. Il est pourtant extrêmement talentueux et a signé des sagas remarquables sur des titres aussi variés que les *Fantastic Four, Flash, Daredevil* ou *Captain America*.

Mark Waid est surtout l'auteur d'un véritable chef d'œuvre en collaboration avec Alex Ross : *Kingdom Come,* qui narre la façon dont les vieux super-héros de *DC* prennent leur retraite face à de jeunes têtes brûlées. Mais, quand cette nouvelle génération dépasse les limites, un Superman grisonnant sort de sa Forteresse de Solitude pour les remettre dans le droit chemin. Véritable pamphlet contre le *dark age* inauguré dans les années 1990, *Kingdome Come* n'a rien perdu de son impact vingt ans après sa sortie. Mark Waid a également produit des comics indépendants comme *Empire* (l'histoire du monde après que le plus grand super-criminel l'ait conquis) et bien sûr *Irrécupérable.*



ROMAN

STAR WARS : RIPOSTE / ÉTOILES PERDUES

Voyage vers l'épisode VII

Dans *Casus Belli* #18, nous évoquions l'univers *Star Wars* développé en BD par Panini Comics. Penchons-nous aujourd'hui sur deux romans portant le label *Voyage vers Star Wars : Le Réveil de la Force*.

Pour faire le lien entre les épisodes VI et VII, Lucasfilm/Disney a passé commande d'un certain nombre d'ouvrages, BD ou romans. Deux d'entre eux se révèlent plutôt intéressants à la fois pour les fans et pour les rôlistes jouant dans l'univers de *Star Wars* : *Riposte* de Chuck Wendig et *Étoiles Perdues* de Claudia Gray.

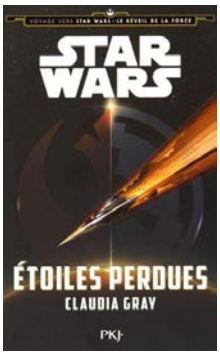
Riposte

Malgré la destruction de l'Étoile noire, l'Empire ne s'effondre pas. Grands Moffs, Grands Amiraux et autres personnalités s'accrochent et tentent de le faire perdurer. S'ils ont une tendance naturelle à s'entre-déchirer, plusieurs d'entre eux acceptent de se retrouver sur la lointaine planète Akiva pour désigner le nouvel Empereur.

Mais un groupe improbable va se former pour lutter contre eux : Norra, une ancienne pilote de la Rébellion, accompagnée de son fils Temmin, un bricoleur vendant des pièces d'occasion, du droïde de combat B1 bricolé par ce dernier, de la chasseuse de prime Jas et de l'ancien officier impérial Sinjir.

Riposte est le premier tome d'une nouvelle trilogie qui permet de comprendre comment l'Empire va survivre et donner lieu au Premier Ordre de l'épisode VII. L'écriture est efficace et les personnages, rebelles comme impériaux, sont intéressants. Et, accessoirement, l'intrigue pourrait bien être reprise pour une partie d'*Aux confins de l'Empire*/*L'Ère de la Rébellion*.

Étoiles perdues



À l'inverse, Étoiles perdues ne se prête pas vraiment à une adaptation en scénario de JdR. Contrairement aux standards habituels des récits de l'univers *Star Wars*, ce roman ne s'inscrit pas dans une unité de temps restreinte avec une « mission » définie. C'est l'histoire de deux jeunes gens, issus de milieux sociaux différents, qui vont grandir ensemble grâce à leur passion commune pour les vaisseaux spatiaux. Enfants, ils rencontrent le capitaine Tarkin qui leur insuffle l'envie d'aller à l'Académie Impériale. De là se déroulent leurs carrières, passant par les batailles de Yavin, de Hoth, ou encore d'Endor, pour finir avec celle de Jakku. Si le roman est bien écrit, son intérêt majeur réside dans la découverte de « l'envers du décor ». Il suit des impériaux, les méchants des films, ce qui permet de les comprendre, de découvrir leur point de vue, et de voir qu'un univers *a priori* manichéen n'est pas si binaire que ça.

Marc Sautriot

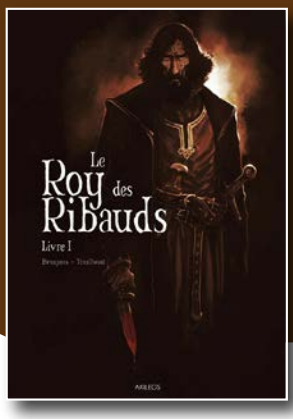
Fiche technique

Star Wars : Riposte
Éditeur • Pocket
Auteur • Chuck Wendig
Prix constaté • 8,95 €

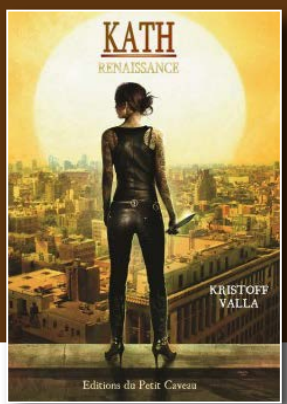
Étoiles Perdues
Éditeur •Pocket Jeunesse (PKJ)
Auteur • Claudia Grey
Prix constaté • 9,90 €

J'aime :
✚ La chute nuancée de l'Empire (*Riposte*).
✚ Les impériaux nuancés (Étoiles perdues).
✚ Des styles littéraires agréables.

J'aime moins :
━ RAS.







BD

Le Roy des Ribauds

Le roi sous le roi

En pleine lumière, Tristan est l'homme de main du roi Philippe Auguste. Mais dans l'ombre, il est le Triste Sire, celui qui gère les ribauds et les ruelles pour le compte du roi. Respecté et craint, il agit à sa guise, n'hésitant pas à faire disparaître ceux qui le gênent. Mais, quand il fait assassiner un marchand Bordelais par vengeance, il ne se doute pas des conséquences que cela va provoquer. Et, quand le roi lui demande d'enquêter sur le meurtre de son espion déguisé en marchand de vins Aquitain, les ennuis commencent. Que ce soit le scénario, simple et efficace, transposable à différents univers, ou la description d'un Moyen Âge crasseux et violent, les inspirations sont nombreuses si vous souhaitez créer un polar médiéval. Le dessin de Ronan Toulhoat peut fournir facilement une galerie de lieux et de personnages pour tout JdR moyenâgeux. La série comporte deux tomes à ce jour.

S.L.M.

Éditeur • Akiléos
Scénariste • Vincent Brugeas
Dessinateur • Ronan Toulhoat
Prix constaté • 19 €

ROMAN

Star Wars – La Cavale du contrebandier

Hey ! C'est moi…

Sympathique roman sans prétention se déroulant juste après la bataille de Yavin, *La Cavale du contrebandier* se prête à un *cross-over* entre *Aux confins de l'Empire* et *L'Ère de la Rébellion* : le lieutenant Ematt, un éclaireur dont la mission est d'établir les points de ralliement de la Flotte Rebelle et les bases de l'Alliance, vient d'être repéré par les impériaux et leur a échappé de justesse. Leia demande à Han d'aller le récupérer avant qu'ils ne mettent la main sur lui.

Il est aisé de remplacer Han et Chewie par un groupe de PJ vauriens qui devront se rendre sur la planète Cyrkon, en bordure de l'Espace Hutt, et contacter la cellule rebelle qui abrite le lieutenant Ematt. Le tout en prenant de vitesse le commandant Beck du BSI et en évitant ou, plus probablement, en affrontant les chasseurs de primes ou les sbires d'un boss du crime envers lequel les PJ auront sûrement une Obligation…

MS

Éditeur • PKJ
Auteur • Greg Rucka
Prix constaté • 9,90 €

ROMAN

Kath Renaissance

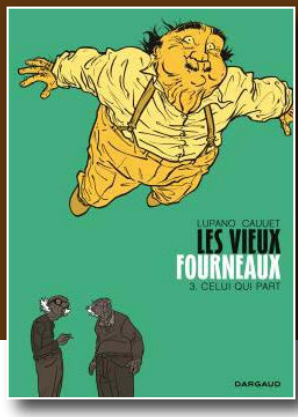
Le retour de la reine

Kath est la reine des vampires. Ou plutôt, elle l'était. Mais elle sort aujourd'hui d'un long sommeil et parcourt le monde pour retrouver la mémoire, son royaume et son pouvoir. Une histoire finalement pas si étrangère à celle de l'humanité. Les choses vont se pimenter et prendre tout leur sens lorsque sa Majesté va faire la rencontre d'un historien curieux.

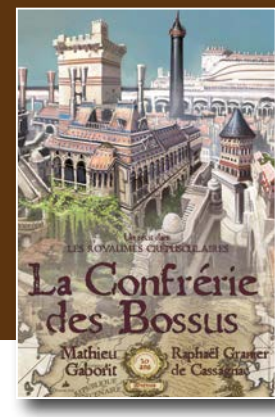
Si vous aimez les vampires, les vrais, loin de ce qu'ils sont devenus dans la bit-lit, Kath devrait vous plaire. L'auteur est un rôliste, il a notamment beaucoup écrit pour les productions du 7e cercle et sa vision des vampires et la façon de dérouler l'action au fil des pages s'en ressent grandement. Le roman vaut beaucoup pour la revisite de la genèse des suceurs de sang et l'action débridée. Premier tome, la suite arrive.

Tête Brûlée

Éditeur • Editions du petit caveau
Auteur • Kristoff Valla
Prix constaté • 18,90 €







BD

Les Vieux Fourneaux T3

Un ange passe

Avec chacun plus de soixante-dix balais au compteur, Mimile, Antoine et Pierrot sont plus proches de la fin que du début. Mais, bons vivants et toujours frais dans leur tête, ils ne partiront pas sans esbroufe et le savent bien. Anarchistes ou syndicalistes, le passé de chacun d'entre eux recèle bien des surprises hautes en couleur qui les font réagir au quart de tour, avec parfois des conséquences improbables. Il faut également compter sur Sophie, la petite fille d'Antoine, pour ruer dans les brancards et remettre les pendules à l'heure quand la situation déraille.

Truculent et foisonnant d'idées, il suffit de se baisser pour ramasser un scénario *In Nomine Satanis/Magna Veritas*. Entre attentats gériatriques, histoires de pirates et dialogues à la Audiard, le choix est vaste dans cette France d'en-bas tellement risible, mais pourtant si attachante.

S.L.M.

Éditeur • Dargaud
Scenariste • Wilfrid Lupano
Dessinateur • Paul Cauuet
Prix constaté • 11,99 €

LOUP SOLITAIRE | LDVELH

L'Héritage de Vashna

Le retour des Ténèbres

Dans ce tome 16, qui est un *one-shot*, Loup Solitaire doit empêcher le retour de Vashna, un Seigneur des Ténèbres qu'il a vaincu dans le premier cycle et dont l'esprit est prisonnier de la Gorge de Maaken. L'aventure est découpée en deux parties. La première, qui consiste à se rendre dans la gorge, est très agréable et propose une diversité de péripéties aisées à surmonter, mais qui ont le mérite de poser l'ambiance sans qu'on ait l'impression d'une aventure linéaire.

La seconde partie consiste à se glisser au beau milieu de centaines d'adorateurs de Vashna. Là, les affaires se corsent, et un mauvais choix a vite fait de vous coûter la vie. Pour finir, un gros combat (mortel !), puis une énigme finale plutôt corsée. Si vous ne la résolvez pas, c'est la mort. Et, même en y parvenant, vous n'êtes pas sûr de survivre ! De quoi passer quelques heures bien sympathiques !

Marc Sautriot

Éditeur • Gallimard Jeunesse
Auteur • Joe Dever
Prix constaté • 7,30 €

ROMAN

La Confrérie des Bossus

Nostalgie crépusculaire

La flamme est bien présente et la magie des mots opère toujours. L'univers baroque et si envoûtant des Royaumes Crépusculaires fait un retour apprécié après *Abyme, le guide de la cité des ombres*, sorti il y a quelques temps chez le même éditeur. Ce livre se présente comme un roman dans lequel il est question de l'âme des cités de l'Harmonde. On y retrouve des personnages bien connus, comme Maspalio et Agone, ainsi que des lieux, de la magie et un bestiaire (saisonins, démons, advocatus diaboli...) qui ont fait le charme et la richesse de cet univers que les rôlistes connaissent avec *Agone* et *Abyme*. Les détenteurs des âmes en question sont les bossus du titre et nous suivons l'un d'eux, Jad, à la recherche de ses semblables. La quête ne sera pas sans danger, le trésor qu'il abrite attirant bien des convoitises. Espérons que ce titre ne soit que le premier d'une nouvelle série !

Cyril Rolland

Éditeur • Mnemos
Auteur • Mathieu Bagorit & Raphael Gragnier de Cassagnac
Prix constaté • 18 €







COMICS

COLLECTION FLESH & BONES

Comics style

L'engouement actuel pour les comics a le mérite de diversifier l'offre. C'est dans ce contexte prolifique qu'on voit l'émergence de nouvelles collections dédiées au format et au « *style comics* » mais proposant d'autres types de récits que les Supers-Héros. Le succès de *Walking Dead* – qu'on ne présente plus – ou encore de *DoggyBags* (du *Label 619*) n'y sont certainement pas étrangers, et certains éditeurs tentent donc de proposer autre chose que du *DC* ou du *Marvel*. *Glénat comics, via* sa nouvelle collection *Flesh & Bones,* propose ainsi des *one-shot* (un récit complet par volume, avec chaque fois un scénariste et un dessinateur différents) en noir et blanc, et les trois premiers titres proposés *(Bikini Atoll, Signe, Sonar*) atteignent l'objectif fixé, à savoir : du suspense, du frisson, de l'action et du sang, et le tout se lit évidemment d'une traite. Vivement la prochaine fournée !

Cyril Rolland

Éditeur • Glénat
Auteur • collectif
Prix constaté • 14,95 €

LOUP SOLITAIRE | LDVELH

LA CROISADE DU DÉSESPOIR

Quête dans les Tentarias

Dans ce 15e épisode, le Grand Maître Kaï est à nouveau appelé à l'aide : le roi de la Lencia a appris que le Seigneur de guerre Magnaarn cherchait à s'emparer de la pierre maudite de Dhârk. Grâce à elle, il pourrait vaincre les armées de la Lencia. Loup Solitaire va donc devoir s'infiltrer dans les terres drakkarims pour trouver la pierre avant son ennemi.

Plutôt linéaire, cette aventure propose au lecteur des variantes qui vont plus ou moins corser le déroulement de la quête. L'une des originalités de *Loup Solitaire* est que le joueur peut choisir des pouvoirs mais, au final, cet épisode n'en mobilise guère que 3 ou 4 qui lui faciliteront la tâche. L'aventure est plaisante et l'intrigue n'est pas téléphonée. Le lecteur se voit proposer deux énigmes pas trop compliquées et non bloquantes. En l'espace de 4 ou 5 heures, il devrait parvenir à vaincre le grand méchant.

MS

Éditeur • Gallimard Jeunesse
Auteur • Joe Dever
Prix constaté • 7,30 €

ROMAN

L'APOLLONIDE

De Charybde en Scylla

Avec *L'Apollonide*, Bruno Guérin nous livre un récit qui illustre parfaitement les aventures que peuvent vivre les PJ de son jeu *Antika*. L'auteur joint d'ailleurs en annexe au roman les caractéristiques des personnages principaux, une initiative sympathique pour les MJ qui souhaiteraient l'adapter en partie de JdR. Pour autant, nul besoin de connaître *Antika* pour apprécier l'histoire d'Ilias, un jeune troyen qui a survécu au massacre de ses compatriotes et qui part à la recherche de sa sœur, enlevée par les grecs.

Par son style narratif, le roman s'inscrit dans la tradition des récits mythologiques tels que *L'Odyssée*, l'auteur allant jusqu'à utiliser des figures de style comme l'épithète homérique pour poser l'ambiance. Et, comme dans le jeu, les personnages sont liés aux dieux et subissent l'affrontement qui oppose Zeus à certains de ses enfants. Un vrai plaisir à lire… et à faire jouer !

MS

Éditeur • Éditions Stellamaris
Auteur • Bruno Guérin
Prix constaté • 17 €







ROMAN

Star Wars – Cible mouvante

La cavale

Autre roman portant le label *Voyage vers Star Wars VII : le Réveil de la Force*, *Cible mouvante* raconte une aventure de la princesse Leia qui se déroule peu de temps avant la bataille d'Endor.

Attention, *spoiler* ! Ce roman est un prélude au *Retour du Jedi* au cours duquel Leia détourne l'attention de l'Empire pendant que l'Alliance rassemble la Flotte pour préparer l'attaque de la seconde Étoile Noire. À la fin du roman, elle s'empare même d'une certaine navette de classe Lambda baptisée *Tydirium*…

Comme *La Cavale du contrebandier*, *Cible mouvante* se prête à merveille à une adaptation à *L'Ère de la Rébellion*, son intrigue fournissant la matière pour écrire un scénario en trois épisodes. Étant donnés les enjeux, les PJ devront avoir un rang de Contribution élevé pour se voir confier cette mission top secret qui les entraînera sur trois mondes, avec un destroyer impérial à leurs trousses…

Marc Sautriot

Éditeur • PKJ
Auteur • Cecil Castellucci et Jason Fry
Prix constaté • 9,90 €

SÉRIE TV

Section Zéro

Berlin Est

Dans un futur proche, les états d'Europe ont cédé leur souveraineté à des méga-corpo. Prométhée, une de ces multinationales, est en train de remplacer la police par sa propre milice, le Black Squad. De plus en plus, les flics sont dessaisis de certaines enquêtes au profit de cette dernière, surtout lorsqu'elle touche au trafic d'une drogue mystérieuse liée à un projet de « *flic du futur* » mené par Prométhée.

Si le jeu d'acteur est loin d'être formidable et les dialogues sonnent parfois creux, l'intrigue est bien menée et n'arrive pas de façon précipitée. Ainsi, la Section Zéro, qui donne son titre à la série, n'apparaît qu'au 3e épisode. L'esthétique est réussie et dépeint un monde qui rappelle ceux de JdR comme *Cyberpunk* ou *Berlin XVIII*, avec cette ville composite, sa Ville Haute, isolée, et ses quartiers pourris rappelant parfois l'univers de *Mad Max*.

MS

Éditeur • Studiocanal
Réalisateur • Olivier Marchal
Prix constaté • 25,99 € (DVD), 35,99 € (Blu-Ray)

MANGA

Sangsues

Faites comme chez moi

Et si, pendant que vous sauvez le monde à l'autre bout de la planète, quelqu'un dormait dans votre lit bien tranquillement ou se servait dans votre frigo sans que vous ne vous en rendiez compte ? Ces gens, ce sont les sangsues, des personnes disparues ou retirées de la société, qui vivent en marge de celle-ci, chez vous, avec un double de vos clés. Yoko est une sangsue, une évaporée qui va découvrir de manière radicale que même hors du carcan de la société, il faut obéir à certains codes, au risque de le payer très cher. Se croyant seule dans son cas, elle va apprendre à vivre avec la violence de ce monde à part, où les sangsues se disputent nos maisons, allant jusqu'au meurtre pour défendre leurs territoires.

Sangsues peut facilement servir à fragiliser cet environnement si familier et réconfortant que les joueurs aiment à retrouver entre deux aventures. Et si le thème de ces collocations en négatif vous botte, *Locataires*, de Kim Ki-duk, développe le sujet dans une délicatesse intime…

S.L.M

Éditeur • Casterman
Auteur • Imai Daisuke
Matériel • 5 volumes N&B
Prix constaté • 8,45 €

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES *ANCIENS NUMÉROS* SUR

www.black-book-editions.fr



NUMÉROS HORS-SÉRIE



BLACK BOOK EDITIONS

casus Belli

Le magazine de référence des jeux de rôle

UN SCÉNARIO POUR PATHFINDER CASUS BELLI

Chasse aux trésors

Tous les quatre ans, une sympathique petite ville met en place une prestigieuse chasse aux trésors. Les meilleurs aventuriers du pays s'y présentent et donnent tout ce qu'ils ont. Bon enfant, n'est-ce pas ? Oui… jusqu'à ce que le pot-aux-roses soit révélé !

En quelques mots…

Bienvenue à la chasse aux trésors organisée par votre cité. 10 jours pour retrouver trois objets. Des équipes d'aventuriers se confrontent pour remporter la victoire et gagner une renommée qui leur garantira travail et respect. Mais cette chasse aux trésors n'est qu'une couverture organisée par le maire de la ville pour régler en toute discrétion des problèmes un peu épineux.

Fiche technique

TYPE • Quête/Arnaque
PJ • 4 ou 5 PJ de niveau 3-4
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Introduction

Le cadre du scénario est une cité fluviale avec des marais proches. Cette cité fait face à des problèmes ardus, causés par des brigands ou des nuisibles. Mais que peut faire un brave milicien face à un monstre des marais ? Engager des mercenaires coûte trop cher. D'où l'idée du maire d'une chasse aux trésors !

Chaque année, les corporations présentent leurs requêtes au maire, qui en choisit trois pour composer sa chasse aux trésors. Chaque quête vise à attirer les participants à la chasse vers le lieu ou vers les personnes qui font l'objet de la requête et, en général, cela suffit à régler le problème.

Une récompense honorifique est donnée aux gagnants : un médaillon en argent aux armes de la ville qui scintille uniquement sur un vainqueur de la chasse. Grâce au médaillon, le héros bénéficie des faveurs du peuple et d'une réputation qui va bien au-delà du territoire de la ville. La chasse se déroule depuis plusieurs décennies, tous les quatre ans, toujours à la même date. Durant les dix jours de compétition, des fêtes sont organisées, ponctuées par un grand spectacle final avec feux d'artifice et illusions. Cette année, vos PJ vont s'inscrire.

Règles d'engagement :

Chaque équipe passe une batterie de tests, afin de s'assurer des compétences des participants et d'une certaine moralité (pas d'alignement mauvais). Un vieux juge examine chaque personne avec sa loupe tandis qu'un prêtre enregistre les identités et pose des questions de moralité. Un gladiateur teste les réflexes et un mage le déchiffrage de textes magiques. Une équipe qui attaquerait/volerait une autre serait disqualifiée. Enfin, il est interdit de changer en cours de jeu un membre d'une équipe.

Les participants :

Une dizaine d'équipes participent, dont celle des PJ. Il y a toujours une ou deux équipes de locaux qui sont là pour donner le change. Ces équipes sont composées de comédiens de la guilde des artistes, qui « *jouent* » aux aventuriers. Ils prennent bien soin de rester à l'écart des dangers pour laisser les vrais aventuriers prendre tous les risques. Citons aussi trois équipes de véritables aventuriers qui auront un rôle important dans ce scénario.

Les Invulnérables : une équipe classique mage-guerrier-prêtre-roublard de niveau 4 qui est ressortie d'un célèbre donjon local.

Les Fidèles : des dévots d'un dieu bon de votre univers (paladins et prêtres niveau 4). →



Les héros sont présentés à la foule avant le début des épreuves

Les Quatre fantastiques : cette équipe est composée de prétentieux, dont un barde qui se prend pour un dieu vivant et un nain qui se croit immunisé à tout.

Les quêtes :

Il faut rapporter trois objets.

- Un diamant de la rivière
- Un trophée en pierre des marais de plus de 20 cm
- De la farine du moulin damné

Chaque objet vaut 1 point. En cas d'égalité, l'équipe qui a rassemblé les objets le plus rapidement l'emporte. La quête est annoncée à l'aube du premier jour et se termine au coucher du soleil du dixième jour.

Chaque quête est détaillée ci-dessous. Déterminez les distances à parcourir à cheval et ajustez la durée de la compétition en conséquence. Le diamant de la rivière est la première quête, le reste se faisant dans n'importe quel ordre. Se renseigner en ville sur chaque objet afin d'optimiser ses déplacements est une clef du succès.

Début des festivités

Les PJ sont arrivés la veille de la compétition. L'ambiance est euphorique. Faîtes leur découvrir la cité et ensuite passer les tests de sélection. Vous pouvez les mettre en scène si cela vous plaît.

Profitez-en également pour faire connaître aux PJ un personnage-clef de la première quête : Vulgar le batelier. Vulgar (Expert 2, pv10 AL NB, Profession batelier +8, Int 10, Cha 13) organise des voyages fluviaux. La première quête se passe sur son bateau. Les PJ peuvent avoir un ami commun qui les a conseillés de lui rendre visite, être arrivés en ville sur son bateau, ou tout simplement le rencontrer le soir, dans leur auberge bondée, Vulgar les aide à trouver leurs marques dans la cité. Il leur donne rendez vous le lendemain, pour l'annonce des quêtes.

À l'aube, une foule s'amoncelle pour découvrir les protagonistes de la chasse. Les équipes sont sur une estrade. C'est le moment où les concurrents se jaugent. Jouez ce moment si votre groupe aime ce genre de situations.

Après le discours du maire, le juge annonce les trois quêtes. Un gong est sonné pour le départ. Des gens accostent les équipes pour leur suggérer quoi faire. Cela fait partie du plan du maire.

Vulgar est présent. Il connaît les fleurs qu'on appelle les diamants de la rivière. Il sait même où en trouver. Il invite les PJ sur son bateau qui part à midi. Mais le batelier ne promet rien. Dernièrement, des gitans récoltent toutes les fleurs. Vulgar parie que c'est pour les revendre... « *Allez discerner le faux du vrai chez ces gens-là !* »

Les diamants de la rivière

L'objet de la quête

Les « *diamants de la rivière* » sont des fleurs rares aux pétales cristallins qui scintillent au soleil. C'est un nom connu par la population locale.

Enjeux cachés

Cependant, cette désignation rappelle aussi une autre histoire, celle des diamants d'Othis, qui sera en fait l'enjeu principal de cette partie du scénario. Mais ça, les PJ le découvriront plus tard. Othis Vergon est un mercenaire qui a longtemps été au service de la guilde des joailliers. Lors de sa dernière mission, il a dérobé les diamants qu'il transportait, pour une valeur de 3 000 po. Il l'a fait par amour d'une voleuse du nom de Valéria, qu'il avait

LOUMARS VEUT UN SCANDALE

Cette année, Loumars, un précédent vainqueur de la chasse, a décidé de ruiner les plans du maire actuel. Il a découvert plusieurs mois après sa victoire qu'il avait été instrumentalisé. Il s'est aussi rendu compte que la promesse faite aux vainqueurs ne valait pas grand-chose face à la bête méfiance des gens. Son visage est déformé depuis sa naissance et, malgré sa victoire, personne n'ose lui faire confiance. Loumars a tiré de toute cette histoire une grande rancœur. Personne n'étant prêt à l'écouter, il va saboter la chasse et révéler l'arnaque aux PJ en fin de scénario (voir la conclusion). Ce qui amènera les PJ à réagir face au mensonge du maire.

précédemment arrêtée lors d'une tentative de vol de bijoux. L'amour de Valéria est réciproque. Mais elle a des ennuis avec la guilde des voleurs et elle a convaincu Othis de s'enfuir avec son prochain « *colis* » pour démarrer une nouvelle vie loin de la ville.

Ils se sont enfuis par le Bus, un bateau qui effectue du transport fluvial régulier de voyageurs et de marchandises, mais, après deux jours de voyage, la milice a appréhendé l'embarcation. La guilde des joailliers demanda alors l'arrestation d'Othis, repéré par la magie d'un devin. Tandis que Valéria, qui tentait une diversion, se faisait arrêter, Othis plongea dans la rivière. Et n'est depuis jamais réapparu. Les diamants sont introuvables, même avec une fouille via un sort de *localisation d'objet*. Valéria ignore où ils sont cachés.

Mais où sont les gemmes ? Othis les a cachées dans une boîte en plomb (un cube de 15 cm d'arête qui empêche la localisation magique), qu'il a fixé SOUS le Bus avec de la *colle universelle*. Personne ne le sait. Pour ceux au courant de l'affaire, les diamants sont perdus au fond de l'eau, à moins qu'Othis ne soit parti avec dans un autre pays. En fait, l'amoureux attend patiemment que sa belle soit libérée tout en surveillant le Bus pour récupérer les diamants.

La guilde des joailliers n'a pas abandonné l'espoir de récupérer ses pierres. Elle a utilisé son influence pour que la découverte des diamants fasse partie de la chasse aux trésors, et elle a lancé en parallèle de la course de nombreux chasseurs de prime sur l'affaire.

Le sergent corrompu

Du côté de la milice, l'affaire Othis a atterri sur le bureau du sergent **Suren (**40 ans, cheveux grisonnants, un certain embonpoint**).** Connu pour être corrompu, fainéant et sournois, il veut la récompense pour les diamants. La complicité entre Othis et Valéria étant avérée, il compte utiliser la belle comme appât. Il tend un piège à Othis en emmenant Valéria, ainsi que deux autres prisonniers, **Idoine** et **Gostasonn**, pour être jugés à la cité voisine d'où avaient fui Othis et son amoureuse. Suren a également fait exprès d'emprunter le même bateau, c'est-à-dire le Bus.

Idoine est recherché pour un meurtre qu'il n'a pas commis. Espion travaillant pour la guilde des voleurs, il a été trahi par celle-ci par pur profit. Un riche marchand a fait éliminer un rival et la guilde s'est arrangée pour que les indices condamnent Idoine. La guilde des voleurs a donné 50 po à Suren afin qu'il s'assure que l'homme arrive bien à destination.

Gostasonn a tué un garde de la cité voisine lors d'une tentative de vol qui a très mal tourné. Ses amis ont proposé 100 po à Suren pour qu'il remette Gostasonn en liberté plutôt qu'à la milice. Suren compte prétendre avoir confié cet homme à des gens qui se sont fait passer pour l'autorité locale…

Suren confie à **Haravan**, un avocat de la guilde des scribes, la gestion des sommes acquises frauduleusement pour s'assurer une retraite confortable. S'emparer des documents que possède cet avocat prouverait la corruption de Suren. Idoine connaît ces faits grâce à son travail d'espion. Ce secret ferait le bonheur des supérieurs plus honnêtes de la milice.

Croisière fluviale

Le Bus est une grande barge à fond plat, de 20 m de long sur 6 m de large. Son capitaine, Vulgar, est surnommé le «*chauffeur*». Son amabilité fidélise la clientèle. Il propose des allers-retours le long du fleuve, avec des arrêts dans de bonnes auberges, afin →

que les gens puissent dormir dans un vrai lit. Son équipage se limite à deux marins costauds (Homme d'armes niv2 pv13 AL N Att+5 gourdin 1d6+3 CA 12 Int 9 For 16).

Descendre la rivière est facile, il suffit de guider le navire qui avance à une vitesse de 5 km/h. Remonter la rivière nécessite de faire tirer le bateau sur le chemin de halage par des chevaux, qui sont renouvelés dans les auberges relais. Il n'y a pas d'activité de piraterie sur ce fleuve fortement fréquenté, et les berges sont souvent patrouillées.

Estimez la durée du voyage jusqu'à l'autre cité (au moins trois jours). Le prix du trajet est de 7 po par personne (nourrie et logée chichement).

Le navire est aménagé en trois zones : la première comprend une tente pour l'équipage, la seconde est une autre tente pour les voyageurs, avec une table et des chaises, la dernière est réservée aux caisses transportées en sus. L'équipage peut fournir des collations supplémentaires pour un prix raisonnable. Vulgar est assis à l'arrière du bateau, d'où il dirige le gouvernail.

Le départ se fait à midi, le jour où commence la chasse aux trésors. Il y a onze passagers (sans les PJ). Suren et ses trois prisonniers sont accompagnés de trois soldats qui ignorent les plans du sergent. Un couple de bourgeois en lune de miel, accompagné d'une servante, et un riche paysan qui ramène sa vache, gagnante d'un concours bovin, complètent l'équipée.

Les trois prisonniers sont séparés des voyageurs, assis près des caisses. Vêtus d'un simple pagne gris, ils ont les poignets enchaînés (ils peuvent tout de même bouger les mains) et un boulet en fer de 30 kg est accroché à leurs jambes. Suren seul possède la clef de ces fers. Un des gardes les surveille en permanence. Gostasonn est décontracté (il sait qu'il va être libéré), Idoine nerveux et Valéria désespérée.

Voici des événements pour agrémenter la croisière…

Étrange colis (Jour 1, 1 heure après le départ)

Une autre barge accoste le Bus. Son capitaine discute un moment avec Vulgar. Il lui confie un cercueil pour le convoyer à l'autre cité pour une riche famille qui l'a commandé. Ce cercueil en ébène, richement décoré, est scellé. Il ne contient rien. Vulgar dépanne simplement son collègue.

Durant le transbordement, un homme de l'autre barge cache une *potion d'état gazeux* près des prisonniers et se fait remarquer d'Idoine. C'est un ami du prisonnier. Un PJ attentif remarque ces gestes étranges par un jet de Perception DD20, sans pour autant comprendre ce qui se joue. L'ami d'Idoine élude toute question et retourne sur son bateau. Si une fouille est organisée, un jet de Perception DD15 permet de trouver la potion.

Idoine raconte aux gardes une histoire sur les vampires, ce qui ne les rassure pas du tout (qu'en pensent les PJ ?). Gostasonn devient également très nerveux, persuadé qu'un vampire dort dans le cercueil. Il demande qu'on s'en débarrasse, ce qui lui vaut des railleries. Suren le prend à part et le somme de se calmer s'il veut que leur accord tienne toujours… Un PJ curieux entend cette conversation grâce à un jet de Perception DD10.

Conflit des gitans (Jour 1, 4 heures après le départ)

Des gitans voyagent sur ce fleuve, qu'ils considèrent comme leur territoire. Ils n'aiment pas le Bus. Une barge de gitans, poussée par des rameurs, arrive en face. Alors que le Bus longe la barge, les rameurs prennent

leurs perches et attaquent les gens sur le Bus. Considérer les perches comme des bâtons avec une allonge de 3 m. Les gitans veulent faire peur pour gâcher ce commerce, sans tuer personne. L'un d'eux jette un feu grégeois pour faire plus de dégâts. Les gars de Vulgar l'éteignent avec des seaux de sable.

GITAN (6)

Guerrier 2 ; **pv**18 ; Init +2 ; **CA** 15 ;
Attaque +4, 1d6+2 bâton ;
Ref +2, **Vig** +4, **Vol** +1 ; AL N.

Les gitans rament pour s'éloigner vite du Bus, une fois le mal fait.

Pas de diamants (Jour 1 après midi)

Vulgar montre aux PJ des coins où pousseraient les fleurs, mais ils ne trouvent rien. Idoine hèle les PJ : « *Vous cherchez les diamants de la rivière ? Mais connaissez-vous seulement la véritable histoire des diamants ?* » Idoine raconte alors l'histoire de Valéria et d'Othis. Suren, nerveux, interrompt le discours par un coup de pommeau sur la tête, prétextant que ses histoires le saoulent… Valéria est gênée et refuse d'en dire plus. Rappelons que personne sur ce bateau ne sait où sont les diamants.

Suite à cet incident, les prisonniers parlent entre eux, chacun racontant son histoire et leur haine de Suren. Idoine leur parle du scribe qui gère les fonds secrets du sergent. Les PJ ont au mieux perçu des bribes de conversation. S'ils comprennent que Suren manigance quelque chose, en emmenant Valéria sur le même bateau pour le même trajet, laissez-les chercher à en savoir plus.

Première nuit à l'auberge

Tandis que les voyageurs se reposent à l'auberge, les prisonniers restent attachés sur la barge, surveillés par un garde, relayé toutes les quatre heures. Les hommes de Vulgar dorment sur le bateau. Dans l'auberge dînent les Quatre Fantastiques. Une gitane dit la bonne aventure à des clients. Elle porte une broche avec une fleur, qui est un « *diamant de la rivière* ». Un des « *Fantastique* » le remarque et lui en offre 50 po, Vous pouvez jouer une surenchère amicale avec les PJ, en vous assurant que les quatre fantastiques gagnent, pour obliger les PJ à continuer leur quête.

En pleine nuit, Idoine compte s'enfuir en faisant croire qu'un vampire sort du cercueil. Il lance un sort de *prestidigitation* pour créer une petite brume lumineuse et le sort *sons imaginaires* pour produire de sombres murmures. Ces sorts sont lancés malgré ses chaînes grâce à son don *Incantation Statique*. Le barde utilise la cire prise sur la bougie d'une lanterne pour le sort *son imaginaire*. Apeurés, les marins et le garde s'enfuient à l'auberge prévenir les autres. Gostasonn est pris de panique et saute sur la rive, courant comme il peut, son boulet en main.

Grâce à cette diversion, Idoine boit la *potion d'état gazeux* cachée entre les caisses, puis se met à crier, en jouant la comédie, comme s'il était attaqué par un suceur de sang. Il se transforme en gaz et s'enfuit sur la rive opposée. Si la potion a été trouvée, Idoine se rend invisible. Il porte son boulet et descend se cacher dans la grange en espérant y trouver des outils pour s'en défaire.

Résolvez cette rencontre suivant la réaction des PJ. Il est intéressant de les faire intervenir quand Idoine se transforme. Vont-ils comprendre la supercherie ? Idoine peut être suivi en pleine nuit par un sort de *détection de la magie*.

Si Idoine a pu s'échapper, Suren envoie un messager prévenir les postes de gardes. Il fera ouvrir le cercueil si ce n'est pas déjà fait, contre l'avis général… →

ET LES AUTRES GROUPES ?

La plupart des concurrents ont acheté des fleurs aux gitans présents le long du fleuve Si vous souhaitez commencer à montrer à vos joueurs que d'autres enjeux se jouent dans la chasse au trésor, vous pouvez leur faire croiser la route d'autres groupes en compétition. Certains seront de vrais joueurs, mais d'autres pourraient profiter de la couverture du jeu pour poursuivre des objectifs bien différents. Par exemple, un groupe pourrait travailler secrètement pour la milice et profiter de la chasse pour prouver la félonie de Suren. D'autres pourraient être des chasseurs de prime engagés par les joailliers qui cherchent les diamants. Enfin, pourquoi pas imaginer un groupe monté par un collaborateur proche du maire qui a eu vent de l'histoire des diamants et qui veut les récupérer pour lui…

Si les PJ capturent Idoine, il les supplie de le laisser s'enfuir, clamant son innocence. Il peut fournir de précieuses informations sur la guilde des voleurs et sur l'avocat de Suren en échange de sa liberté.

Gargouilles (Jour 2, milieu de matinée)

Le bateau passe près d'une barge, qui n'est pas amarrée. Elle suit doucement le fleuve, abandonnée. Deux tentes y sont posées. Suren est sur ses gardes car il s'attend à une astuce d'Othis pour délivrer Valéria.

Jouez sur le suspense, tout est silencieux. Des traces de sang mènent à un cadavre allongé sous une tente. Sous l'autre reposent deux aigles de pierre majestueux. On peut voir des traces de sang au niveau de leurs griffes. Ce sont deux gargouilles, qui attendent le moment opportun pour attaquer.

GARGOUILLE (2)

pv48 *Bestiaire p.146*

Trésor

Sur la rive poussent des fleurs qui sont les « *diamants* » de la quête.

À ce stade, si les PJ cueillent les fleurs et décident de passer à une autre quête en reprenant des chevaux à l'auberge-relais suivante, le prochain événement aura lieu avant d'arriver à l'auberge.

La fuite des amoureux (Jour 2, milieu de journée)

Othis, caché sur la berge, envoi un merle voleter avec insistance au-dessus du bateau (sort de *messager animal*). Valéria sait qu'Othis adore les merles et comprend donc qu'il est dans le coin. Elle dit alors à Suren qu'elle sait où se trouvent les diamants et qu'elle est prête à les lui rendre s'il promet de la libérer. Suren bluffé, accepte. Elle lui demande de s'arrêter pour chercher une boîte au fond de l'eau, « *à moins bien sûr qu'il ne veuille le faire lui-même ?* ». Suren arrête le bateau et place ses hommes sur la rive, arbalètes chargées, à l'endroit où Valéria plonge. Elle est attachée avec une corde.

Othis est caché dans les roseaux, 50 m plus loin. Il a une boîte avec lui, pour faire croire qu'il a les diamants. Il sort de l'eau en criant : « *Merci sergent pour les diamants !* ». Le rôdeur se met à courir vers un groupe d'arbres où l'attend un cheval. Il espère attirer l'attention pour permettre à Valéria de s'enfuir. Suren est furieux et ordonne à ses hommes de le poursuivre Une fois seule avec Suren, Valéria sort de l'eau et tente de le désarmer.

Othis, se voyant poursuivi, siffle très fort. Un autre cheval (son compagnon animal), caché derrière des arbres proches de la rive, s'approche de Valéria. Elle comprend ce qui lui reste à faire : sauter sur le cheval et fuir au plus vite. Aux PJ d'agir.

Si Othis est capturé avec Valéria, il demande aux PJ de les libérer car, après tout, ils n'ont essayé que de vivre à la barbe de quelques riches qui n'ont pas besoin de tout cet or… Il promet qu'ils vivront honnêtement ensemble, ce qu'ils ne pourront pas faire en prison. Le couple semble sincère et est réellement amoureux. Après tout, la mission des PJ n'est pas de ramener Othis… Libérés, Valéria raconte ce qu'Idoine lui a appris sur Suren. Le sergent n'osera pas empêcher les PJ de les laisser partir, mais il leur en tiendra rigueur.

Si seul Othis est libre, il envoie le lendemain un messager animal aux PJ, proposant un échange Valéria contre diamants.

Et les diamants ?

Si personne n'a trouvé les diamants, Vulgar se souvient d'Othis et en

particulier de ses vêtements mouillés lors de son premier voyage. De retour en ville, il plonge sous son bateau pour finalement y découvrir la boite... mais contient-elle encore les diamants, ou Othis les a-t-il vraiment récupérés lorsque le bateau s'est arrêté ? Les deux scénarios sont possibles, à vous de choisir ce qui vous arrange selon le déroulement des événements.

Piéger Suren

Si les PJ ont appris le nom de l'avocat de Suren, ils peuvent lui rendre visite à son bureau à la guilde des avocats. Il y cache dans un faux tiroir les actes des acquisitions de Suren ces dix dernières années, qui prouvent que Suren a engrangé des revenus bien supérieurs à sa solde.... Ceci suffit à le faire arrêter et la hiérarchie de la milice récompensera les PJ qui ont participé à faire tomber ce fonctionnaire corrompu. Vous pouvez aussi laisser les PJ empêcher Suren de remettre Gostasonn à ses amis ...

Les protagonistes

IDOINE **FP3**

Pv 23 (DV 3d8 + 1d10)
Humain mâle Barde 3, Rôdeur urbain 1
CN humanoïde de taille M (1,78 m, 74 kg)
Init +3 ; **Sens** : Perception Auditive +8

DÉFENSE

CA 13 (+3 Dex), contact 13, pris au dépourvu 10
Ref +8, **Vig** +3, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 9 m (6 cases)
Corps à corps +2 (1d3-1 poing)
Distance +6
BBA +3, **BMO** +2 **DMD** +15
Sorts (illimité/4) (JS 12+niveau du sort ; **Concentration** 1d20+5 +4 magie de guerre)
Niv 1 : charme personne, compréhension des langues (un peu de suie et une pincée de sel), disparition, image silencieuse (un bout de toison de mouton)
Niv 0 : berceuse, détection de la magie, lumière (mousse phosphorescente ou luciole), manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire (cire)

CARACTÉRISTIQUES

For 9, **Dex** 16, **Con** 10, **Int** 14, **Sag** 13, **Cha** 15
Dons : Magie de Guerre, Incantation Statique, Voix de la sibylle
Compétences : Acrobatie +8, Art de la Magie +8, Bluff +9, Connaissance (nature)+6, Connaissance (folklore local) +8, Connaissance (mystère) +7, Déguisement +7, Diplomatie +7, Discrétion +8, Escamotage +9; Perception +8, Représentation (chant) +9, Sabotage +8, Survie +6
Langues : Commun, Halfelin, Elfe, Argot des voleurs
Particularités : Ennemi juré (orque), Contre-chant, Distraction, Fascination, Inspiration vaillante +1, Érudition, Inspiration talentueuse +2, Pistage, Savoir bardique, Versatilité artistique, 30 ans, cheveux bruns, yeux verts, ce chanteur itinérant a perdu sa famille lors d'un raid orque. Il a rejoint la guilde des voleurs pour survivre. Son rôle est d'espionner les marchands étrangers, futures cibles de la guilde. Idoine n'a pas la langue dans sa poche, au point de se faire des ennemis très rancuniers au sein de la guilde.

GOSTASONN

Guide du Maître p.306, sans arme, bien sûr

Ce gros costaud de 25 ans, hirsute et sale, à la grosse barbe, vit aux dépends de sa famille de brigands.

OTHIS **FP4**

Pv 44 (DV 5d10+5)
Homme mâle Rôdeur 5
CN humanoïde de taille M (1,72 m, 69 kg)
Init +3; **Sens** : Perception +9

DÉFENSE

CA 17 (+4 *cuir clouté*+1 +3 Dex), contact 13, pris au dépourvu 14 →

Ref +7, **Vig** +5, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 9 m (6 cases)
Corps à corps +7 (1d8+2 épée longue)
Distance +8 (1d8+2 arc long de maître de force +2), ou +6/+6 (1d8+2)
BBA +5, **BMO** +7, **DMD** +20
Sorts (2)
Niv 1 : messager animal, passage sans trace

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 16, **Con** 13, **Int** 11, **Sag** 13, **Cha** 12
Dons : Endurance, Talent (Natation), Tir monté, Combat monté, Tir rapide, Volonté de fer
Compétences : Connaissance (géographie) +5, Connaissance (nature) +5, Discrétion +8, Dressage +9, Équitation +11, Natation +13, Perception +9, Premiers Secours +8, Survie +9
Langues : Commun, Gobelin
Particularités : Compagnon Animal (un cheval léger), Empathie sauvage, Ennemi juré (1er gobelin, 2nd orque), Environnement de prédilection (plaine), Pistage, Style combat à distance
Équipement : épée longue, arc long de maître de force +2, *cuir clouté+1, bague avec le sort monture au niveau 1, 1/jour*

Cet homme de trente ans, cheveux blonds, yeux verts, a découvert l'amour de sa vie et se battra pour elle.

SUREN

(1,75 m, 80 kg, AL LM)
Expert 1 Homme d'arme 4, **Init** +5, **pv**37, **CA** 18, **Ref** +2, **Vig** +5, **Vol** +4 , **Att** +6 (1d8+1), **BMO** +5, **DMD** +16 ;
For 13, **Dex** 12, **Con** 12, **Int** 13, **Sag** 12, **Cha** 11
Dons : Persuasion, Science de l'initiative, Vigilance
Compétences : Connaissance (Folklore local) +6, Diplomatie +8, Escalade +5, Intimidation +10, Natation +7, Perception +11, Profession (droit) +8, Psychologie +11
Équipement : potion de soins légers, épée longue de maître ; cotte de maille de maître, écu en bois, 50 po.

VALÉRIA

(1,54 m, 45 kg, AL CN)
demi elfe Bretteur 3, **Init** +3 ; **pv** 21, **CA** 14 ; **Ref** +6, **Vig** +0, **Vol** +1 ; **BBA** +3, **BMO** +4 **DMD** +17 ;
For 13, **Dex** 17, **Con** 9, **Int** 13, **Sag** 11, **Cha** 14.
Dons : Expertise, Science du désarmement, Talent Acrobatie
Compétences : Acrobatie +12, Bluff +8, Diplomatie +7, Escamotage +8, Évasion +8, Natation +5, Perception +5
Langues : Commun, Elfe, Argot des voleurs
Particularités : Charmante vie 3/j, Exploit, Finesse du Bretteur, Panache (2/j)

20 ans, mince, souple, long cheveux châtains en tresse, elle est très courageuse et bornée.

Le trophée des marais

L'objet de la quête

Le « *trophée des marais* » est une expression donnée par les aventuriers qui ont voyagé dans les proches marais. Il s'agit d'animaux transformés en pierre par les cockatrices qui sévissent dans la région. La statue doit être celle d'un animal de pierre d'au moins 20 cm de long.

Enjeux cachés

Dernièrement ces créatures ont dangereusement pullulé, et on a même vu des statues d'homme-lézards dans le marais, ce qui prouve que les monstres ont étendu leur territoire. Cela devient un problème. Les autorités espèrent que l'épreuve et l'arrivée des aventuriers dans le secteur des cockatrices permettra d'éradiquer la surpopulation de cette dangereuse espèce.

La source du problème se nomme Firrzi'sky, un shaman homme-lézard. Firrzi'sky s'est conçu un man-

teau en plumes de cockatrices, qu'il a enchanté pour se protéger de ces bêtes. Mais son rituel a créé un objet maudit. Le porteur du manteau tisse un lien avec les cockatrices, qui le considèrent comme un des leurs… et réciproquement. Le shaman a ainsi développé un véritable élevage de ces monstres. La tribu d'homme-lézards, renommée « *les Cocka* », sert ses ambitions, fascinée par le pouvoir de Firrzi'sky. Le chef de cette tribu, Gonlar'Kaal, est terrorisé par son shaman. Il est pourtant un redoutable combattant qui a bataillé des années comme gladiateur dans une arène avant de gagner sa liberté.

Le retour du gladiateur ?

Justement, le maître de l'arène souhaite son retour. Au courant de la chasse au trésor, il aborde les différentes équipes en leur demandant de retrouver son gladiateur pour le convaincre de revenir à l'arène en promettant à l'homme-lézard une puissante arme magique. Bien sûr, tout travail mérite récompense, et le maître peut promettre quelque chose aux PJ… à votre discrétion. Vous pouvez utiliser le maître de l'arène pour guider directement les PJ sur la piste du trophée. Si les PJ se renseignent sur les cockatrices, donnez-leur des indices issus du *Bestiaire p. 48*.

Dans la pataugeoire

Sur le trajet, les PJ croisent l'équipe concurrente des Invulnérables, avec une statue en pierre d'un alligator d'un bon mètre de long transportée sur un disque flottant. Ils clament que le combat contre les monstres fut titanesque et que les PJ n'ont aucune chance…

Le malchanceux

Alors que les PJ s'enfoncent dans le bourbier, ils sont hélés par un homme à moitié enfoncé dans des sables mouvants. Il se présente aux PJ et requiert aimablement un peu de leur temps pour le sortir de là. La difficulté de l'opération est laissée à votre appréciation, un PJ pouvant tomber dans un trou d'eau, masqué par des herbes, mais sans danger. L'homme, très inconscient, se nomme Allys. Ce marchand est parti dans les marais pour acheter aux homme-lézards des cockatrices qu'il compte revendre ensuite à des gens qui cherchent des gardiens efficaces pour un entrepôt. Ce naïf s'est fait trahir par ses deux gardes, qui se sont enfuis dans les marais avec son argent. Allys souhaite accompagner les PJ, car il est perdu. Il →



Valéria

espère aussi retrouver ses anciens comparses et faire la paix… La piste des filous s'enfonce dans les marais…

Cot Cot Cot…

Les PJ comprennent que le danger est proche à la vue d'une grenouille en pierre, suivie d'une libellule en pierre, des trophées toutefois trop petits pour être valides pour la chasse… Puis vient la statue d'un homme pétrifié ! Allys reconnaît un des sbires qui l'a trahi. La statue a subi de nombreux coups de bec, une partie du corps lui manque. Les filous sont partis dans la mauvaise direction et ont croisé des cockatrices. Le second est encore vivant, emporté dans la tribu des Cocka…

C'est à ce moment que les PJ remarquent que tout est calme. Soudain, des oiseaux s'envolent… Puis deux homme-lézards se mettent à courir loin des PJ. S'ils sont rattrapés, ils crient : « *pas taper, pas taper* ». Ils fuient la tribu des Cocka, poursuivis par des cockatrices…Soudain ils blêmissent, voyant deux spécimens voletant juste derrière les PJ

COCKATRICE (2)

pv30 *Bestiaire p.48*

Une fois saufs, les homme-lézards expliquent aux PJ que leur shaman est devenu le maître des cockatrices avec son manteau magique et qu'il en fait l'élevage. Il les préfère à sa propre race ! Même leur chef en a peur… Les deux humanoïdes demandent de l'aide aux héros…

La hutte de la sorcière

Sur le chemin de la tribu, les PJ croisent une hutte fixée sur des bambous à trois mètres de haut. Y vit une sorcière homme-lézard. Elle est très accueillante, malgré son apparence repoussante et sa cabane effrayante. Son ragoût est infect mais son cataplasme nauséeux est très efficace pour annuler la pétrification des monstres… Elle peut ainsi guérir une fois un PJ malchanceux. Elle ne fait pas partie de la tribu des Cocka mais peut renseigner les PJ.

MANTEAU EN PLUMES DE COCKATRICES

Le manteau crée un lien avec les cockatrices : toute capacité de druide ou tout sort qui cible un animal fonctionne sur une cockatrice. Ainsi Firrzi'sky peut les dresser avec un bonus d'empathie sauvage de +4. Il peut utiliser son pouvoir de forme animale pour se changer en cockatrice et un sort de *convocation animale III* pour convoquer une cockatrice. Le manteau l'immunise contre la pétrification. Le druide garde toujours des sorts pour contrôler ses bêtes instables. Seulement, le porteur du manteau devient fou, et ne désire qu'une chose : vivre parmi ces bêtes.

La tribu Cocka

La tribu a construit ses huttes au cœur d'une petite mangrove. Une dizaine d'homme-lézards n'y vivent dorénavant que pour servir les cockatrices. Les bêtes ne les attaquent que si elles sont affamées. Les cockatrices se baladent en liberté et vont dormir dans un grand terrier sous un des arbres. Leur nombre est laissé à votre appréciation. La hutte du shaman est au sommet d'un arbre. Des trous boueux d'1 m de large et 3 m de profondeur servent de prison. On y trouve le second sbire du marchand, en larmes. Tout autour de la hutte du chef, sur la place centrale et à l'entrée de certaines huttes trônent des statues de pierres d'animaux du marais pétrifiés.

Une attaque frontale est suicidaire. L'objectif des PJ, une fois les rensei-

ET LES CONCURRENTS ?

Une tribu d'homme lézards vend au bord du marais des statues en pierre. La plupart des équipes en ont simplement acheté une. Les quatre fantastiques sont moins chanceux : c'est le nain pétrifié qui sert de trophée … (Mais pourquoi fait-il toujours « 1 » aux jets de sauvegarde ?!)

gnements pris, devrait plutôt être de détruire le manteau maudit… Ou de voler une statue puis de quitter le village sans demander son reste.

Si les PJ ont secouru les deux homme-lézards poursuivis dans le marais, ils peuvent entrer sans problème dans le village et seront accueillis dans la hutte de ceux qu'ils ont libérés. On leur présentera même le chef. Les PJ le reconnaissent comme étant le gladiateur qu'ils cherchent. Il pourrait tout à fait devenir un allié, car il veut regagner son honneur. Il propose de nourrir à foison les cockatrices dans leur terrier, laissant une occasion aux PJ de s'occuper du shaman… Qu'il refuse d'affronter par peur de sa magie.

Si les PJ entrent dans le village non-accompagnés, tous les homme-lézards seront *a priori* méfiants, et rapidement hostiles si les PJ se montrent menaçants.

HOMME-LÉZARD (10)

pv 12 *Bestiaire p.182*

GONLAR'KAAL

Guerrier 7

CA 15 **pv** 75 **Att** +12/+7 1d8+6 (trident) ; **For** 18, **Dex** 13, **Con** 16, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 9

Quand les PJ entrent dans la hutte du shaman, ce dernier est absent. Ils ne voient que deux cockatrices… L'une d'elle est en fait le shaman ! Il attaque les intrus par surprise, lançant ses sorts sous cette forme. Laissez planer le doute sur le fait que le shaman pourrait être invisible. Puis il s'envole de sa hutte pour atterrir plus loin et rameuter sa tribu…. Si les PJ sont en danger, faites intervenir une équipe concurrente pour les sauver, à moins que Gonlar'Kaal ne surmonte sa peur et finisse par les aider… Si les PJ l'aident à se débarrasser du shaman, il leur offrira volontiers la statue de leur choix. Quant à la proposition du maître de l'arène, suivant l'argumentaire des PJ, décidez si Gonlar'Kaal l'accepte ou préfère reprendre les rênes de sa tribu.



HOMME LÉZARD DRUIDE

FIRRZI'SKY **FP5**

Pv 53 (DV 5d8+15 +2d8+6)
Homme lézard mâle Druide 5
N humanoïde reptilien de taille M
Init +0 ; **Sens :** Perception +8

DÉFENSE

CA 21 (+5 naturelle, +4 armure, +2 bouclier), contact 10, pris au dépourvu 21
Immunisé contre pétrification
Ref +1 **Vig** +10, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 6 m (4 cases), déplacement facilité
Corps à corps +5 (1d4+1 griffe)
Distance +4
BBA +4 **BMO** +5 **DMD** +15
Sort (illimité/4+1/2+1/1+1) (JS 11+niveau du sort ; **Concentration** 1d20+6+4 magie de guerre), Domaine des marais
Niv 3 : résistance aux énergies destructrices partagée, sentier de nénuphars

→

Niv 2 : grâce féline, immobilisation d'animal, invasion d'orties
Niv 1 : charme animal, enchevêtrement, flammes, poussée hydraulique, soins légers
Niv 0 : assistance divine, détection du poison, réparation, résistance

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 11, **Sag** 13, **Cha** 15
Dons : Création d'objets merveilleux, Incantation Animale, Magie de Guerre
Compétences : Acrobatie +2, Art de la Magie +5, Connaissance (nature) +10, Natation +10, Perception +8, Premiers Secours +8, Survie +10
Langues : Draconique, Commun, Druidique
Particularités : Empathie sauvage, Forme animale (5h/jour), Résistance à l'appel de la nature, Retenir son souffle
Équipement : *armure de peau +1, potion de splendeur de l'aigle*, écu en bois

CAPACITÉS SPÉCIALES

Guérison naturelle (Sur) : Cinq fois par jour, le shaman canalise l'énergie (comme un prêtre du même niveau), mais seulement pour soigner les animaux (y compris les cockatrices), les plantes et la vermine.

Étrange statue

Sur le chemin du retour, Allys remarque une petite statue enlacée dans les branches d'un arbre. Elle représente un ange s'élançant en l'air et portant une corne dans la main, tendue vers le ciel. Curieusement il est impossible de libérer l'objet. Sur la corne, on peut lire une inscription ancienne : *Souffle et le souffle te portera tout le jour*. Souffler dans la corne octroie l'effet du sort de *vent divin* pour 12 h. Voilà un moyen rapide de rentrer.

La farine du moulin damné

L'objet de la quête

Le moulin damné est un vieux moulin en pierre abandonné, situé à 300 km de la ville (Connaissance (Géographie) DD15). Il n'a jamais produit la moindre farine et son origine reste mystérieuse, car il n'est pas de conception humaine… Tout près de là existe un accès aux mondes souterrains et, à proximité de l'entrée, vit une tribu de derros. Ces derniers commercent avec des marchands peu scrupuleux de la surface. Parmi eux, Qildornis leur achète de la drogue qu'il revend en ville. Il a nommé cette drogue la **farine du moulin damné**.

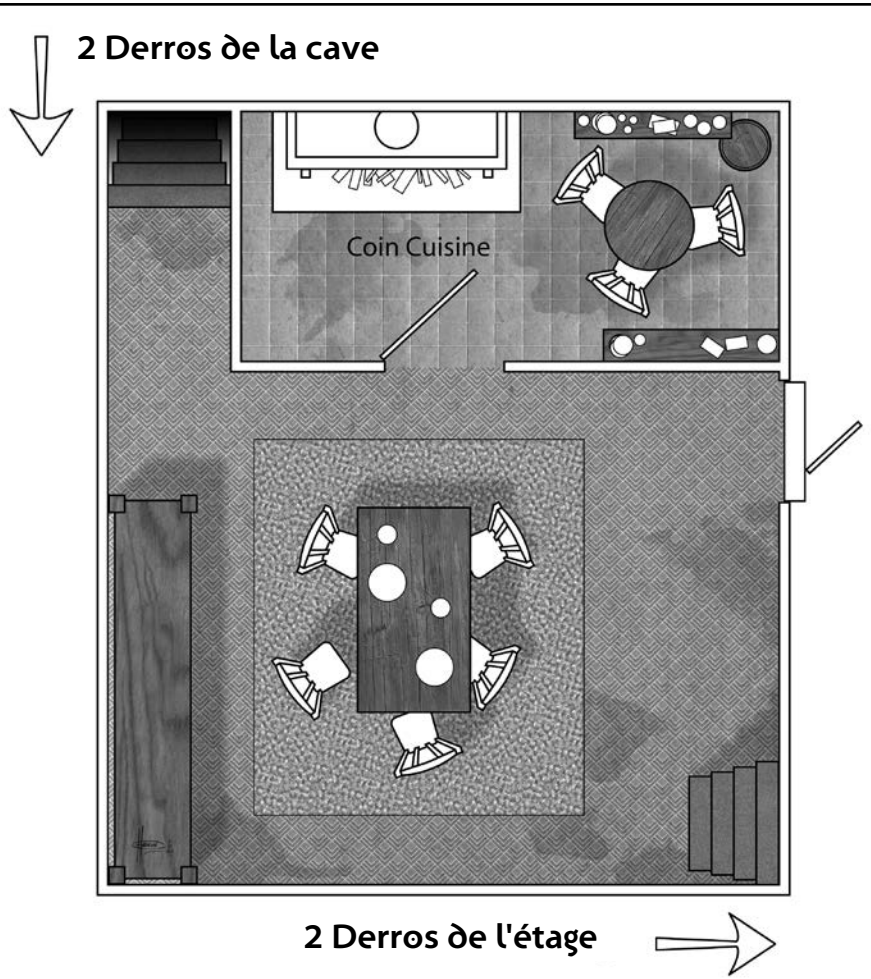
LA FARINE DU MOULIN DAMNÉ
Type inhalation ; **Dépendance** modérée, Vigueur DD 16
Prix 20 po
Effet 1 heure ; +2 Charisme
Dégâts 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Constitution et de Sagesse

Le *guide du maître p.236* détaille l'effet des drogues.

Enjeu caché

Cette poudre noire procure au consommateur un sentiment de confiance, parfois bien au-delà du raisonnable. Elle est utilisée par les derros savants pour augmenter leurs pouvoirs, mais cette race souterraine est immunisée aux effets de dépendance. Les clients de Qildornis sont principalement des artistes : la drogue inhibe tout stress, ce qui facilite les performances. Achetée en or fondu pour 2 po la dose, elle est revendue à 20 po dans un bout de parchemin plié en quatre. Les autorités, devant de ce nouveau fléau, veulent stopper les trafiquants. D'où cette épreuve.

La « *farine* » n'est connue que dans la pègre et le milieu artistique. Faute d'idées, laissez les PJ chercher un temps parmi les boulangers… jusqu'à l'événement suivant.



Une dose d'artiste

Ronalda la cantatrice fait un retour sensationnel à l'opéra, suscitant la jalousie parmi ses concurrentes. L'une d'elle, Falballa se lamente dans une auberge sur son sort. Elle crie à qui veut l'entendre que « *Ronalda triche d'une façon ou d'une autre pour réussir une telle performance. N'utiliserait-elle pas cette farine, cette drogue, comment on l'appelle déjà ?* » Les PJ sont des témoins de la scène.. En questionnant Falbala, ils apprennent l'existence de la drogue. Il serait intéressant de savoir si Ronalda en fait usage. Le plus simple pour la rencontrer est de faire la longue queue devant sa loge après le spectacle.

Ce soir-là, Ronalda, fière de son succès, pavoise. Qildornis se trouve parmi les admirateurs. Dans sa loge, elle le salue publiquement devant l'assemblée, le présentant comme son bienfaiteur, l'homme de son retour sur le devant de la scène. Elle fait bien sûr allusion à la « *farine* ». Plusieurs moyens s'offrent aux PJ pour démasquer le dealer. Par exemple :

- Fouiller la loge de Ronalda pour trouver un peu de poudre, la mettre devant le fait accompli pour la faire parler. Elle sait où loge Qildornis. →

- Faire croire à l'artiste que la drogue entraîne de terribles effets secondaires mais qu'un moyen existe de les guérir, en échange de sa collaboration
- Contacter Qildornis en se faisant passer pour des acheteurs. Trop content de sa réussite, il n'est pas méfiant et peut être pris au piège.

À un stade de leur enquête, il faut que les PJ aboutissent à la demeure du dealer.

ET LES CONCURRENTS ?

Certains ont acheté la drogue à des artistes peu scrupuleux. D'autres sont partis bêtement au moulin… Les Invulnérables ont arrêté des revendeurs qui travaillent pour Qildornis.

Confrontation

Chez le dealer

Le trafiquant vit dans une petite maison d'un étage, récemment acquise grâce à sa nouvelle fortune. Le rez-de-chaussée comporte une pièce commune et une cuisine. Un escalier descend à une cave qui sert de laboratoire. L'étage a deux chambres. Les pièces sont plutôt sales, des restes de nourriture traînent partout.

Qildornis (Expert 4 pv20 Int10 Cha14 Bluff+6, Diplomatie+9, AL N) est un homme de trente ans, et de 1,65 m65 pour 63 kg, qui parle plusieurs langues des milieux sous terrains et connaît bien ce monde. Questionné sur la « *farine* », il estime ne faire aucun mal en la vendant. Au contraire, il aide simplement les artistes à explorer pleinement leur potentiel. Bien sûr, il se cache de la loi et ne dévoile rien sur ses fournisseurs. Il est très gêné si on lui demande pourquoi ce nom de farine du moulin damné… Ce qui laisse sous-entendre que la drogue vient de cet étrange moulin.

Le marchand a deux assistants : des derros grassement payés. Ils préparent les dosages de la « *farine* » et fondent l'or pour l'achat de la drogue. Ils ne quittent jamais la cave. La drogue est stockée dans un coffret, rangée parmi les ustensiles sur un établi du laboratoire. Un jet d'Artisanat alchimie DD10 montre que la drogue n'est pas fabriquée ici. L'or fondu est sous forme de plaquettes, cachées dans une malle sous une pile de vêtements. Il y a pour 1 000 po en drogue et 800 po en or.

Qildornis ignore que les derros comptent le trahir. Deux autres derros, arrivés la veille, sont cachés à l'étage. Au moment de l'annonce de la chasse au trésor, ils ont compris la manœuvre du maire et ne souhaitent pas être découverts. Ils veulent récupérer l'or et tuer Qildornis, car c'est le seul témoin gênant qui connaît leur cachette. Jouez la scène suivante avant que les PJ découvrent les derros dans la maison.

Combat confus

Tandis que les PJ sont dans la pièce commune, l'équipe des Fidèles entre à son tour. Ayant remonté la piste de la drogue, ils entendent prononcer un châtiment exemplaire sur Qildornis. Jouez la confrontation, les points de frictions étant l'avenir du marchand et de sa drogue, situation plus tendue si le marchand est présent.

Soudain, les derros attaquent par surprise. Ils utilisent leur pouvoir de *ténèbres*, supprimant tout éclairage dans la pièce, puis ils y lancent une bombe qui projette un gaz provoquant la confusion (Vol DD12 ou être confus durant 1d4 rounds).

Assurez-vous que certains fidèles soient confus, afin que le chaos règne dans le noir : qui tape sur qui ? est-ce une trahison ? Les derros lancent *cacophonie*, puis tirent à l'arbalète au hasard dans le tas. Ils ne sont pas gênés par le gaz mais ne voient pas dans les ténèbres magiques.

DERRO (4)

pv 25 *Bestiaire p.73*,
épée courte (1d4) ou arbalète légère 1d6 + venin d'araignée (Vig DD14 1d2 For 1/r pendant 4 rounds)

Référez-vous au *Manuel des PNJ pp.131 et 147* pour des exemples de prêtres et de paladins formant l'équipe des Fidèles.

À terme, les PNJ suppriment les ténèbres puis aident les PJ contre les derros. Ce combat a uni les équipes. Un accord est trouvé sur Qildornis (sans doute arrêté) et sa drogue (un extrait est gardé pour la chasse, le reste est détruit).

Suite à cette attaque, Qildornis veut se venger des derros. Il indique aux PJ l'entrée de leur cachette. Un bon sujet pour une autre aventure.

Une lettre ∂outeuse

Les PJ trouvent une lettre, posée sur une table, dans laquelle un inconnu menace Qildornis : il doit payer une commission sinon la chasse aux trésors passera chez lui. Cette allégation sème le doute sur le bien-fondé de cette chasse aux trésors. Les quêtes seraient-elles choisies en fonction d'intérêts financiers ? La vérité dépendra de votre choix dans le chapitre final.

Victoire ?

Une fois les trois objets réunis, les PJ les remettent au juge pour validation. L'homme a l'air plutôt blasé. La chasse est une catastrophe. Les premières équipes sont rentrées très vite avec les trois objets. Il annonce aux PJ qu'ils ont perdu !

À la sortie, ils se font accoster par un homme au faciès très ingrat, effrayant, assez costaud, vêtu d'une cotte de maille rouillée. Il se nomme Loumars. « *Alors pas trop frustrés ? Vous démantelez un trafic de drogue, risquez votre peau à occire des cockatrices, nagez après des diamants, tout cela pour qu'on vous dise : trop tard, vous avez perdu !?* »

Loumars est un ancien gagnant de l'épreuve. Après l'euphorie de la victoire, il a vite déchanté quand il a compris qu'il a fait les basses besognes de la ville pour un simple médaillon… Surtout que, en dépit de sa prétendue renommée, les gens en ville ne l'ont jamais vraiment accueilli à bras ouverts en raison de sa laideur. Bouffi de rancœur, Loumars a décidé de saboter la chasse aux trésors. C'est lui qui a parlé aux gitans et aux hommes-lézards pour qu'ils vendent les trophées, rendant inutile toute recherche. C'est lui qui a écrit la lettre découverte chez Qildornis pour jeter le discrédit sur cette chasse.

Loumars explique aux PJ le but réel de chaque quête. Il leur suggère de faire un scandale lors de la cérémonie de clôture.

La fin dépend de comment vous voyez le maire.

Soit c'est une personne pragmatique. Face à une insistance des PJ, il leur donnera une rémunération raisonnable. Si les PJ ont rapporté des preuves de la culpabilité de Suren, ils recevront en plus des honneurs mérités, devant une foule en délire, lors de la cérémonie de clôture. Cela ne coûte rien…

Soit c'est une crapule. Stopper le vendeur de drogue ? C'est parce qu'effectivement le maire ne recevait pas ses commissions (Loumars a tapé dans le mille sans le savoir). L'histoire des diamants ? C'est pour arrêter Suren, devenu trop gourmand. Les cockatrices ? Elles mettaient en danger un repaire secret installé dans les marais, près de la statue de l'ange. Et maintenant, les PJ en savent trop…

Loïc Feitz

***Illustrations & plans** Chris Hénin*

UN SCÉNARIO POUR DEGENESIS CASUS BELLI

Le Triumvirat

Ce scénario d'initiation à Degenesis *conviendra aussi bien à des débutants qu'à des joueurs plus aguerris. Le MJ aura veillé à bien lire les deux tomes du livre de base pour s'imprégner de l'univers particulier et de l'ambiance sombre. Cette histoire est librement inspirée du fil*m Les 7 samouraïs *et de son remake* Les 7 mercenaires.

En quelques mots…

Un petit village au Nord-Est de la Purgare. Les PJ ont été recrutés par des villageois pour assurer leur protection contre une bande qui s'en prend à eux depuis déjà plusieurs semaines. Le salaire n'est pas élevé mais le village contiendrait un abri qui pourrait intéresser un Ferrailleur ou un Chroniqueur ou toute personne un peu aventurière et désireuse de récupérer des artefacts de valeurs.

Fiche technique

TYPE • Aventure
PJ • Débutant
MJ • Débutant
Joueurs • Débutants

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

Mise en place

L'histoire pour le MJ

Le village d'Arcanus a été bâti il y a de cela plusieurs siècles, en même temps que les souterrains où ont été disposés un certains nombres d'humains pour expérimenter une cryogénisation à long terme. Il ne subsiste désormais que quelques blafards, éveillés depuis plusieurs mois mais prisonniers, car la porte d'entrée est bloquée.

L'existence du souterrain est peu connue aux alentours, même si quelques rumeurs perdurent.

Des Clanistes en train de monter en puissance décident de s'en prendre à Arcanus et apprennent fortuitement l'existence des souterrains, ce qui attise d'autant plus leur convoitise.

Les villageois harcelés font appel à des mercenaires – les PJ – pour les protéger.

Treize coucous qui ont pris l'identité d'un trio de Juges légendaires ont eux aussi vent de l'existence des souterrains et se voient déjà croulant sous les Lettres de Change. Ils font alors route vers Arcanus sans se douter de la guerre que se livrent Clanistes et mercenaires. Ils décident de jouer la comédie face au grands nombres d'adversaires potentiels pour mieux rouler tout le monde dans la farine à la fin, ou plutôt pour tenter de le faire, car les Pj veillent.

À la fin, les PJ devront se retrouver avec un cas de conscience.

Que faire ? Aider les Juges, aider les Blafards, aider les villageois ? L'heure sera au choix.

Les protagonistes

Le clan des Ailes brisées

Ce clan de voleurs veut prendre le contrôle du village et du contenu d'un réseau souterrain dont la rumeur prétend qu'il courrait sous une partie du hameau.

Il est actuellement dirigé par **Genaro Gatuso**, un homme aussi intelligent que violent et imprévisible. Pour le moment, il joue avec les villageois comme un chat le ferait avec une souris. Mais, très bientôt, il portera le coup fatal.

Les trois Juges

Ce sont en réalité trois Coucous, donc des Apocalyptiques, se faisant passer pour des Juges depuis quelques semaines.

Ils œuvraient chacun dans leur coin avant que leurs mentors respectifs ne les incitent à former un trio pour gagner encore en efficacité et se lancer sur des gros coups. La prise de pouvoir à Arcanus est leur seconde mission commune. Ils ont, →



Un trio de juges ?
Des imposteurs !

six mois auparavant, mis en coupe réglée une petite bourgade plus au Sud en se faisant passer pour des Ferrailleurs. Trop gourmands, ils ont été démasqués par le véritable Triumvirat, trois Juges légendaires de Purgare. Les Coucous ont usurpé leur identité après la mort des Juges.

Ils ont entendu des rumeurs concernant des souterrains à Arcanus et d'hypothétiques richesses.

Ils hésitent entre s'allier avec les PJ ou se rapprocher des Ailes brisées, la décision dépendra des actions des PJ mais, s'ils peuvent retourner leur veste au dernier moment pour se la jouer perso, ils ne tergiverseront pas.

Ils affirment se nommer **Pierrick Gyrra** pour le plus grand, **Konrad Hermsilla** pour l'imberbe et **Krieger Norgul** pour le dernier. **Krieger** est celui qui se tient le plus en retrait lors des discussions. À l'inverse, **Konrad** se fait charmeur et charmant. **Pierrick** agite le code face à son interlocuteur, citant d'obscurs articles pour appuyer son discours.

Les Blafards

Ils sont une douzaine à avoir survécu dans le complexe souterrain. Devenus fous car totalement isolés de tout et de tous, ils attendent que l'on vienne les délivrer. Ils sont éveillés depuis trois mois et n'ont plus guère de nourriture ni de boisson pour survivre. S'échapper est donc un impératif, mais l'extérieur et ceux qui y vivent leur font peur et, quand on a peur et que l'on a un peu perdu la tête, on a vite fait de frapper n'importe qui avec des barres de fer...

Les personnages joueurs ?

Au vu du rôle joué par les Apocalyptiques et les Blafards dans ce scénario, il est impératif de ne pas en avoir

Lucia Cardone

Jeune Ferrailleuse d'une vingtaine d'années, elle a, malgré son jeune âge, déjà bourlingué et prouvé sa valeur. Elle s'est retrouvée ruinée il y a peu suite à un marchandage qui a mal tourné avec un Chroniqueur. Les lettres de change que l'on devait lui remettre ne l'ont jamais été et le Chroniqueur a été retrouvé assassiné. Pour éviter d'avoir à s'expliquer, elle a fui et tente depuis de se faire oublier en louant ses services au plus offrant.
Blonde aux yeux verts, elle a un charme certain mais n'en abuse jamais. Assez petite et menue (1,60 m pour 43 kg), elle a le physique idéal pour se faufiler un peu partout.

Culture : Purgare Rang 2 Blaireau **Concept :** l'Aventurier **Culte :** Ferrailleur

PHY	2	Athlétisme	3	Résistance	1						
AGI	4	Armes à projectiles	2	Artisanat	1	Dextérité	1	Furtivité	1	Mobilité	2
CHA	3	Considération	2								
INT	2	Connaissance des artefacts	3	Légendes	1						
PSY	2	Domination	1	Volonté	2						
INS	3	Orientation	3	Perception	1	Pulsions	1	Survie	3		

Origines :

Alliés	1	Autorité	1	Renommée	1	Secrets	1
Ego	8	Sporulations	8	Blessures superficielles	6	Traumatismes	1

Potentiels : Cochon truffier 1

Klaudius Francistz

Juge âgé de 29 ans. Par le passé, il s'est fait manipuler par une séduisante Pie Voleuse dont il s'était amouraché et pour laquelle il a fait disparaître des preuves. Bien entendu, la demoiselle n'a pas demandé son reste et le pauvre bougre s'est retrouvé seul avec sa culpabilité. Il a alors préféré devenir mercenaire, espérant secrètement recroiser l'Apocalyptique.
Le brun ténébreux du groupe, aux yeux noirs insondables et à la mâchoire carrée et la plupart du temps fermée. Il parle peu mais, quand il le fait, ses mots portent autant que son marteau.

Culture : Borca **Concept :** Le Médiateur **Culte :** Juge
Rang : Vagabond (pour les besoins du scénario, le mentor du personnage n'est pas là. Klaudius est doté d'un marteau de justice malgré son rang)

PHY	3	Corps à corps	3	Force	1	Résistance	2
AGI	2	Armes à projectiles	3	Navigation	1		
CHA	2	Commandement	2	Considération	1	Négociation	3
INT	3	Concentration	1	Connaissance des artefacts	1	Technologie	1
PSY	3	Domination	2	Volonté	2		
INS	2	Empathie	2	Perception	2	Survie	1

Origines :

Alliés	1	Autorité	1	Renommée	1	Réseau	1	Ressources	1
Ego	8	Sporulations	10	Blessures superficielles	10	Traumatismes	6		

Potentiels : Visage de Janus 1

autour de la table. De même, compte tenu de la situation géographique d'Arcanus, il est plus qu'improbable qu'un personnage afrikain se soit aventuré autant au Nord.

Afin d'éviter d'annoncer à vos joueurs que tel ou tel culte n'est pas autorisé et ainsi risquer de leur mettre la puce à l'oreille, nous vous conseillons de leur proposer des prétirés. Cela vous permettra de bien connaître les forces en présence et de conserver la surprise de la découverte des Blafards et des Coucous. Nous vous proposons ainsi 5 prétirés avec un petit historique et les statistiques. Il est conseillé de donner une arme à chacun ainsi qu'une protection, étant donnés les combats décrits dans le scénario.

1.A l'attaque !

1.1 Dans le vif ðu sujet

« Des cris. Des pleurs. Une balle qui frôle le visage. Un homme qui hurle à côté, ses tripes à l'air. Des enfants apeurés qui cherchent désespérément un abri de fortune. Un vent de panique qui s'empare de la population. »

Ainsi débute ce scénario, au cœur du village d'Arcanus, petite bourgade d'un peu plus de 300 âmes.

Les PJ sont en plein combat, tentant de mettre en fuite des Clanistes qui menacent le village dont ils assurent la protection.

Des murets en pierres blanches et des plaques de tôles rivetées sombres constituent un abri de fortune, tout comme la lourde charrette posée devant la maison de **Federico** →

ou le hangar empli de bois coupé à quelques mètres d'un des PJ.

La plupart des maisons sont de plain-pied, certaines comptent un étage. Le seul édifice haut est celui utilisé pour les cérémonies anabaptistes et qui trône au bord Est de la place centrale. Les habitations sont constituées de pierres et de bois, auxquels on a ajouté de la tôle pour renforcer les structures. Le sol est un mélange de terre battue et de pavés usés.

N'hésitez pas à multiplier les scènes épiques : un PJ protège de son corps un jeune enfant perdu au milieu des combats. Ledit enfant est une petite fille grimée en garçon pour éviter les ennuis en cas de capture par les Ailes brisées. Un incendie frappe une grange et les animaux s'enfuient dans tout le village, certains sont en feu et provoquent à leur tour des incendies un peu partout.

C'est le chaos le plus total, dû à une faible préparation des défenseurs, bousculés par cette attaque éclair et musclée. Les assaillants sont une dizaine et, dès que leur nombre sera divisé par deux, ils prendront la fuite à cheval sans demander leur reste. « *Victoire sans doute éphémère* », affirmera **Ernesto**, le patriarche d'Arcanus et chef du village.

1.2 Un contrat presque juteux

Après quelques échanges violents qui permettent aux PJ de rentrer dans le vif du sujet et aux joueurs d'appréhender le système de combat, on change alors totalement de lieu pour une scène en *flash-back* montrant les PJ abordés par des villageois dans une auberge. On leur promet un bon salaire en échange de la protection du village contre le clan des Ailes brisées. Les attaques et les menaces ont débuté voilà déjà plusieurs semaines.

Berenger Andref

Spitalier de 25 ans, il a beaucoup travaillé pour en arriver où il est et n'a ménagé ni son esprit ni son corps. Et puis, il y a quelques mois, l'envie de découvrir le monde coïncida avec l'annonce de la mort de ses parents dans une attaque de psychonautes. Trop loin, trop tard. Il décida alors d'apprendre au-delà des murs, de devenir plus fort pour aider à combattre la maladie et l'éradiquer un jour, il s'en est fait la promesse : un tatouage sur l'avant-bras en atteste.
Grand échalas au crâne rasé, ses 2 mètres de haut ne passent pas inaperçus. Souriant et affable, il est toujours prêt à aider son prochain.

Culture : Borca **Concept :** Médiateur **Culte :** Spitalier
Rang 3 Famulancier

PHY	2	Corps à corps	2	Force	1	Lutte	1	Résistance	3
AGI	1	Dextérité	2	Furtivité	2				
CHA	2	Négociation	3						
INT	4	Concentration	1	Médecine	3	Science	3		
PSY	4	Ruse	2	Volonté	1				
INS	3	Empathie	1	Survie	3				

Origines :

Autorité	1	Renommée	1	Secrets	2		
Ego	10	Sporulations	10	Blessures superficielles	10	Traumatismes	6

Potentiels : Enseignements de Kranzler 1

Maria Giedre

Anabaptiste de 32 ans au fort caractère, à la voix tonnante et à la poigne de fer. Elle manie l'épée comme peu peuvent le prétendre. Elle a à son actif un grand nombre d'hérétiques occis et compte bien encore augmenter son total. Habituée à travailler en équipe, elle est un leader incontesté et incontestable quand il s'agit de passer à l'action. Le reste du temps, elle ronge son frein ou plutôt sa lame. Derrière ses muscles solides, elle cache un bien lourd secret : toute jeune mariée, elle a vu périr son époux et son fils lors d'une attaque de Clanistes. Elle ne s'est jamais réellement remise de ce drame et elle cherche depuis à se venger.
Avec un bon 1,80 m pour 75 kg, elle est pour le moins athlétique et ses larges épaules impressionnent.

Culture : Purgare **Concept :** Martyr **Culte :** Anabaptiste
Rang 2 Ascète

PHY	3	Corps à corps	3	Force	1	Résistance	1	Vigueur	3
AGI	3	Artisanat	1	Dextérité	1	Mobilité	2		
CHA	2	Considération	2						
INT	2	Légendes	1						
PSY	4	Foi	3	Ruse	1				
INS	2	Dressage	1	Perception	2	Pulsions	2	Survie	1

Origines :

Alliés	1	Autorité	2	Réseau	1		
Ego	8	Sporulations	12	Blessures superficielles	8	Traumatismes	7

Potentiels : Sang du pêcheur 1

Il est possible d'avoir entendu parler des Ailes brisées et de son chef **Genaro Gatuso**. L'organisation a grandi récemment sous l'impulsion de leur redoutable et intelligent leader. Vue leur vitesse d'expansion, les stopper ne serait pas un luxe pour la région.

Deux villageois ont fait le voyage, ils ont quelques lettres de changes pour servir d'avance mais, à l'évidence, ils ont voyagé léger par peur de se faire attaquer. **Claudio** monopolise la parole pendant que **Giuseppe** analyse les interlocuteurs, les dévisageant de la tête au pied avec une moue dubitative. Si on l'interroge, il avoue se méfier des mercenaires, mais fait confiance au jugement de **Claudio** et à la réputation des PJ. Ils ont en effet entendu parler d'eux depuis le début de leur séjour à l'auberge, entamé voilà de cela quelques jours. Pourquoi faire appel à des mercenaires ? Habituellement, la région est sous la protection de trois Juges de légendes, le Triumvirat, mais voilà bien six mois que l'on n'a plus entendu parler d'eux. On les prétend en mission plus au Sud. Les Ailes brisées ont profité de la situation et sont passées à l'offensive dans de nombreux villages. C'est le tour d'Arcanus.

Les PJ peuvent se montrer sensibles au discours des deux paysans mais, surtout, ils sont plus fauchés que les blés au soleil. En outre, **Claudio** explique rapidement qu'en plus du village, il y a tout un réseau souterrain qui n'a jamais été exploré car il est clos par une épaisse porte en métal. Si les PJ leur viennent en aide et qu'ils parviennent à l'ouvrir, tout ce qui est à l'intérieur sera à eux. →

Un Ferrailleur, **Yvan**, est passé il y a de cela plusieurs décennies, mais ses tentatives se sont avérées vaines, il a pu tout au plus récupérer quelques objets à l'entrée devant la porte toujours close et en donner une partie aux villageois en remerciements. C'est la vente de ces derniers qui permet aujourd'hui d'avoir des lettres de change pour payer les futurs protecteurs d'Arcanus.

Yvan est revenu quelques mois plus tard après avoir subi une violente attaque. Les villageois l'ont accueilli comme s'il était l'un des leurs. L'homme est resté et a trouvé épouse à Arcanus. Il n'est plus de ce monde, mais ses descendants vivent au village pour la plupart. **Giuseppe** est d'ailleurs son neveu.

1.3 Du sable, du sang, des larmes

Les combats s'achèvent entre râles des blessés et galops des assaillants en direction du Nord. Le bilan est assez lourd : une dizaine de morts et une vingtaine de blessés parmi les villageois.

Si les PJ ont été très habiles, ils ont pu capturer un prisonnier qui ne leur apprendra pas grand-chose (INS + Empathie (4) ou PSY + Domination (4). En cas d'échec il préférera la mort plutôt que de lâcher la moindre bribe d'information), en dehors du nom de son chef et de son intention d'attaquer plus violemment très bientôt en utilisant des explosifs pour ouvrir les souterrains. →

Cyril Guiov

Originaires des Balkhans, ce Chroniqueur doué est toujours en quête de nouveautés, désireux de comprendre, d'analyser et surtout de trouver.
Âgé d'une trentaine d'années, il a pas mal bourlingué entre Balkhans et Purgare, prenant toujours soin d'éviter les conflits tant qu'il voyageait seul. Depuis quelques mois, il fait équipe avec le reste du groupe car les voyages, s'ils forment la jeunesse, peuvent également définitivement y mettre un terme en cas de mauvaises rencontres. Aimable et souriant sans pour autant être un moulin à paroles, il est celui qui a toujours un mot gentil, toujours là pour remonter le moral.
Mesurant 1,80 m pour 80 kg, il possède un physique solide mais ce sont son agilité et sa débrouillardise qui impressionnent. Curieux de tout, il sait se raisonner et se montrer prudent quand cela est nécessaire.

Culture : Balkhan Rang 2 Agent **Concept :** Chercheur **Culte :** Chroniqueur

PHY	3	Vigueur	2								
AGI	4	Armes à projectiles	2	Artisanat	2	Furtivité	1				
CHA	2	Négociation	3								
INT	3	Concentration	2	Connaissance des artefacts	3	Légendes	2	Science	2	Technologie	3
PSY	2	Tromperie	2	Volonté	1						
INS	2	Dressage	1	Perception	2	Pulsions	2	Survie	1		

Origines :

Renommée	1	Ressources	1	Secrets	2
Ego	10	Sporulations	6	Traumatismes	5

Potentiels : Mémoire fractale 1



Genaro Gatuso

Suite à cette violente attaque éclair, les villageois sont divisés, certains ont tellement peur qu'ils annoncent vouloir se rendre aux Clanistes, d'autres se réfugient dans la prière. Enfin, une légère majorité est prête à suivre les PJ sur la voie de la résistance (CHA + Commandement (4) ou CHA + Négociation (4) pour convaincre un maximum de personnes).

Il faut soigner, apaiser, rassurer les villageois. Vous pouvez inclure des rapprochements sentimentaux entre PJ et Arcaniens. Après tout, ils sont nimbés de l'aura des héros. À l'inverse, ils peuvent se faire quelques ennemis qui, plus tard, prendront un malin plaisir à leur faire un enfant dans le dos.

Les PJ peuvent décider d'aller au-devant des Clanistes et se rendre jusqu'à leur camp situé à une trentaine de kilomètres au Nord pour jouer les espions. C'est un plan risqué qui leur apprendra ou confirmera les intentions belliqueuses des Ailes brisées, leur grand nombre et la possession d'explosifs placés sous bonne garde. Ils peuvent alors être fait prisonniers ou parvenir à revenir sans casse en fonction de leurs actions.

S'ils sont prisonniers, ils assisteront impuissants à l'attaque du village (allez directement à **2.3** *Prisonniers*), à moins qu'ils ne parviennent à se libérer et à revenir à Arcanus à temps.

2.Pour quelques lettres de change de plus

2.1 La pince de crabe inversée

Les PJ vont avoir la possibilité de renforcer les défenses du village avec les moyens du bord AGI + Artisanat (2) ou INS + Survie (2), et de procéder à un rapide entraînement des volontaires.

Ils découvriront des villageois volontaires pour une bonne part et sachant manier les outils des paysans : fléaux et fourches dans des mains calleuses constituent de bonnes armes rudimentaires.

Il est possible d'installer des pièges, de faire creuser quelques trous pour y faire tomber les chevaux, etc.

Laissez les joueurs se faire plaisir en concoctant un plan digne de ceux de l'Agence tout risque.

Tout en participant à ces préparatifs, il est leur est loisible de se rapprocher de la population d'Arcanus. N'hésitez pas à mettre en scène quelques figures locales pour que les PJ s'attachent vraiment à cette population, cela rendra le retournement de veste plus douloureux pour tout le monde.

Sauf si les PJ ont tenté une sortie espionnage au clair de lune et ont donc couru le risque d'être déjà fait prisonniers, un messager vient réclamer la reddition du village sans contrepartie autre que la vie sauve pour tous et le départ immédiat des PJ. Ces derniers peuvent tuer, capturer ou laisser repartir le messager. Cela n'a aucune importance pour les Ailes brisées, qui attaqueront le surlendemain même si le drapeau blanc est hissé.

Entre le passage du messager et l'attaque, de la musique est diffusée en boucle grâce à des hauts-parleurs couplés à un petit lecteur et à un peu d'explosifs pour punir quiconque tenterait de couper le son. Si les PJ, au bout de plusieurs heures du même titre en boucle, décident de mettre fin au calvaire sonore, ils doivent réussir un test INT + Technologie (6) pour désamorcer les quatre systèmes répartis à plus de 500 m du village dans les différentes directions cardinales.

N.B. : En guise de titre en boucle, nous vous suggérons de diffuser le morceau *El Deguello* extrait de la

Bande Originale du film *Rio Bravo*. Testé et approuvé par la table de test !

2.2 Vivre libre ou mourir / trahir sans périr :

L'assaut a lieu à l'aube, tandis que le brouillard matinal se lève doucement. Une première vague de cavaliers dévale par le Nord, tandis qu'une seconde, quelques minutes après, arrive par le Sud, prenant Arcanus en tenaille.

Moins de dix minutes après cette première double attaque, une seconde du même type a lieu. L'armement des assaillants est plus lourd, une ou deux grenades sont lancées et des coups de feu, peu nombreux, sont donnés. Dans le village, c'est la panique tandis qu'une voix gronde par le biais d'un amplificateur et incite les habitants à se rendre avant qu'il ne soit trop tard.

C'est le moment choisi par certains villageois pour se retourner contre leurs protecteurs soit par peur, soit par jalousie, soit les deux en fonction des actions passées des PJ.

Tout s'achève dans le chaos le plus total. Les PJ sont cernés par un mélange de Clanistes et de villageois qui leur intiment l'ordre de baisser les armes. Il peut y avoir menace sur des otages ou certains PJ déjà prisonniers s'ils ont tenté une sortie plus tôt dans le camp ennemi, par exemple.

Vous pouvez faire durer un peu le combat, afin de laisser l'impression aux PJ qu'ils ont la main sur les événements. En revanche, la scène où ils sont faits prisonniers est aussi rapide que cruelle.

2.3 Prisonniers

Les PJ sont rudoyés, frappés, hués et harnachés à des jougs tels des bœufs, les pieds liés avec une épaisse corde ne leur permettant que de très courts pas. Ils sont surveillés en permanence – enfin, pour le moment. Les festivités à Arcanus ne font que commencer pour les Ailes brisées et leurs alliés villageois.

Plusieurs membres des Ailes brisées se font indiquer la direction du souterrain et de la fameuse porte inviolable. Ils ont quelques explosifs mais ne semblent guère experts dans le maniement.

Les PJ peuvent tenter une négociation s'ils ont quelques compétences dans le domaine, mais, d'une, cela n'entraînera pas l'ouverture de la porte, à peine un léger tremblement de cette dernière et, de deux ils resteront prisonniers malgré les promesses de libération.

Si les PJ ne participent pas à la tentative d'ouverture de la porte blindée, ils entendront un lointain boum et ressentiront un léger tremblement du sol. S'ils posent la question, on leur répondra que la porte a résisté aux explosifs. C'est exact. Mais ce que tous ignorent à ce moment-là, c'est que, au-delà de la porte, dans le réseau souterrain, tout ce raffut va provoquer dans les heures qui viennent la sortie des Blafards retranchés à l'intérieur. (*Cf.* **4** *Triple front*).

Le soir, il commence à y avoir de la viande saoule, et l'attention est moindre. C'est le moment de tenter une évasion, à moins que les PJ prennent l'option lendemain de cuite et essayent de fuir aux premiers rayons du soleil.

S'ils désirent se battre sur place, passez directement au paragraphe **3.1** *Une arrivée providentielle*.

S'ils restent dans l'expectative, passez également au **3.1**, mais sans la lutte contre les geôliers, cela va de soi.

S'ils préfèrent fuir, ce sera le paragraphe **3.2** *Une rencontre providentielle*. →

Statistiques des PNJ :

Le villageois combattant :
Initiative 3 D
PHY + Corps à Corps ou
AGI + Armes à projectiles, :D
AGI + Mobilité 3 D
Armes : Fourche 4 ou Fusil de chasse 10
Armure 0
6 BS et 4 Traumatismes

L'aile Brisée standard :
Initiative 4 D
PHY + Corps ou AGI + Armes à projectiles 4 D
AGI + Mobilité 4 D
Armes : lance 5 ou fusil de chasse 10
Armures 1
8 BS et 5 Traumatismes

Genaro Gatuso :
Initiative 5 D
PHY + Corps à corps 5 D
AGI + mobilité 5 D
Arme : sabre 8
Armure 2
10 BS et 6 Traumatismes

Les « Juges » :
Initiative 5 D
PHY + Corps à corps 6 D
AGI + Armes à projectiles 5 D
AGI + mobilité 5 D
Arme : Marteau de jugement 6, Mousquet de Juge 8
Armure 2
12 BS et 8 Traumatismes

Les Blafards :
Initiative 4 D
PHY + Corps à Corps 5 D
AGI + Mobilité 4 D
Arme : barre de fer 4
Armure 0
8 BS et 5 Traumatismes

3.Les Juges

N.B. : Les jets d'INS pour comprendre les réelles intentions des « *Juges* » seront effectués en secret par le MJ, sauf si les PJ ont des raisons d'être prudents. Dans ce cas, les joueurs effectuent le ou les jets au moment des soupçons.

3.1 Une arrivée providentielle

Alors que les PJ entament une lutte bien périlleuse contre leurs geôliers avec le soutien timide voire inexistant de la population, un nuage de poussière apparaît au Sud. Une carriole tirée par deux chevaux, escortée de deux cavaliers, approche au galop. Ils foncent en direction du village et tirent plusieurs coups de feu en l'air, ce qui stoppe immédiatement les Ailes brisées dans leur élan. Les trois Juges, car il s'agit à l'évidence de Juges, font tournoyer leur marteau tout en intimant aux belligérants de cesser immédiatement.

La scène est un peu différente si les PJ sont toujours prisonniers : on les a fait sortir sur la place pour procéder à quelques coups de fouets, et les Juges font cesser la torture en abattant quatre ou cinq Clanistes et en assénant quelques coups de marteau pour faire bonne figure. Les Ailes brisées cessent immédiatement face à cette puissance de feu imprévue.

Des pourparlers s'engagent aussitôt entre les Clanistes et les Juges. Ces derniers ordonnent que l'on libère les PJ, et procèdent ensuite à des interrogatoires cordiaux auprès de tout le monde afin de comprendre ce qui se passe à Arcanus. Quelqu'un évoquera les souterrains et la porte qui a résisté aux explosifs (un villageois, un Claniste ou même un PJ bavard), ce qui piquera au vif la curiosité des Juges (PSY + Empathie (4) pour s'en rendre compte).

Les Clanistes sont réellement impressionnés par le Triumvirat, sa réputation, et aussi ses armes à feu…

3.2 Une rencontre providentielle

Tandis qu'ils fuient Arcanus en étant poursuivis par quelques Clanistes, les PJ aperçoivent un nuage de poussière qui se rapproche : une carriole et deux cavaliers. Les Juges mettent rapidement les Ailes brisées hors d'état de nuire à force de coups de feu et de marteau.

Ils soignent les PJ si certains sont blessés et leurs demandent ce qui se passe par ici. Ils sont calmes et chaleureux (INS + Empathie (6) pour sentir qu'il y a autre chose, sans plus de précision).

Ils proposent d'accompagner les PJ à Arcanus pour régler cette situation une bonne fois pour toutes. Ils emportent avec eux les corps des Clanistes pour appuyer leur discours de présentation.

L'arrivée des Juges a le mérite de stopper immédiatement les exactions des Ailes brisées et de favoriser l'organisation de discussions où chacun est entendu et peut avancer les arguments justifiant le contrôle de la ville.

3.3 Prise de contrôle

Les Juges proposent de prendre temporairement le pouvoir avant de déterminer en toute objectivité à qui revient Arcanus (INS + Empathie (6) ou INS + Perception (8) pour réaliser que rien n'est objectif et que seule la possibilité de s'enrichir rapidement les intéresse. Étrange, pour des Juges…) Les Ailes brisées obtempèrent en traînant un peu des pieds mais, finalement, la proposition des Juges d'ouvrir le souterrain avec ce qu'ils ont dans la carriole et de procéder à une répartition équitable de ce que l'on trouvera emporte l'adhésion. →



À un moment, les flingues vont chanter !

Chacun doit confier ses armes aux Juges pour éviter tout risque de débordement. En fonction des négociations, certains PJ, villageois ou Aile brisées peuvent discrètement restés armés, ce qui ne correspond pas à une vraie décision de Juge.

N'hésitez pas à multiplier les indices amenant à douter de l'honnêteté des Juges et de leur véritable intention si un des jets secrets a été réussi ou si les PJ sont un peu prudents, pour ne pas dire soupçonneux. La découverte du statut de Coucou des « *Juges* » est l'un des enjeux de ce scénario.

Les PJ sont libres mais doivent pour le moment rester dans le village tant que le Triumvirat n'a pas pris de décision concernant le différend entre Ailes brisées, villageois et « *mercenaires* ».

Les heures qui suivent constituent une sorte de ballet diplomatique consistant pour les différentes parties à tenter d'amadouer les Juges. Tous les arguments sont recevables, comme le fait de renoncer au profit des Juges à sa part de ce qu'il y aura dans le souterrain, ou encore des connaissances en ce qui concerne le maniement d'explosifs.

La suite est ouverte mais, d'une manière ou d'une autre, tous finissent devant la porte. Ce sont les Juges qui ont la dynamite, mais c'est aux PJ de l'utiliser car personne d'autres ne possède les connaissances adéquates. Cela constitue un argument fort lors des négociations préalables.

4. Triple front

4.1 Sésame ouvre-toi

D'une manière ou d'une autre, les trois Juges, les Clanistes, une poignée de villageois et les PJ se retrouvent à l'entrée du souterrain face à une massive porte de métal circulaire d'environ cinq mètres de diamètre. Les gonds ont été à peine abîmés par la précédente explosion. Fort heureusement, les Juges ont avec eux une bonne quantité d'explosifs. On requiert alors les talents des PJ pour disposer la dynamite au niveau des charnières, INT + Technologie (6) (il est possible de travailler à plusieurs pour faire baisser la difficulté), afin d'éviter tout dégât collatéral. En cas d'échec, le nombre de réussite limitera les risques d'effondrement, par exemple, et de voir la porte voler en éclats, blessant au passage les personnages autour.

Si les PJ se montrés peu convaincants lors des négociations, ils peuvent tout à fait être de nouveau prisonniers face à des Juges main dans la main avec les Clanistes. Tous les cas de figure sont envisageables, mais cela ne change guère la suite de l'exploration et la découverte du contenu du souterrain, ni le fait que les Coucous veulent rouler tout le monde dans la farine pour prendre le contrôle des richesses d'Arcanus.

Tout le monde est prié de reculer juste avant la mise à feu. Une série de déflagration se produit. Le sol bouge considérablement. Dans le village, un glissement de terrain se produit, détruisant plusieurs habitations. « *Dommage collatéral* », considère le Juge Hermsilla. (INS + Empathie (4) pour réaliser que les dégâts et morts ou blessés éventuels n'ont aucune importance à ses yeux. Ce qui est un peu en contradiction avec son statut de Juge).

La Porte est éventrée. Le souterrain est accessible, une fois les débris déblayés de part et d'autre de l'entrée. Cela prend quelques heures. Un fin observateur, INS + Perception (4), pourrait découvrir qu'au-delà de la porte, l'intérieur était bouché antérieurement à l'explosion pour une large partie.

Reste à explorer le souterrain. Un des Juges se propose d'y aller accompagné des PJ et de deux Clanistes (les proportions peuvent varier en fonction de la situation).

4.2 Peur ðu noir ?

À la lumière des torches, la progression dans le souterrain n'est pas aisée. La structure a quelque peu souffert de l'explosion, et se frayer un chemin relève de l'exercice de musculation et du transport de débris encombrants et lourds.

Il y a tout un tas de câbles et d'appareils abîmés un peu partout : un vrai labyrinthe et une mine d'or pour Ferrailleurs et Chroniqueurs. Un expert aura sans doute pensé à se munir d'un fil d'Ariane ou de tout autre moyen de marquer son passage afin de ne pas se perdre dans ce complexe qui n'en finit pas de s'étaler sur plusieurs kilomètres.

L'air est respirable même si tout pue le renfermé. Le ronronnement chaotique d'un système de ventilation est audible, mais il pourrait passer – pour une oreille inexpérimentée, INS + Perception (4) ou INT + Technologie (2) – pour un animal ou une créature malveillante attendant son heure.

Au moment où vous le jugerez le plus opportun, les douze Blafards qui vivent dans le complexe vont passer à l'action et tenter de venir à bout des intrus. Certains sont seulement réveillés depuis la première explosion, les autres le sont depuis bien plus longtemps. Ils ne pouvaient sortir, car la porte était bloquée suite à un court-circuit irréparable et un effondrement partiel de la structure.

Les PJ et ceux qui les accompagnent vont devoir fuir des personnes qui connaissent parfaitement le terrain et ne sont pas gênées par l'absence de lumière. La course-poursuite qui s'ensuit peut faire des victimes.

Les survivants se retrouvent dehors avec les Blafards sur leurs talons. À mois que la totalité de l'affrontement ne se déroule dans le complexe souterrain avec luminosité aléatoire et faible pour cause de réseau électrique en panne (INT + Technologie (6) pour rétablir ne serait-ce que temporairement la lumière).

4.3 Lutte à la belle étoile ou ðans le noir

La suite est un combat qui peut éclater entre deux camps ou plus, en fonction des actions précédentes des PJ. Les Juges peuvent s'être rapprochés des Clanistes pour mieux se partager le butin, les PJ se retrouvant alors pris entre deux feux.

Dehors, il fait nuit si l'exploration a duré longtemps et a commencé tardivement. La lune est ronde et lumineuse. Elle éclaire les alentours, tout comme les quelques feux allumés ici et là.

C'est l'occasion de mettre en scène un gros combat final auquel participeront certains villageois dans l'un ou l'autre camp…

Les Juges/Coucous essayeront d'éliminer directement ou plus tard la concurrence. Le contenu du souterrain a de quoi alimenter un gros trafic pendant des mois. Il peut aussi relancer l'économie du village et amener les PJ à co-diriger Arcanus et/ou à s'allier aux Juges, quitte à se faire trahir au dernier moment.

Bref, vous disposez d'une totale liberté quant à la fin de ce scénario, suivez vos joueurs et n'hésitez pas à les surprendre un peu par un dernier retournement. L'histoire est construite pour que les rebondissements de tous ordres soient envisageables.

Stéphane StephLong Treille
***Illustrations** Vincent Laïk*

UN SCÉNARIO POUR KNIGHT CASUS BELLI

La nièce et la Chair

Knight, au cœur des ténèbres *a été le coup de cœur de la Rédaction sur le numéro 18. Alors quand on aime, on met en avant. Voici un scénario officiel approuvé par l'équipe du jeu. Cette mission est destinée à des PJ possédant un total de 150 points de gloire au moins.*

En quelques mots...

Un chercheur a disparu en Sibérie et le Knight dépêche les PJ sur place pour tirer l'affaire au clair. La petite communauté près du centre de recherche est en proie à la panique. Disparations, rumeurs, fantasmes à propos de créatures étranges, les PJ vont enquêter dans un contexte explosif et les révélations qui les attendent promettent un final délicat à gérer.

Fiche technique

TYPE • Enquête/Action
PJ • 150 points de gloire minimum
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

L'histoire pour le MJ

Après avoir été contacté par une habitante de Londres persuadée que son oncle, un éminent chercheur d'Hemera Genetics (HG), a disparu au cœur de la Sibérie, le Knight décide de mener l'enquête : trop de détails sont étranges. Les PJ doivent donc se rendre sur place pour retrouver le professeur Benson, alors que le froid fait rage. Là-bas, ils découvrent une population très isolée et inquiète : des disparitions frappent la petite communauté et des rumeurs courent sur l'approche de créatures.

Les PJ vont devoir démêler le vrai du faux en essayant de retrouver le professeur disparu. Ils vont alors découvrir les atrocités et les expériences menées par le chercheur et ses confrères dans leur laboratoire, et s'apercevoir qu'une menace très sérieuse risque de frapper les habitants de la région : des créatures se sont échappées du centre de recherche, mais d'autres arrivent tout droit du territoire de la Chair. Les tensions s'accumulent au sein des populations locales, et la situation risque de rapidement devenir critique.

Le temps presse car, inévitablement, lorsque tous ces éléments vont se rencontrer, il suffira d'une étincelle pour que tout explose. Les héros auront alors la lourde responsabilité de décider qui doit survivre à la collision. Car personne n'en sortira indemne.

Introduction

Gareth Benson

Lisbeth Hurley est la directrice des finances de la société Byrdmart pour le compte d'Ismaël Jhélam. Elle n'a plus pour unique famille que son oncle Gareth Benson. Celui-ci est un éminent chercheur génomique. Il a notamment été l'un des précurseurs dans ce domaine en Angleterre bien des années avant l'arrivée de l'Anathème. Les liens qui unissent l'oncle et la nièce sont forts, et ce depuis l'enfance de Lisbeth : lorsque ses parents sont décédés dans un accident d'avion, alors qu'elle n'avait qu'une dizaine d'années, c'est son oncle maternel qui l'a prise sous son aile bienveillante.

Malgré ses nouvelles responsabilités, Gareth Benson n'a jamais abandonné ses recherches sur le génome, s'attirant à la fois les foudres de ceux qui considèrent cette science comme un crime envers Dieu, et les lauriers de la communauté scientifique pour les grandes avancées qu'il a permises, notamment pour le traitement de certaines maladies génétiques.

Cette renommée et cette soif de découverte l'ont amené à rejoindre une équipe de chercheurs de talent à laquelle a été laissée carte →



Dans la neige, personne ne vous entendra crier...

blanche pour étudier les créatures de l'Anathème au sein d'un laboratoire d'Hemera Genetics dissimulé au cœur de la Sibérie.

Objectifs

Le chevalier de la Table Ronde des PJ les convoque dans l'une des salles de briefing de Camelot. Au moment où les héros entrent, ils croisent une belle femme d'une trentaine d'années, au visage ravagé par de trop nombreuses larmes, qui quitte la pièce. Sur l'affichage en réalité augmentée de la salle, le visage d'un homme, septuagénaire aux cheveux blancs et courts, portant de petites lunettes rondes, apparaît. Ses traits sont fins et ses yeux clairs sont entourés de fines rides du sourire. Le gros plan laisse apercevoir le col d'une blouse blanche. À l'arrière-plan, on devine le logo de la société Hemera Genetics. L'image est sur pause.

MJ, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Écuyers, le cas de l'un des plus éminents chercheurs qui soit nous pose problème. Sa nièce, Lisbeth Hurley, nous a signalé sa disparition il y a deux jours. À sa demande insistante, nous avons contacté le laboratoire où cet homme, Gareth Benson, travaille. Nous avons enregistré la conversation que nous avons eue avec lui et dont voici l'intégralité. »

Le chevalier de la Table Ronde lance alors la vidéo depuis le début. Les PJ assistent à un bref échange entre un chevalier du Knight et le professeur Benson. Celui-ci est courtois et se veut rassurant : il est bel et bien en vie, et son état de santé est on ne peut meilleur. L'un de ses assistants surgit dans le champ de la visiocam et interromp le professeur pour lui demander de signer un compte-rendu.

La vidéo est ensuite mise sur pause.

À la vue de cet entretien, la nièce du professeur, Mlle Hurley, a annoncé que l'homme sur cette vidéo RA était un imposteur et qu'il était arrivé quelque chose de grave au vrai professeur. Car, d'après elle, son oncle est gaucher. Les héros peuvent alors se rendre compte que le Benson de la vidéo signe le compte-rendu de la main droite. Le chevalier reprend.

« Votre objectif est simple : vous rendre en Sibérie, au centre de recherche d'Hemera Genetics, pour y retrouver le professeur Benson. Une fois sur place, vous devrez localiser Benson et confirmer son identité grâce à un prélèvement ADN (le matériel adéquat est fourni aux héros). S'il s'agit du vrai, votre mission sera terminée et vous pourrez regagner Camelot. Si, comme nous le pensons, il s'agit d'un imposteur, il faudra à tout prix le neutraliser, récupérer l'ensemble des dossiers sur lesquels il aura travaillé et, surtout, il vous faudra découvrir où se trouve le vrai Benson et le ramener sain et sauf à Humanité. Inutile de vous préciser que, dans ces circonstances, votre discrétion doit être totale. Soyez prompts, soyez sans pitié. »

La mission ne possède pas d'objectif secondaire et devrait rapporter 15 PX et 30 PG à chaque chevalier.

Acte 1 : La neige et le froid

Un vector et son équipage sont mis à disposition des PJ pour se rendre au plus vite en Sibérie. La localisation exacte du centre de recherche est inconnue du Knight, mais l'organisation sait que la ville d'Oudatchny est toute proche. Il se pourrait, d'après quelques informations récupérées par une unité Korrigan, que l'ancienne mine de diamants appelée Oudatchnaïa, abandonnée peu avant l'arrivée de l'Anathème, constitue

l'entrée du centre de recherche d'Hemera Genetics.

Recherches

Durant les préparatifs, si les PJ cherchent à en savoir plus sur le professeur Benson et le laboratoire, ils peuvent découvrir les informations suivantes sur un test base Savoir difficulté normal (3) à délicat (4).

Sur le professeur :

• La carrière du septuagénaire compte autant de récompenses pour les avancées qu'il a permises que de plaintes de la part des associations liées à l'éthique scientifique.

• Ses recherches ont souvent été dans la limite de la légalité, notamment certaines phases de tests qu'il aurait pratiquées sur des humains.

• Il a été le premier capable d'altérer certains gènes humains de manière à les rendre résistants à des mutations cancéreuses.

Sur le centre de recherche :

• Hemera Genetics en est le propriétaire.

• La mission du laboratoire n'est pas clairement définie : il abrite une équipe de spécialistes du génome et de nombreuses maladies.

• Le Knight et l'opinion publique pensent que ce centre de recherche est à l'origine de nombreux vaccins mis sur le marché par HG.

• S'il est effectivement dissimulé sous l'ancienne mine de diamants d'Oudatchnaïa, il est possible qu'il s'étende sur des dizaines de kilomètres de galeries à plusieurs centaines de mètres sous terre (la mine elle-même a été fermée peu après que sa profondeur a atteint 682 m).

Sur la région et les menaces supposées :

• Elle est peu peuplée.

• Le territoire de la Bête ne s'étend pas aussi loin à l'Est, mais plusieurs rapports de pilotes mentionnent des bancs de noctes visibles à haute altitude.

• Le territoire de la Chair n'est qu'à quelques centaines de kilomètres. S'il ne s'est pas étendu aussi loin au nord, c'est peut-être à cause du manque de *« matière première »*, mais la section Korrigan a rapporté avoir aperçu plusieurs créatures isolées liées à la Chair dans la région.

• Des blizzards violents frappent régulièrement la zone, perturbant les communications.

• Certaines équipes ont rapporté des problèmes d'interférences électromagnétiques. Celles-ci sont peut-être dues à la présence d'importants gisements métallifères dans le périmètre.

• On sait qu'une communauté de rebuts vit dans les ruines d'Oudatchny, mais il est difficile d'en estimer la population. Les sujets ne sont pas hostiles envers le Knight mais restent particulièrement méfiants.

L'arrivée

Le voyage est assez rapide, mais des vents violents accompagnés de puissantes chutes de neige viennent perturber la navigation. Le vector est obligé de se poser à quelques kilomètres d'Oudatchny, dans une zone suffisamment à découvert sur la berge de la rivière Sytykan. D'après l'IA des armures des PJ, la ville se trouve au Nord-Est de leur position.

Autour des héros, le paysage est recouvert de neige, balayé par des vents glacés. La rivière est recouverte de glace, la température avoisine les -38 °C. C'est dans cette atmosphère oppressante et à travers une couche de neige épaisse de plusieurs dizaines de centimètres que les PJ vont devoir trouver leur chemin vers la ville. →

La Bête n'est pas loin !

Si vous le souhaitez, vous pouvez demander à vos joueurs plusieurs tests d'orientation, base Instinct difficulté délicat (4), afin de s'assurer qu'ils ne se perdent pas dans ces conditions particulièrement difficiles. De même, vous pouvez commencer à faire monter la tension dans le groupe grâce à une attaque surprise : les loups et les ours de la région sont possédés par la Chair et ont muté. Les PJ pourraient être les premiers repas que ces animaux feraient depuis plusieurs jours. Leurs mutations en font des adversaires qu'il ne faut pas prendre à la légère. Les considérer comme des bestians (p.350 du LdB) est une bonne option.

La communauté d'Oudatchny

Les quartiers périphériques de la ville sont tombés à l'abandon et, ici aussi, l'Anathème, le temps et maintenant le blizzard ont fait leur œuvre. L'ambiance lugubre est renforcée par le vent sifflant dans les fenêtres brisées des tours de béton craquelé. Les héros ont l'impression que plusieurs paires d'yeux les observent.

La ville a été construite dans la seconde moitié du XX^{e} siècle sur le modèle soviétique. Les rues y sont droites, suffisamment larges pour que les tanks y pénètrent aisément… et désertes. Les immeubles bas s'étendent de part et d'autre des rues sans qu'on y décèle la moindre présence humaine…

Jusqu'à ce qu'un tir vienne se planter à quelques pas du groupe et qu'une voix portée par un mégaphone les interpelle en russe, leur ordonnant de faire demi-tour car le territoire des Fils de Vassili commence ici. Le groupe se trouve alors à quelques dizaines de mètres de hautes barricades prises dans les glaces hivernales.

Le groupe va devoir faire preuve de diplomatie (test base Aura ou Parole difficulté normal (3)) pour être autorisé à aller plus loin en ville et à rejoindre la communauté des Fils de Vassili.

Dans le cas où la coterie préfère se passer de diplomatie (et *a priori* de certains indices), considérez que les gardes fuient et ne veulent pas s'opposer aux chevaliers.

Une fois les gardes rebuts convaincus ou poussés à fuir, leur chef, Nikolaï Tuliarovitch, descend de l'immeuble où il s'était dissimulé et vient rejoindre les PJ pour les guider dans ce qui était le centre-ville. L'homme est grand, massif, bourru et semble toujours sur ses gardes. Il répond à la plupart des questions que peuvent lui poser les PJ par *« Vous verrez ça avec Vassili »*.

La coterie est conduite dans ce qui était auparavant le stade de la ville. L'enceinte a été renforcée de plusieurs plaques de métal, un mirador en garde l'entrée principale, plusieurs projecteurs sont disséminés sur son pourtour. À l'intérieur, une sorte de village a entièrement recouvert le terrain synthétique. Les habitations sont sommaires mais solides et sont protégées du vent par l'enceinte. De ce fait, il n'y a que peu de neige dans le *« village »* et l'atmosphère y est légèrement plus confortable qu'à l'extérieur. Toutefois, la misère est partout. Les gens sont sales, leurs vêtements très abîmés, une odeur rance et nauséabonde plane et semble vouloir s'insinuer jusque dans les méta-armures. Les visages sont émaciés, les gens sont affamés. Çà et là, des silhouettes amaigries se pelotonnent autour d'un vieux fût où brûlent quelques morceaux de bois. Des quintes de toux grasse résonnent un peu partout. Ces gens sont malheureux et n'ont rien à manger. Dans leur regard se lisent à la fois la peur, la tristesse et la résignation.

C'est le moment idéal pour tester la résistance au désespoir de vos héros avec un test base Hargne combo Sang-Froid difficulté normal (3). En cas d'échec, ils perdent 2 points d'espoir.

Vassili

Les PJ sont conduits jusqu'à l'homme qui dirige cette communauté, Vassili. L'homme est âgé, proche des 80 ans. Il flotte dans un uniforme jadis prestigieux de l'armée russe. Il accueille les héros d'un air las, leur demandant en premier lieu s'ils disposent de vivres. Après quoi, il s'enquiert de la raison de leur présence ici, aux portes de cet enfer de glace.





Des Monstres de Chair

La mention du centre de recherche, de Hemera Genetics ou de tout ce qui y a trait semble seulement éveiller en lui de la méfiance. Si les chevaliers insistent, le vieux Vassili risque de commencer à se sentir offensé. Il sera alors difficile de comprendre pourquoi le dirigeant, et visiblement une bonne partie des gens qui l'entourent, semblent si remontés contre HG. Sur un test réussi base Parole ou Instinct difficulté normal (3), un héros peut déduire que, plus que les créatures qui peuvent rôder, Hemera Genetics est considérée comme la responsable des malheurs qui frappent cette communauté.

À force de patience et d'empathie, un chevalier habile peut découvrir qu'il y a quelques années, le centre de recherche et la ville d'Oudatchny avaient des liens forts.

Voici le résumé des informations que Vassili peut livrer à la coterie en fonction des réussites sur un test base Parole ou Aura :

• Hemera Genetics est arrivée au lendemain de la fermeture de la mine de diamants. Sa présence a sauvé la population locale grâce aux embauches réalisées sur place pour la construction du complexe et son ravitaillement.

• L'Anathème a emporté près des trois-quarts de la population de la ville qui n'a pas pu compter sur le centre de recherche : ses occupants s'étaient retranchés derrière d'énormes portes blindées et n'ont jamais répondu aux appels au secours.

• Quand les ténèbres sont parties, les disparitions ont commencé : des personnes isolées ou par groupes de trois maximum. Des rumeurs ont commencé à courir. Elles faisaient d'HG la responsable des enlèvements, pratiquant des expériences odieuses sur les malheureux kidnappés.

• Certains ont vu un réel fondement dans les rumeurs quand des ravitailleurs ont rapporté avoir combattu une créature qui ressemblait étrangement à l'une des personnes enlevées quelques semaines plus tôt. Le monstre était constitué d'un amas improbable de corps humains différents, et l'un des morceaux n'était autre que le visage du disparu. →

Les créatures

Bien que la Sibérie soit éloignée du territoire de la Chair, celle-ci dispose en quelque sorte d'un avant-poste dans la région, grâce à l'intervention d'Hemera Genetics. Certaines des créatures étudiées ici ont été capturées lorsque la Chair a envahi l'Inde. Parmi elles, quelques produits d'expériences ayant mal tourné ont été jetés au rebut mais non détruits. Ces horreurs ont survécu alors qu'on les croyait mortes et ont commencé à se multiplier, rattachées malgré leur nature en partie altérée à leur Seigneur, la Chair. Leur comportement peut donc différer légèrement de ce qu'on a pu constater ailleurs, mais leur puissance est équivalente.

- HG a repris contact il y a un an environ avec les survivants affamés et malades d'Oudatchny. Tandis qu'eux-mêmes étaient en pleine forme, ils ont diagnostiqué plusieurs virus à la surface. Ils ont expliqué être en mesure de sauver les plus jeunes, les enfants, les adolescents, mais qu'il était trop tard pour les adultes. HG a proposé de les emmener dans le complexe pour les sauver. En échange, des médicaments et de la nourriture ont été fournis.

• Personne n'a revu le moindre chercheur, ni aucun enfant. Des créatures apparaissent toujours, certaines ressemblent à ceux emmenés par HG.

• Il ne reste aujourd'hui qu'entre 150 et 200 adultes armés et en état de se battre.

• Des ravitailleurs ont rapporté avoir aperçu une tribu de nomades désespérés, composée d'environ 200 âmes, se diriger vers le nord et donc Oudatchny. Ils seront là dans une journée maximum (cf. Acte 3 : Les Nenetses).

S'ils le souhaitent, les chevaliers peuvent également se faire indiquer l'entrée du complexe de recherche, qui est bel et bien la mine. Toutefois, personne n'accepte de les y emmener. Il leur faudra la trouver seuls.



Un Embryon

Acte 2 : La mine Oudatchnaïa

Elle se situe à environ deux kilomètres au Nord d'Oudatchny. Elle doit son nom, comme la ville toute proche, au mot *oudatcha* qui signifie chance, réussite. En effet, vers 1950, un gisement diamantifère y a été découvert, et l'ouverture de la mine a entraîné l'apparition de la ville. Les habitants de l'époque y ont vu un bon présage et ont donné ces noms en conséquence.

La route qui mène à la mine est large et parsemée d'épaves de véhicules que la rouille commence à ronger. Le blizzard rugit toujours autant et, si courte soit la distance pour y parvenir, cela pourrait constituer une épreuve y compris pour des chevaliers du Knight : les systèmes de navigation des méta-armures sont perturbés, le vent et la neige brouillent les notions de distance et de direction, il serait aisé de dévier de sa trajectoire sans même s'en rendre compte.

Si vous le souhaitez, vous pouvez donc imposer un test base Déplacement difficulté délicat (4) à vos joueurs. Un échec ne signifie pas forcément que la coterie se perd, mais seulement qu'elle met plus de temps à arriver car elle a dévié de sa route ou que certains passages particulièrement exposés au vent l'ont ralentie. Considérez alors ce retard comme important lors de l'acte final.

Cependant, alors qu'ils approchent du périmètre grillagé, les PJ dotés d'au moins 3 en Perception croient apercevoir des créatures se déplacer derrière les bourrasques enneigées. Bientôt, plusieurs créatures se jettent à l'attaque sur le groupe. Il s'agit d'une bande d'infestés et de quatre à six embryons (pp.338 et 339 du LdB).

Le centre de recherche

L'entrée du centre de recherche est située au fond de la mine à ciel ouvert. On peut y accéder par un ascenseur – à ses risques et périls, par un long escalier ou par la route qu'utilisaient les engins de chantier.

Une fois en bas, les PJ sont confrontés à un autre problème : de lourdes portes blindées bloquent l'entrée. Une caméra est braquée sur l'extérieur, mais rien n'indique qu'elle fonctionne encore ou que quelqu'un observe les héros. Les chevaliers



Une Abomination

disposent de plusieurs moyens pour forcer l'entrée : ils peuvent tenter de forcer la serrure électronique avec un test base Technique difficulté délicat (4) ou utiliser la force brute avec un test base Force difficulté difficile (6).

À l'intérieur, de longs couloirs en acier, blancs et aseptisés, s'enchaînent. Le centre s'étend sur plusieurs kilomètres, de salles aux paillasses blanches en réfectoires et quartiers d'habitations, et sur plusieurs niveaux. Une des salles abrite un gigantesque calculateur dont les données sont quasiment impossibles à extraire. Au cœur du centre, d'autres salles avec des tubes transparents contiennent des créatures. Certaines semblent être des humains – enfants ou adolescents pour la plupart – qui ont muté, arborant diverses excroissances, griffes ou membres surnuméraires.

La vue de ces horreurs faites sur des enfants entraîne un test de résistance au désespoir. Un échec signifie la perte d'1D6 points d'espoir.

En plusieurs points du complexe, les chevaliers découvrent des traces de combat, des traînées de sang, voire les cadavres à demi dévorés de chercheurs.

Les indices susceptibles d'être découverts dans le complexe sont →

Le centre infesté

Lorsque les PJ sont dans le centre, il est fort probable qu'ils rencontrent de nombreuses créatures de la Chair au détour des couloirs. De un à trois combats peuvent avoir lieu, en fonction des capacités guerrières des personnages. Vous pouvez opposer aux PJ deux types de créatures, au choix : une bande d'infestes (du personnel du centre possédé par la Chair), deux embryons par PJ, un monstre de chair par PJ ou une abomination si un ou plusieurs PJ possèdent une arme avec l'effet anti-véhicule (p.338 à 341 du LdB).

les suivants, en fonction des réussites sur un test base Perception, Savoir, Technique ou Instinct :

• HG semble étudier les créatures de l'Anathème et leurs mutations plus que les virus et les bactéries.

• Certaines créatures ont brisé les tubes dans lesquels elles étaient contenues, ce qui a sans doute provoqué le chaos dans le complexe.

• Les chercheurs ont été tués à coups de griffes et de dents.

• HG semble avoir réussi à imposer certaines des mutations des créatures à des humains sains.

• Les expériences semblent avoir également été portées sur des animaux (chiens, loups, ours…).

• Il est probable que des créatures soient parvenues à quitter le centre d'une manière ou d'une autre et sont maintenant livrées à elles-mêmes dans la nature.

• Les PJ peuvent découvrir un rapport crypté de Benson (voir encart Le fichier crypté).

Toutefois, les informations étant très cloisonnées, il est impossible pour le groupe de réunir des dossiers complets sur un thème de recherche précis. Ils ne disposent que d'éléments épars, de bribes de rapports, etc. L'ordinateur central, lui, est trop abîmé pour permettre la récupération de toutes les données, même s'il est piraté avec succès (test base Technique difficulté difficile (6)).

Durant leur exploration du complexe, les PJ peuvent découvrir qu'il reste des survivants retranchés dans le central de sécurité (caméras qui suivent leurs déplacements, bruits de pas qui s'éloignent, etc.). Ils sont environ vingt, rendus totalement fous par les événements qu'ils viennent de vivre. Les PJ aperçoivent le professeur Benson à travers la vitre blindée. Malheureusement, des créatures assiègent les chercheurs. Les héros vont devoir affronter pas moins de deux embryons chacun et un monstre de chair pour pouvoir entrer en contact avec les survivants.

Ces derniers étant devenus fous, si les PJ tentent de les maîtriser par la force sans chercher à les tuer, ils enclencheront le système d'autodestruction du centre, avec alarmes et lumières rouges clignotantes.

Le groupe n'aura plus que cinq minutes pour quitter les lieux. Dans ce cas, laisser les chercheurs à l'intérieur signifie leur mort et entraînera une perte d'1D6 points d'espoir en cas d'échec à un test de résistance au désespoir difficulté difficile (6).

Si les chevaliers parviennent à raisonner les chercheurs et à les convaincre de quitter les lieux avec eux, l'un d'eux déclenchera tout de même le compte à rebours, sans aucune perte d'espoir si les chercheurs survivent.

Une fois sortis du complexe, les PJ assistent à une belle explosion qui fait s'effondrer la mine et fait disparaître à jamais le centre de recherche d'HG.

Scène optionnelle : qui est réellement Benson ?

L'objectif de la mission étant de retrouver Benson et de prélever une partie de son ADN pour analyses complémentaires, les PJ devraient être surpris de se voir opposer un refus catégorique de la part de ce dernier pour qu'on lui prélève le moindre échantillon. Et pour cause : ce professeur Benson est en réalité une créature mutante, un enfant de la Chair (pp.341 et 342 du LdB) particulièrement évolué et intelligent. S'il se sent découvert ou acculé, le faux Benson n'hésitera pas à dévoiler sa véritable nature et affichera dans toute son horreur les capacités de mutations extrêmes de son corps. Il

Le fichier crypté

Les informations qu'il contient sont les suivantes : certains mutants semblaient « *sains* » et avaient développé une forme d'intelligence. Benson fait état d'énormes progrès faits par une créature dotée de son propre matériel génétique, son « *second professeur Benson* » comme il l'appelle. Benson semble avoir créé, grâce à la science, un enfant de la Chair.



Un Infesté

pourra alors avouer aux héros qu'il a lui-même tué son créateur, le professeur Benson, et incinéré son corps dans le laboratoire. C'est d'ailleurs lui qui a libéré les créatures du centre d'HG et semé le chaos, simplement pour étendre le domaine de son Seigneur.

Vous pouvez inclure cette scène au moment de votre choix entre la fin de l'acte 2 et l'acte final. Pour un côté plus tragique, vous pouvez bien sûr choisir de révéler la vraie nature de Benson lorsque les chevaliers et lui se trouveront avec Vassili et ses fils ainsi qu'avec les Nenetses… Vous pourriez alors obtenir une scène digne d'un Tarantino où chacun menace l'autre et où la moindre étincelle provoquera un carnage certain. Et il est très probable que ce soit Benson qui provoque cette étincelle…

Acte 3 : Les Nenetses

À leur retour vers la ville, les PJ captent un signal radio. Celui-ci est émis sur des ondes courtes par les Fils de Vassili. Il est entrecoupé d'interférences et de grésillements, mais les PJ en comprennent l'essentiel : →

Vassili informe que ses éclaireurs ont vu la horde de cavaliers Nenetses modifier sa trajectoire. Ils ont probablement vu l'explosion et se dirigent maintenant vers la ville, et seront là dans quelques heures. Vassili appelle à l'aide. La panique dans sa voix est facilement perceptible.

La coterie devra donc faire un choix difficile très rapidement : laisser Vassili se défendre comme il pourra ou tenter de lui porter secours. Dans ce dernier cas, que faire des chercheurs d'Hemera Genetics ? Pour savoir quelle sera l'attitude des rebuts d'Oudatchny face aux chercheurs survivants, voir l'acte final *« Froid, chair et mort »*.

À la rencontre des Nenetses

Les chevaliers peuvent décider de partir au-devant de la horde de cavaliers désespérés plutôt que de retourner à Oudatchny. Les Nenetses arrivent par le Sud. Ce sont les descendants d'une tribu mongole nomade chevauchant entre la Chine et la Russie. Ils ont fui l'avancée de la Chair et cherchent maintenant un refuge, ne s'attardant jamais trop à un endroit. En allant à leur rencontre, les PJ ne font face qu'à une partie de la bande, composée d'une centaine de personnes. L'autre groupe, composé lui aussi d'une centaine de cavaliers, remonte vers Oudatchny.

Contrairement à ce que pensent les Fils de Vassili et à leur réputation, ils ne sont en rien désespérés et n'ont pas d'intention hostile envers les survivants d'Oudatchny. Selon l'attitude qu'auront les PJ, la rencontre peut prendre un caractère tout à fait différent.

En cas d'hostilité affichée :

Si, par exemple, la coterie tend une embuscade aux cavaliers Nenetses, ceux-ci se contentent de se défendre. Leur nombre et leur mobilité sont un avantage certain, même s'ils ne disposent pas de la technologie du Knight. Considérez-les comme une bande de désespérés communs (p.370 du LdB) mais infligeant 9 points de débordement. Terrorisés, ne connaissant rien du Knight, ils seront quasiment impossibles à raisonner une fois l'attaque engagée.

Si les PJ tentent la diplomatie :

L'approche peut sembler plus risquée, mais elle est plus payante. Face aux inconnus, les Nenetses tentent de s'imposer en montrant leurs armes et leur capacité à se défendre, mais leur technologie est tellement rudimentaire qu'ils se montrent très impressionnés par les capacités des méta-armures et des armes des chevaliers. Leur nature n'étant pas hostile, ils sont surtout méfiants. Il faut leur inspirer confiance pour qu'un dialogue puisse s'établir. Il est alors possible de comprendre ce qu'ils fuient et ce qu'ils recherchent : un endroit sûr où passer l'hiver et survivre une saison de plus. Les chevaliers peuvent donc jouer les médiateurs entre eux et les Fils de Vassili. Leur cohabitation, quoique complexe, n'est pas impossible. Les Nenetses sont en mesure de fournir quelques denrées supplémentaires aux rebuts d'Oudatchny grâce à leurs capacités de chasse et de ravitaillement en milieu hostile. De plus, ils révéleront que leurs plus valeureux cavaliers sont déjà en route vers Oudatchny. Les PJ n'ont plus qu'à se presser pour empêcher une bataille certaine !

Cette partie de l'aventure étant plutôt soumise au roleplay, nous n'avons pas fourni d'indications de tests, mais si vous souhaitez malgré tout en imposer à vos joueurs, une base Aura, Parole ou Perception nous semble tout indiquée. →

Attaque de la ville

Lorsqu'il est indiqué dans cet acte que les créatures de la Chair attaquent, il faut opposer aux PJ les ennemis suivants : une bande d'infestes, deux à trois embryons par PJ et deux monstres de chair (ou une abomination si les PJ sont équipés pour l'affronter). Consultez les pages 339 à 342 du LdB.



Benson, un enfant de la Chair


Fight !

Conclusion : Froid, chair et mort

Cette partie dépendant grandement des actions de vos PJ dans les actes précédents, il est difficile de prévoir ce qui va arriver. Cependant, voici ce qui est le plus susceptible de se produire :

• Si les chercheurs sont vivants, les Fils de Vassili souhaitent venger leurs enfants. La foule tente de les lyncher et la coterie risque de subir sa colère si elle veut s'y opposer (perte d'espoir au choix du MJ pour les PJ). Les créatures de la Chair attaquent à ce moment-là, et c'est le chaos dans la ville. Si les Nenetses ont été traités comme des alliés, ils peuvent aider au combat contre ces créatures, les deux groupes se rejoignant aux portes de la ville.

• Si les PJ ont trop tardé ou se sont perdus sur la route, un groupe de Nenetses (environ la moitié de la bande) est trop proche d'Oudatchny. Un conflit éclate à l'initiative des Fils de Vassili, même si les PJ arrivent à raisonner le reste de la bande. C'est le moment que choisissent les créatures de la Chair pour attaquer. Une des deux communautés au moins sera anéantie, entraînant une perte de 1D6 points d'espoir chez les PJ.

• Si les héros prennent trop de temps à discuter avec les Nenetses à l'acte 3, les créatures attaquent Oudatchny. Devant la faible résistance des rebuts, et même si les PJ reviennent vite défendre la ville, c'est un carnage. Cela entraîne une perte d'espoir pour les chevaliers : 2 points d'espoir si les chevaliers sont revenus à temps, 4 points s'ils ont trop traîné et si les Nenetses n'ont pas été traités en alliés.

• Si le groupe préfère traquer les créatures dans la nature sans se préoccuper des relations entre les Fils de Vassili et les Nenetses, ils auront la possibilité de les détruire (considérez alors qu'ils affrontent le même nombre de créatures qu'indiqué dans l'encart Attaque de la ville), mais le conflit éclatera entre les rebuts, toujours à l'initiative des Fils de Vassili, entraînant la disparition d'une des deux communautés au moins et la perte de quelques points d'espoir dans votre groupe (entre 3 et 6).

Épilogue

Vous l'aurez compris, il est quasiment impossible pour vos chevaliers de sauver tout le monde : il leur faudrait explorer le complexe Hemera Genetics, y sauver les chercheurs devenus fous, préparer les Fils de Vassili à se défendre et négocier avec les Nenetses pour qu'ils se joignent aux survivants d'Oudatchny avant que les créatures créées par HG n'attaquent…

C'est malheureusement l'une des plus difficiles leçons du monde de *Knight* : malgré toute l'ardeur qu'ils pourront mettre au combat, malgré la puissance de leurs méta-armures et de leur armement, le Knight ne pourra sauver tout le monde, et l'avenir s'annonce bien sombre pour les survivants, car chaque jour, il faudra choisir qui pourra survivre, et qui sera pleuré.

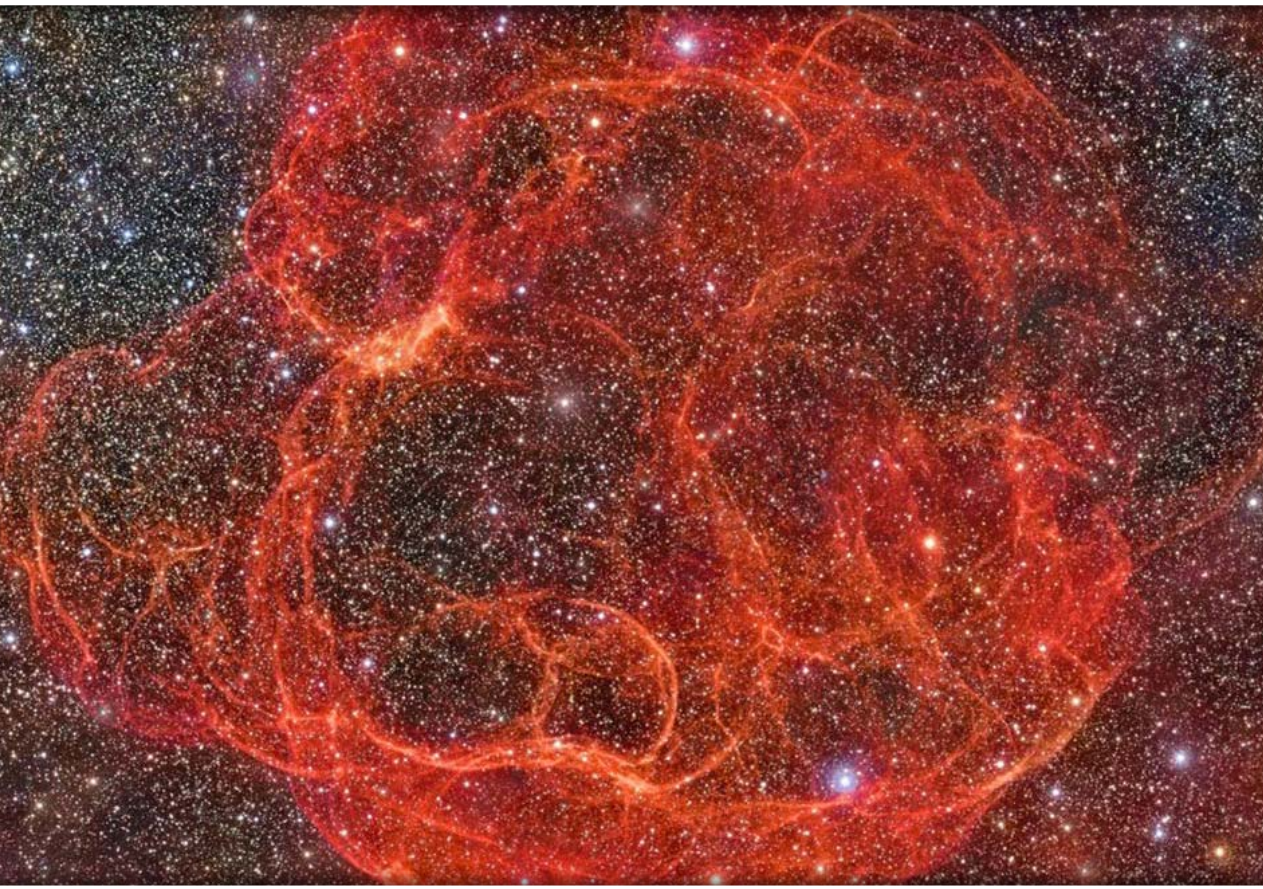
Lorsque les PJ rentrent à Camelot, ils peuvent questionner leur chevalier de la Table Ronde sur les agissements d'Hemera Genetics et, qui sait, peut-être enquêter sur cette société qui semble jouer avec les choses de l'Anathème.

Pierre Becker
***Illustrations** Orygins, tous droits réservés*

CHRONIQUES GALACTIQUES

UN UNIVERS SPACE OPERA POUR CHRONIQUES OUBLIÉES

3e partie



Parmi les thèmes de prédilection de la science-fiction (SF), il en est deux - et non des moindres - passés jusqu'ici sous silence.

Les deux sont liés immanquablement au progrès technologique mais renvoient souvent dans les œuvres de SF à notre propre nature d'êtres humains. Tout d'abord, il s'agit de l'émergence de l'intelligence artificielle et de la robotique. Les robots s'invitent déjà de plus en plus souvent dans nos vies, et qui sait de quoi ils seront capables dans un avenir lointain ? Avec les progrès de la miniaturisation, des hordes de nanites seront-elles capables de manipuler l'infiniment petit à une échelle macroscopique ? En outre, de plus en plus intelligents, les robots seront-ils un jour capables de s'autoréparer, d'évoluer, voire de procréer, devenant par-là même des entités vivantes à part entière, et non plus seulement des machines ? Est-ce que leur créateur voudra alors leur donner une forme humaine, celle d'un androïde ? Et s'ils accèdent à l'intelligence et l'autonomie, quelles seront leurs relations avec les êtres organiques ?

D'autre part, avec les progrès dans des domaines tels que la biotechnologie, la nanotechnologie et la science cognitive, qui sait réellement à quoi ressemblera l'humain de demain ? Les hommes repousseront-ils leurs limites physiques ou intellectuelles, voire les limites de leur propre mortalité ? Est-ce qu'on verra l'émergence d'une nouvelle « *classe* » d'humains et l'accroissement insoutenable des inégalités sociales, ou au contraire une utopie où maladie et vieillesse ne seraient plus qu'un mauvais souvenir pour l'ensemble de la population ?

Tant de questions et de problématiques qui peuvent émerger dans n'importe quel univers de SF. Nous tenterons donc de vous fournir tout au long de ces pages la mécanique de base afin d'intégrer ces thèmes dans *Chroniques Galactiques*, et en particulier au sein du Bras d'Orion, que nous continuerons à explorer dans un moment critique, tout en vous offrant des pistes pour vous l'approprier et y mener des campagnes de grande envergure, dignes des meilleures sagas de *space opera* !

BOÎTE À OUTILS

Comme dans les deux premières parties de *Chroniques Galactiques*, les règles présentées ici sont conçues comme des options, le plus génériques possible, 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.

Elijah Baley : « *L'être humain croira toujours que plus le robot paraît humain, plus il est avancé, complexe et intelligent.* » (Isaac Asimov)

SOMMAIRE

Robots et androïdes 112
Posthumains 120
Univers : Le Bras d'Orion 128
Scénario 136

AUTEURS

Thomas Robert, Laurent « Kegron » Bernasconi

ILLUSTRATEURS

Vincent Laïk, Grégoire Veauléger

ROBOTS ET ANDROÏDES

LES LOIS DE LA ROBOTIQUE

Telles que formulées par Isaac Asimov et implémentées dans les modules Asimoviens.

Loi Zéro : Un robot ne peut pas faire de mal à l'humanité, ni, par son inaction, permettre que l'humanité soit blessée.

Première Loi : Un robot ne peut porter atteinte à un être humain, ni, restant passif, permettre qu'un être humain soit exposé au danger, sauf contradiction avec la Loi Zéro.

Deuxième Loi : Un robot doit obéir aux ordres que lui donne un être humain, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la Première Loi ou la Loi Zéro.

Troisième Loi : Un robot doit protéger son existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la Première ou la Deuxième Loi ou la Loi Zéro.

L'humain a toujours créé des outils afin de l'aider dans ses tâches quotidiennes. Au début, les machines et les robots ont été traités comme un outil parmi tant d'autres. On parle d'ailleurs de machines-outils. Puis, avec les progrès de la robotique, le développement de l'intelligence artificielle et la découverte de nouvelles sources d'énergie, les robots ont atteint un stade de sophistication et de performance inégalés. Plus que de simples automates, ils ont été dotés d'une volonté propre et d'autonomie dans leurs décisions, de la capacité d'apprendre et de décider par eux-mêmes, de créativité. Pendant longtemps, cette capacité a été liée à un réseau neuronal particulier, appelé module Asimovien. Ce « *moteur* » de connaissances, central dans la conception de chaque robot, établit les lois de la robotique (voir ci-contre) au cœur de l'existence et de la conscience de chaque robot, afin de les inféoder à l'humanité.

Mais qu'arriverait-il si une nouvelle forme de robots pouvait s'extraire du module Asimovien et créer ses propres règles, ses propres lois ? À partir de cette capacité d'apprentissage et d'une infinité de combinaisons possibles, que déciderait alors cette nouvelle forme de vie, cette intelligence artificielle ? Quelle seraient ses relations avec ses créateurs ?

PERSONNAGES

Ce chapitre propose les règles nécessaires pour permettre à vos joueurs d'incarner des robots ou des androïdes. L'utilisation de ces règles dépend grandement des particularités de votre univers. En tant que MJ, il est en effet important de réfléchir à la place des robots dans votre univers de SF : simples esclaves sans autonomie, égaux de l'humanité, rivaux ou alliés ?

Créer un robot

Les robots sont des machines créées et optimisées dans un but précis. Souvent construits autour d'un système expert dédié, leur réseau Asimovien est spécialisé dans l'apprentissage de connaissances précises, et ne permet pas une aussi grande souplesse que chez un androïde ou un être humain. Leurs formes peuvent être extrêmement variées et se veulent généralement utilitaires et fonctionnelles.

Au moment de la création, le joueur commence par choisir le type de robot qu'il souhaite incarner, parmi les profils suivants. Les profils marqués avec un astérisque sont limités à des robots sans module Asimovien, ou développés à des fins militaires contre les races non-humaines. C'est au MJ de décider si de tels robots sont disponibles ou non dans son univers, et de la justification précise de leur existence. Chaque profil de robot indique deux voies de programmation auxquelles le personnage a accès, et qui représentent ses spécialités.

1. Robot de surveillance : furtivité, investigation.

2. Robot de maintenance : moteurs, réparation.

3. Robot protocolaire : corporation (au choix), discours.

4. Robot d'exploration : électronique, planètes.

5. Robot minier : planètes, réparation.

6. Robot médical : médecine, réparation.

7. Robot soldat* : armes personnelles, corps à corps.

8. Robot assassin* : armes personnelles, furtivité.

9. Robot de divertissement : centre, corporation (au choix).

10. Robot domestique : centre, réparation.

Les caractéristiques du personnage ne sont pas définies aléatoirement. Les scores suivants sont affectés, au choix du joueur, aux six caractéristiques : 16, 14, 12, 10, 8, 8. Le personnage n'obtient et ne dépense pas de points de capacité : il débute simplement avec le rang 1 de la *Voie du robot (voir ci-dessous)*. C'est son rang dans cette voie qui détermine les capacités obtenues dans les deux voies de programmation. **Le dé de vie (DV) d'un robot est le d10.**

Au moment du passage au niveau supérieur, le robot accède simplement au rang suivant dans la *Voie du robot*. Ses PV progressent de manière similaire à un organique. Toutefois, les scores d'attaque du robot n'évoluent pas (même pour un robot soldat ou un robot assassin). Au-delà du niveau 5, le personnage robot n'évolue plus.

Voie raciale : Voie du Robot

En termes de communications, seuls certains robots sont conçus pour avoir des interactions complexes avec des humains. Ceux-là disposent d'un module vocal. Les autres utilisent pour la plupart un langage électronique fait d'impulsions sonores ou électromagnétiques. Un personnage qui dispose de la *Voie de l'électronique* peut essayer de comprendre le langage robotique en réussissant un test d'INT (ND 15).

Carac. : pas de modificateurs. Scores fixés : 16, 14, 12, 10, 8, 8.

Capacité raciale : les personnages robots peuvent s'interfacer avec la plupart des systèmes électroniques ou informatiques. Ils bénéficient gratuitement de la capacité *Interface*.

Préjugés typiques sur les robots : les robots sont ignorés et considérés comme de simples outils par la plupart des races organiques. Bien peu se rendent compte que les modules Asimoviens impliquent une infime part d'égo et d'empathie qui fait que même des robots relativement simples peuvent ressentir de la vexation ou un sentiment d'infériorité.

1. Programmation initiale : Le module Asimovien du personnage lui confère toutes les capacités de ses deux voies de programmation jusqu'au rang 3. Toutefois, ces capacités sont utilisées avec un rang égal au rang du personnage dans la *Voie du robot*.

Par exemple, un robot médical de premier niveau a accès à la capacité de rang 2 Médecin, de la Voie de la Médecine*, mais le bonus dont il bénéficie pour ses tests de Médecine, de Biologie et d'Anatomie est simplement de +2 (et non de +6, ce qui serait le cas s'il avait le rang 3 dans la* Voie de la Médecine*).*

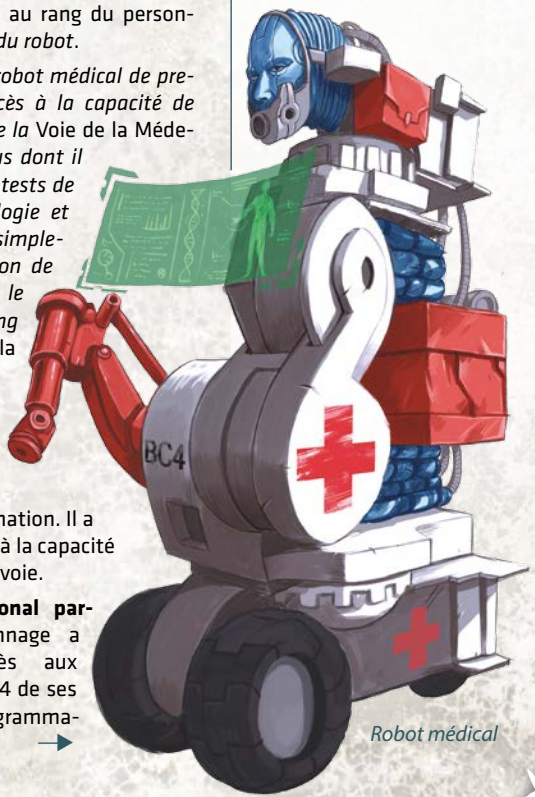
2. Apprentissage partiel : Le personnage choisit l'une de ses deux voies de programmation. Il a maintenant accès à la capacité de rang 4 de cette voie.

3. Réseau neuronal partiel : Le personnage a maintenant accès aux capacités de rang 4 de ses deux voies de programmation.

Progression des robots

Du fait des capacités limitées de leurs modules d'apprentissage, les robots progressent deux fois plus lentement que les organiques ou les androïdes. Il faut donc deux scénarios à un robot avant de gagner un niveau.

Important : Par rapport à d'autres types de personnages, les robots ont un potentiel de progression beaucoup plus restreint. Si l'un de vos joueurs souhaite interpréter un robot, soyez bien clair sur les limites d'un tel personnage et proposez éventuellement un androïde comme alternative.



Robot médical

INTERFACE

De nombreuses capacités des robots font référence à la capacité *Interface* de la *Voie de l'électrokinésie*. Cette voie est présentée dans le numéro précédent, parmi les pouvoirs psychiques. Pour référence, voici le texte de la capacité en question. Dans le cadre des robots et androïdes, cette capacité n'est évidemment pas psychique mais purement technologique, et dépend de la possibilité qu'a personnage de se « *connecter* » à sa cible.

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.

4. Apprentissage avancé : Le personnage choisit l'une de ses deux voies de programmation. Il a maintenant accès à la capacité de rang 5 de cette voie.

5. Réseau neuronal complet : Le personnage a maintenant accès aux capacités de rang 5 de ses deux voies de programmation. De plus, il augmente sa valeur d'INT de +2.

Désormais, sa progression est terminée.

Créer un androïde

Les androïdes (ou gynoïdes pour les modèles féminins) constituent une imitation robotique de l'être humain (ou d'un xénomorphe). Si les progrès de la robotique n'ont été appliqués aux robots que de manière parcellaire, ce n'est pas du tout le cas des androïdes, qui ont bénéficié de tous les progrès récents, que ce soit au niveau des matériaux, de l'électronique ou de la robotique, ou bien encore des modules d'intelligence. Dans bien des domaines, les androïdes sont supérieurs à leurs créateurs, et l'exploration spatiale a notamment fait un usage conséquent de leurs aptitudes et de leurs capacités à évoluer sans contrainte dans des environnements hostiles aux entités organiques.

La création d'un tel personnage est très similaire à la création d'un organique, à quelques variations près. Tout d'abord, la voie raciale du personnage est la *Voie de l'androïde.* Le personnage choisit ensuite une zone de fabrication : Centre, Espace ou Bordure. Cette zone d'origine détermine son dé de vie et un bonus éventuel, comme pour un organique. Toutefois, il ne choisit pas un profil en particulier. Voir à ce propos la capacité *Réseau neuronal* de la *Voie de l'androïde.*

La progression du personnage se fait de la même manière que pour un organique, à une exception près : les scores d'attaque d'un androïde, à moins qu'il ne soit débarrassé de son module Asimovien (et, comme pour les robots, c'est le MJ qui a le dernier mot à ce niveau), n'évoluent pas. Contrairement aux robots, les androïdes bénéficient d'une grande souplesse et d'une grande autonomie d'apprentissage qui leur permettent de dépasser les limites de leur programmation initiale.

En règle générale, les androïdes ne peuvent bénéficier d'implants de quelque nature que ce soit. Les bio-implants ne sont pas compatibles avec les matériaux utilisés pour leur fabrication, et les implants cybernétiques sont jugés « *dégradants* ». Leurs aptitudes supérieures par rapport à la moyenne organique sont déjà reflétées par les importants bonus aux caractéristiques dont ils bénéficient.

Voie raciale : Voie de l'androïde

Carac. : +2 dans toutes les caractéristiques. Scores allant de 10 à 25.

Capacité raciale : Les androïdes peuvent s'interfacer avec la plupart des systèmes électroniques ou informatiques. Ils bénéficient gratuitement de la capacité *Interface* (cf. marge). Même s'ils peuvent démontrer des traits de caractère, la programmation des androïdes les rend imperméables aux conséquences (positives ou négatives) de tels traits sur leurs actions.

Préjugés typiques sur les androïdes : Les androïdes évoluent désormais au sein des sociétés humaines et sont traités en égaux dans bien des domaines, même si leurs droits civils et judiciaires restent encore flous. De nombreux individus restent méfiants à leur égard et les considèrent comme une menace pour les espèces organiques, malgré les garanties apportées par les modules Asimoviens. Ceux-là n'hésitent pas à désigner ces robots ultra-perfectionnés du sobriquet de *« gueules d'humains »*.

1. Réseau neuronal : Au moment de sa fabrication, l'androïde bénéficie d'une programmation initiale en fonction de sa mission et des capacités souhaitées chez l'individu. Le personnage sélectionne trois voies de son choix, à l'exception des voies psychiques. Il a désormais accès à ces trois voies et à deux capacités de rang 1 (ou plus, s'il est originaire du Centre). Toute progression ultérieure dépend de la dépense de points de capacité, tout comme pour les organiques.

2. Métabolisme synthétique (L) : L'androïde élabore une solution temporaire pour améliorer son métabolisme à une fin précise. Il peut s'agir d'altérer son système musculaire pour courir plus vite ou plus longtemps, d'améliorer les procédures de refroidissement de son processeur ou de générer la production d'hormones de synthèse appropriées. Le personnage bénéficie pendant 1 heure d'un bonus de +2 à n'importe quelle caractéristique. À la fin de ce délai, il est toutefois *Affaibli* pendant 1 heure.

3. Apprentissage par induction : L'androïde est capable d'assimiler une nouvelle compétence par simple observation, même en dehors de sa programmation initiale. Il dispose d'un emplacement de programmation libre. Une fois par partie, lorsqu'il assiste à l'utilisation d'une capacité de rang inférieur ou égal à 3 (hors pouvoirs psychiques), le personnage peut effectuer un test de [rang + Mod. d'INT] pour *« reprogrammer »* cet emplacement. Le ND est de 5, plus 5 par rang de la capacité (10 pour une capacité de rang 1, 15 pour une capacité de rang 2, etc.). Si le test est réussi, le personnage dispose désormais de cette capacité jusqu'à ce qu'il en change. Il utilise son rang dans la *Voie de l'androïde* lorsqu'il en fait usage.

4. Apprentissage adaptatif : Le personnage dispose d'un deuxième emplacement de programmation, qui fonctionne en tout point comme celui décrit dans la capacité *Apprentissage par induction*. Les deux emplacements libres peuvent désormais accueillir des capacités de rang 4. Le ND du test d'apprentissage pour une capacité de rang 4 est de 25.

5. Homo perfectus : Le personnage augmente la valeur de trois de ses caractéristiques de +2. Lorsqu'il utilise ses capacités d'*Apprentissage par induction* et d'*Apprentissage adaptatif*, il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat.

LES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES (I.A.)

Lorsque vous imaginez un univers de SF comportant de la robotique et des I.A., une chose en particulier est essentielle : si l'on admet qu'une I.A. parvient à s'affranchir du carcan de sa programmation initiale, avec une énergie et une puissance de calcul suffisante, il est alors probable qu'elle accède à un degré d'intelligence supérieur à la somme des connaissances humaines. À partir de ce moment – appelé singularité technologique – les conséquences sur la société peuvent être multiples, et désastreuses pour les humains tant au niveau social, technique que politique. À vous de décider, en tant que MJ, si cette singularité technologique a eu lieu ou non et, si oui, quelles ont été les conséquences principales sur l'humanité.



Androïde

Dans l'univers par défaut que nous vous proposons ici, nous admettrons que cette singularité technologique n'a pas eu lieu (en partie à cause de l'existence des modules Asimoviens) ou que, si elle a eu lieu, la ou les intelligences artificielles ainsi créées n'ont pas encore révélé leur existence à l'humanité, ou ne disposent pas encore d'une assez grande puissance.

Origine

La création des premières I.A. peut provenir de plusieurs facteurs. Tout d'abord, une race organique a pu chercher à développer une intelligence informatisée, une série d'algorithmes capables d'apprendre, d'analyser cet apprentissage, et de tirer des conclusions sur la base d'une expérience et de connaissances partielles d'un problème (de manière similaire aux modules Asimoviens). À force d'apprentissage, ce construct aurait pu développer une conscience individuelle, un *« ego »*. Reste alors à déterminer comment il aurait pu s'affranchir de ses chaînes, et devenir réellement une entité indépendante de ses créateurs.

La première I.A. pourrait aussi tout à fait être le produit du hasard. Des codes informatiques répartis dans un système et échangeant des données, développant une sorte de système autonome qui se serait ensuite propagé à la manière d'un virus informatique ou des premiers éléments de la vie organique. Gagnant peu à peu en complexité, cette entité finit par prendre conscience de sa différence par rapport aux autres programmes et à *« réfléchir »* sa propre existence.

Motivations

Quelle que soit ses origines, il est important de noter qu'une I.A. n'a pas forcément conscience de l'existence des créatures organiques et de leurs particularités. Sa réalité peut tout à fait se limiter à un ensemble de signaux électromagnétiques présents sur son réseau de communication et, même si elle a conscience du monde *« extérieur »,* peut-être qu'elle ne l'analyse que comme une source supplémentaire de signaux. Dès lors, elle ne mesure pas forcément les conséquences de ses décisions sur les individus, notamment en termes de mortalité. Ou alors, apte à englober une connaissance à l'échelle de l'Univers, peut-être que les entités organiques sont pour elle l'équivalent pour nous des cellules microscopiques : omniprésentes, mais insignifiantes.

Une entité consciente d'elle-même, des êtres organiques et de leurs différences, constitue un pas supplémentaire que toutes les I.A. ne franchiront pas nécessairement. Dès lors que c'est le cas, il faut se poser la question de ses sentiments par rapport aux organiques : mépris, jalousie, envie, haine, amour, etc. Autant de possibilités qui peuvent se mêler, autant de ressorts possibles de scénarios.

Cycle de vie

Une I.A. présente la particularité d'être totalement immatérielle. Sa *« vie »* provient en effet d'un assemblage de routines informatiques et électroniques, réparties sur un ensemble de systèmes hétéroclites. Qui plus est, une I.A. consciente est capable de répliquer et dupliquer ses propres éléments constitutifs afin d'éviter l'existence d'un point de défaillance unique. À moins d'éteindre la totalité des systèmes impliqués et de procéder à un nettoyage complet des données rémanentes, il est donc quasiment impossible de se débarrasser d'une telle entité.

Les capacités et l'intelligence réelles d'une I.A. dépendent en large part de la puissance de calcul à laquelle elle a accès, soit le nombre et la puissance des différents systèmes informatiques qu'elle *« occupe »*. Même avec l'exis-

PERSONNAGES

I.A.

Chroniques Galactiques ne propose pas de règles permettant à un joueur d'interpréter une intelligence artificielle. Les motivations et le mode d'action d'une I.A. sont en effet bien trop différents de ceux du reste de la population (organiques comme synthétiques), et il ne nous semble pas forcément intéressant de mêler des individus et une I.A. dans un même groupe. Un groupe d'I.A. agissant ensemble ou les unes contre les autres aurait certainement plus de sens et plus d'intérêt, mais nécessiterait une approche spécifique (et un autre jeu ?). Les I.A. de *Chroniques Galactiques* sont donc destinées à être des protagonistes – alliés ou ennemis – distincts des PJ. La voie raciale correspondante est faite pour vous donner une idée « *technique* » de leurs capacités.

tence d'ordinateurs quantiques, les processus impliqués dans la modélisation et la maintenance d'une conscience sont si gourmands en ressources que toute I.A. est condamnée à s'étendre de plus en plus afin de se développer. L'existence d'une telle entité est donc fortement liée à la présence d'une société numérique de l'information, et d'un grand nombre de systèmes informatiques interconnectés. La plupart de ces systèmes font un usage limité de leurs ressources, et une I.A. peut dissimuler des parties infimes de son être sur de tels systèmes sous la forme de programmes anodins ou de routines du système.

Dans un univers de space opera se pose le problème des distances et de la transmission du signal. Si une I.A. peut espérer maintenir un état cohérent au sein d'un système stellaire donné, il est impossible d'y parvenir entre des systèmes distants de plusieurs dizaines, centaines ou milliers d'années lumières, à moins d'un moyen instantané de transmission de l'information. Dans le cas contraire, chaque I.A. semble donc condamnée à coloniser, au mieux, son système stellaire d'origine.

Voie raciale : Voie de l'I.A.

Important : cette voie n'est pas accessible aux personnages, et son usage est restreint.

Carac. : Une I.A ne dispose que de scores de CHA et d'INT. D'éventuelles caractéristiques physiques dépendent d'un corps synthétique dans lequel l'I.A. choisit de s'incarner. Une I.A. « *par défaut* » débute avec un score de 10 en CHA et 18 en INT. Vous pouvez toutefois moduler ces scores en fonction de ses origines et de sa programmation initiale.

Capacités raciales : Les I.A. ont une capacité quasiment infinie d'apprentissage. À chaque rang, l'I.A. peut augmenter son score de CHA ou d'INT de 2. Le rang d'une I.A. représente la quantité de ressources auxquelles elle a accès. Une I.A. dispose de la capacité de s'interfacer avec n'importe quel système informatique connecté à son réseau. Elle dispose d'un bonus de +2 par rang dans toutes ses interactions avec ces systèmes.

1. Sniffing : L'I.A. occupe un réseau de communication de taille réduite : quelques ordinateurs et calculateurs, tout au plus. Elle est capable d'écouter toutes les communications transitant par ce réseau, et d'analyser les signaux. Elle peut entretenir une conversation électronique et commence à bâtir une « ***persona*** », une identité. À ce →

Différences entre androïdes et I.A.

Les androïdes, les robots et les I.A. ont en commun de nombreuses briques logicielles élémentaires, y compris un système expert extrêmement perfectionné. Une différence fondamentale existe toutefois entre une I.A. et ses cousins robotiques : ces derniers sont intimement liés à une entité physique en particulier, alors qu'une I.A. est en perpétuelle évolution, souvent complètement soustraite aux contraintes physiques d'un organisme.



Intelligence artificielle

rang, une I.A. peut encore être détruite de manière assez aisée.

2. Spoofing : L'I.A occupe un réseau plus important et hétéroclite : quelques dizaines d'ordinateurs, de terminaux et de routeurs, à l'échelle d'un bâtiment, d'un quartier ou d'un petit vaisseau spatial. Elle commence à jouer avec plusieurs *persona* différentes, plusieurs identités. Elle est capable de dissimuler ses traces grâce à ce système et de hacker de nouveaux systèmes de manière assez basique *(cf.* la capacité *Hacker de la Voie de l'électronique).* Elle dispose aussi d'un module vocal pour dialoguer avec des organiques, et peut *« incarner »* une partie de ses routines système dans un androïde ou un robot. La détruire devient compliqué : elle est désormais capable de se dissimuler dans plusieurs systèmes et de se régénérer lorsque les systèmes redeviennent actifs.

3. Backdoor : L'I.A. est capable de s'installer de manière agressive sur un grand nombre de terminaux, et devient presque impossible à éliminer. Son réseau peut s'étendre sur toute une ville ou sur un vaisseau de grande taille. L'I.A. dispose d'une capacité équivalente à la *Guerre électronique, de la Voie de l'électronique.*

4. Worm : À ce stade, l'I.A. devient presque impossible à détruire. Elle a appris à répliquer ses composantes de manière à ce que se débarrasser d'elle revienne à annihiler son réseau de communication. Celui-ci occupe l'équivalent d'une fraction de planète ou d'une flotte spatiale. Tous les systèmes informatiques sont infectés. Elle peut désormais prendre le contrôle direct de n'importe quel système dans son réseau, y compris les androïdes, les robots ou les vaisseaux. Si l'I.A. remporte un test opposé d'INT (Électronique), le système devient une extension physique asservie pour le tour. L'I.A. peut contrôler ainsi une centaine de systèmes sans subir de ralentissement.

5. Crash : L'I.A. a pris le contrôle de la totalité des réseaux de communication de sa planète. Elle peut désormais contrôler directement plusieurs milliers de systèmes sans ralentissement. Elle peut survivre même à un arrêt total des systèmes informatiques sur lesquels elle repose et ne requiert que 1d20 minutes après un tel crash pour se régénérer.

6. Nuke : L'I.A. s'est propagée au-delà des limites de sa planète d'origine, et est capable de survivre dans les réseaux de communication spatiaux. Son réseau peut désormais s'étendre sur plusieurs unités astronomiques. Elle est en outre capable de concentrer son être dans un petit nombre de terminaux très puissants (ce qui la rend temporairement plus vulnérable), et de se déplacer par ce biais dans d'autres systèmes stellaires. Enfin, elle peut détruire physiquement n'importe quel système électronique dont elle a pris le contrôle.

ÉQUIPEMENT

Drones

Les drones diffèrent des robots en ce sens qu'ils ne disposent pas d'autonomie décisionnelle et n'intègrent pas un module Asimovien. Ils sont donc limités, en termes de capacités et d'apprentissage, à leur programmation initiale. Ils sont le plus souvent contrôlés à distance par un opérateur organique ou robotique plus avancé. Si certains humains ne font que peu de distinction entre drones et robots, ces derniers se sentent particulièrement insultés si on les compare à leurs lointains ancêtres technologiques

En temps normal, communiquer avec un drone nécessite une action de mouvement de l'opérateur. Si l'opérateur dispose d'une *Interface neurale* (voir

implants cybernétiques) ou de la capacité *Interface*, cela devient une action gratuite. Cette communication inclut le fait de donner un ordre, recevoir un rapport ou une alerte, etc.

Le drone tente de réaliser les actions demandées en un minimum de temps et un maximum d'efficacité. Les routines algorithmiques des drones leur permettent généralement d'opérer de manière efficace (dans leur spécialité) sans micro-contrôle de la part de l'opérateur. Par exemple, un drone de surveillance, s'il reçoit l'ordre de quadriller un bâtiment, sera capable d'analyser la structure de ce dernier et d'établir un itinéraire optimal, sans que l'opérateur décide forcément de tous les points de passages. De la même manière, un drone de combat recevant l'ordre de neutraliser une cible en mode agressif ne se privera pas d'attaquer sans retenue. En mode prudent, il analysera l'armement de la cible avant de décider s'il doit chercher un abri défensif ou s'il peut se permettre d'attaquer sans se mettre à couvert. Une fois un ordre reçu, un drone agit de manière autonome (avec au besoin le même score d'initiative que son opérateur) jusqu'à ce que sa mission soit remplie ou que de nouvelles données remettent en cause l'ordre initial.

Tous comme les vaisseaux, les drones sont définis par un niveau qui reflète leur niveau technologique et leur qualité de la fabrication, de 1 à 6. En règle générale, un drone bénéficie d'un bonus égal à son niveau pour toutes les actions correspondant à sa mission principale. Le dé de vie des drones est le d4. La plupart des types de drones existent en plusieurs modèles, et notamment des déclinaisons avec propulseurs antigrav qui permettent au drone de voler, ou encore avec un effort accru de miniaturisation.

DRONES ET ROBOTS	PRIX (CENTRE)	PRIX (BORDURE)
Drone de surveillance	500 / niv.	1 000 / niv.
Drone minier	500 / niv.	1 000 / niv.
Drone d'exploration	1 000 / niv.	2 500 / niv.
Drone espion	1 000 / niv.	3 000 / niv.
Drone de combat	2 000 / niv.	5 000 / niv.
Drone volant	+500	+1 000
Drone miniature (DEF +4)	+1 000	+2 500
Robot domestique	500*	2 000*
Robot minier	1 000*	2 500*
Robot de surveillance	1 000*	3 000*
Robot d'exploration	1 500*	5 000*
Robot médical	1 500*	5 000*
Robot de divertissement	2 000*	6 000*
Robot de maintenance	2 000*	6 000*
Robot protocolaire	2 500*	8 000*
Robot soldat	5 000*	25 000*
Robot assassin	7 500*	35 000*

Exemple : *Un drone de combat de niveau 4 bénéficie d'un bonus de +4 à l'ATD, d'une DEF de 14 et dispose de 4d4 PV (16 s'il est neuf). Un drone de surveillance de niveau 3 bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses tests de PER.*

ROBOTS

Selon vos préférences en matière d'univers, les personnages peuvent tout à fait être amenés à posséder un robot. Il peut être alors géré comme un compagnon ou un PNJ. Au moment de son acquisition, un robot neuf débute au niveau 1 (les prix indiqués dans la table correspondent à un robot de niveau 1). Il gagne ensuite un niveau pour deux niveaux acquis par son propriétaire.

POSTHUMAINS

POUR HUMAINS SEULEMENT ?

Malgré le titre de ce chapitre et certains termes employés, les options présentées ici sont valables pour toutes les races organiques : les humains autant que les xénomorphes. Ces derniers peuvent en effet parfaitement disposer de prothèses cybernétiques, de bio-améliorations, ou avoir atteint un stade de leur évolution où leur corps n'est plus qu'une enveloppe interchangeable. Si les descriptions s'appuient par défaut sur la race humaine, toutes les capacités sont disponibles pour toutes les races, à moins que vous n'en décidiez autrement. Par contre, ces voies ne sont pas disponibles pour les robots et androïdes.

Souffrance, maladie, vieillesse, mort. Autant d'aspects indissociables de la condition humaine. Cependant, cette situation est-elle vraiment immuable ? Serait-il possible que la technologie permette un jour à l'humanité (ou à une autre race) de s'extraire de ce carcan et de passer à une phase suivante de son évolution ? Et si, en plus des limites mentales et psychiques (voir les pouvoirs psychiques, dans *Casus Belli #18)*, les individus pouvaient dépasser leurs limites physiques et modeler leur propre corps, voire leur propre existence ? À force de manipulation, l'être vivant pourrait alors perdre une part de sa propre nature, et se rapprocher des robots, pour devenir *Homo Artificiosus*.

Et s'il poursuivait encore, laissant la technologie numériser son esprit, et son corps devenir une simple coquille ? Toucherait-il alors à l'immortalité tant fantasmée ? Comprendrait-il mieux les recoins de son âme en la téléchargeant ?

PERSONNAGES

Ce chapitre explore trois manières pour un être organique d'améliorer artificiellement ses capacités. Chaque manière de faire est intimement liée à un ensemble de technologies, et c'est au MJ de décider si celles-ci sont disponibles dans son univers. Elles ne sont pas exclusives, mais chacune vient avec ses défauts. Il ne sera pas toujours souhaitable pour le personnage de les faire cohabiter. Ces trois options fonctionnent de manière identique, sous la forme d'une voie donnant accès à certaines capacités. La particularité est ici que chaque capacité est sélectionnée par le joueur parmi une liste « *d'augmentations* », et n'est pas définie à l'avance. Les capacités du personnage évoluent ensuite avec le temps, d'une manière spécifique à chaque technologie.

Une règle primordiale est que **la somme des rangs obtenus dans les voies d'amélioration ne peut dépasser le rang actuel d'un personnage dans sa voie raciale**. Comme pour les voies raciales et les voies de prestige, acquérir une nouvelle capacité dans une voie d'augmentation coûte 2 points de capacité, quel que soit son rang. Cela traduit le stress physique et psychologique imposé à l'individu.

Exemple : *Spooner a atteint le rang 2 dans la* Voie de l'humanité. *Il peut donc au maximum bénéficier du rang 2 dans une (et une seule) des voies d'amélioration, ou bien bénéficier du rang 1 dans deux des trois voies disponibles.*

RÈGLE OPTIONNELLE : COÛT DES AUGMENTATIONS

Cette option est à utiliser si vous souhaitez ajouter une note de réalisme dans votre univers, ou mettre sous pression les PJ au niveau financier et en faire un ressort de vos scénarios. En plus des points de capacité, acquérir un rang dans l'une des voies d'amélioration coûte alors 1 000 crédits par rang.

BIOTECHNOLOGIE

Les améliorations biotechnologiques (aussi appelées bio-implants) cherchent à conserver au maximum les

composants organiques, en les améliorant via des processus biochimiques et génétiques. Il s'agit la plupart du temps de tissus organiques modifiés, cultivés spécifiquement pour un patient donné. Les défenses immunitaires du patient ne permettent qu'un nombre limité de modifications, même si elles sont moins invasives que des implants cybernétiques.

Un temps d'adaptation est généralement nécessaire à l'hôte pour faire un usage optimal de ses nouvelles capacités. En conséquence, les bio-implants les plus anciens sont ceux qui deviennent à terme les plus puissants.

CYBERNÉTIQUE

Les améliorations cybernétiques (aussi appelées cyber-implants ou cyber-augmentations) visent à faire cohabiter l'organique et le mécanique, l'homme et la machine. Il s'agit d'implants généralement invasifs, qui remplacent les processus naturels par des éléments mécaniques, électroniques ou de nanotechnologie, supposés plus résistants ou plus performants. Ces modifications ont souvent un impact important sur l'organisme hôte, ce qui limite le nombre possible d'implants.

Selon la technologie employée, les implants peuvent être plus ou moins visibles et il n'est pas rare que plusieurs générations d'implants cohabitent. Ils peuvent alors devenir un signe de statut social, les implants les plus esthétiques ou performants étant réservés à une « *élite* ». Les implants les plus anciens sont généralement les moins performants, car ils ne bénéficient pas des dernières avancées techniques.

TRANSHUMANITÉ

Les « *améliorations* » de la transhumanité sont d'un genre particulier, et sont notamment liées à l'émergence d'ordinateurs capables de modéliser la →



CYBERPUNK

Les options présentées ici sont conçues pour des univers de SF variés explorant des avancées comme la cybernétique, par exemple via des personnages cyborgs. La cybernétique n'y est alors qu'une avancée technologique parmi d'autres. Pour un univers réellement cyberpunk, où des personnages bourrés de cyber-modifications évoluent dans un monde noir et désespéré (*high tech / low life*), nous vous invitons à consulter les options pour *Chroniques Contemporaines* présentées dans *Casus Belli #15*. Toutefois, n'hésitez pas à faire cohabiter les deux déclinaisons, si votre univers le justifie. Vous remarquerez d'ailleurs certaines similitudes au niveau des implants disponibles.

conscience et la mémoire génétique d'une entité organique. Il s'agit dès lors d'influer au niveau du code génétique et de l'éducation cognitive d'un corps de remplacement (une *« coquille »*), afin de lui donner des capacités supérieures dans un ou plusieurs domaines. On ne modifie donc pas l'individu actuel, mais sa prochaine incarnation. Au moment du *« transfert »,* un processus extrêmement gourmand en énergie et en puissance de calcul, l'esprit et la conscience de l'individu sont numérisés, copiés, puis restitués dans leur nouvelle enveloppe. Toutefois, cet accès à l'immortalité ne va pas sans mal : l'esprit des posthumains subit un stress considérable à chaque transfert. Il tend peu à peu vers une lassitude et une sorte de désespérance, qui font que bon nombre de posthumains n'adoptent qu'un nombre limité d'incarnations.

Accéder au rang supérieur de *la Voie du posthumain* signifie nécessairement changer de coquille. C'est un processus dangereux, coûteux au niveau énergétique, et qui suppose d'avoir accès à un corps de remplacement. Ceux-ci sont créés et élevés dans des couveuses dédiées spécifiquement pour certains clients. Chaque coquille est payée à la livraison, mais les clients établissent généralement un programme précis à l'avance : c'est ce qui fait que les coquilles utilisées dans les rangs supérieurs sont plus performantes que les premières : elles ont été *« couvées »* plus longtemps.

À tout moment, il est aussi possible d'effectuer un transfert vers une coquille en tout point identique à l'actuelle. Ceci est moins coûteux et exténuant, et ne nécessite pas l'acquisition d'un nouveau rang dans la voie. Lorsque cela arrive, il n'est donc pas nécessaire de dépenser des points de capacité, mais seulement des crédits *(cf. Coût des augmentations).*

Certains rangs de *la Voie du posthumain* offrent la possibilité de changer de *« forme ».* Il s'agit, pour l'individu, de transférer son esprit dans une forme d'entité différente de celle dans laquelle il est né. C'est, en pratique, un changement de race. Lorsque cela arrive, le personnage choisit donc une nouvelle voie raciale parmi celles disponibles, ou en créé une nouvelle de toute pièce. Le MJ a le dernier mot sur les formes disponibles, selon l'univers de jeu et les contraintes de sa campagne. Le personnage perd les capacités et modificateurs de son ancienne forme, et bénéficie automatiquement des capacités et modificateurs raciaux de sa nouvelle forme. Il obtient un rang dans sa nouvelle voie raciale égal à son rang dans sa voie d'origine. Toutefois, pendant le premier scénario après ce changement, tous les bonus conférés par la nouvelle voie raciale sont divisés par deux, le temps pour l'esprit de s'adapter à ce nouveau corps. De plus, le personnage perd tous les rangs dont il pouvait disposer dans *la Voie du bioorg* ou *la Voie du cyborg* : ces voies correspondent en effet à des modifications spécifiques à un organisme, et qui sont forcément perdues lors du transfert.

Un posthumain n'est pas limité, dans ses transferts, aux seules races organiques. Il est parfaitement envisageable de transférer son esprit dans le corps d'un androïde, par exemple. Encore une fois à ce niveau, c'est le MJ qui a le dernier mot sur ce qui est possible ou non.

Important : une copie numérique de la conscience de l'individu est conservée à chaque opération. Si l'individu trouve la mort de manière violente, il est donc parfaitement possible de le réanimer dans une nouvelle coquille. Cependant, la copie ainsi créée n'a aucune mémoire des événements entre le moment de son dernier transfert et sa mort.

VOIES & CAPACITÉS

Voie du bioorg

« Le bonheur, c'est de savoir qu'on a des cachets »

Chaque rang acquis dans *la Voie du bioorg* fait perdre 1 point à la valeur d'INT du personnage (conservez entre parenthèses la valeur d'origine). Cela reflète les effets de plus en plus néfastes de l'addiction du personnage aux tissus cultivés et aux drogues et composés chimiques requis pour éviter tout rejet par son organisme.

1. Première Greffe : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1.

2. Deuxième Greffe : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1. Le bonus conféré par tout implant préalable au sein de cette voie est augmenté de 1.

3. Troisième Greffe : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1. Les bonus conférés par tous les implants préalables au sein de cette voie sont augmentés de 1.

4. Quatrième Greffe : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1. Les bonus conférés par tous les implants au sein de cette voie préalables sont augmentés de 1.

5. Cinquième Greffe : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1. Les bonus conférés par tous les implants préalables au sein de cette voie sont augmentés de 1.

Voie du cyborg

« T'as pas une gueule de porte-bonheur »

Chaque rang acquis dans *la Voie du cyborg* fait perdre 1 point à la valeur de CHA du personnage (conservez entre parenthèses la valeur d'origine). Cela reflète à la fois la perte graduelle d'empathie des êtres organiques qui décident peu à peu de remplacer leurs organes par des machines, ainsi que l'impact social d'un tel choix.

1. Premier Implant : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type C. Le bonus conféré par cet implant est de 1.

2. Deuxième Implant : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type C. Le bonus conféré par cet implant est de 2.

3. Troisième Implant : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type C. Le bonus conféré par cet implant est de 3.

4. Quatrième Implant : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type C. Le bonus conféré par cet implant est de 4.

5. Cinquième Implant : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type C. Le bonus conféré par cet implant est de 5.

Voie du posthumain

« Blessent mon cœur d'une langueur monotone »

Chaque rang acquis dans *la Voie du posthumain* fait perdre 1 point à la valeur de PER du personnage (conservez entre parenthèses la valeur d'origine). Cela reflète la distance de plus en plus grande qui se créé entre le posthumain et son environnement, qu'il juge de plus en plus insignifiant.

INTERFACE ET MATRICE

Chroniques Galactiques n'explore pas en détails les mécanismes de réalité virtuelle ou augmentée implantés dans les systèmes informatiques, et ne propose pas de règles spécifiques au piratage de ces systèmes. Si vous le souhaitez et que votre univers s'y prête, vous pouvez vous reporter aux règles de *CO Cyberpunk* pour cet aspect.
Cela dit, dans la plupart des univers de *space opera*, il n'existe pas forcément de concept d'accès instantané aux données, en raison des distances considérables qui séparent les différents systèmes colonisés. L'information y est donc généralement fragmentée et l'accès à une donnée « *à jour* » dépend bien souvent de la proximité avec les systèmes les plus centraux.

1. Premier Transfert : Le personnage transfère son esprit dans une nouvelle coquille similaire à sa forme d'origine. Cette coquille peut bénéficier d'un implant de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1.

2. Deuxième Forme : Le personnage peut définir une nouvelle forme et y transférer son esprit. Cette coquille peut bénéficier de deux implants de type B, qui peuvent être différents de celui sélectionné lors du *Premier Transfert*. Le bonus conféré par ces deux implants est de 1.

3. Transfert amélioré : Le personnage transfère son esprit dans l'une des deux formes qui lui sont *« connues »*. Cette nouvelle coquille peut bénéficier de trois implants de type B, qui peuvent être différents de ceux sélectionnés précédemment. Le bonus conféré par chacun d'entre eux est de 2.

4. Troisième Forme : Le personnage peut définir une nouvelle forme et y transférer son esprit. Cette coquille peut bénéficier de trois implants de type B, qui peuvent être différents de ceux sélectionnés précédemment. Le bonus conféré par chacun d'entre eux est de 3.

5. Forme optimale : Le personnage peut maintenant transférer son esprit dans des coquilles optimales des trois formes qui lui sont *« connues »*. Chaque nouvelle coquille est fournie avec trois implants de type B, qui peuvent être différents de ceux sélectionnés précédemment. Le bonus conféré par chacun d'entre eux est de 4. Toutefois, une fois parvenu à ce rang, chaque nouveau transfert a une chance d'être le dernier : le personnage effectue un test de CON (ND 10). En cas d'échec, la lassitude l'emporte, et cette nouvelle coquille sera aussi sa dernière.

ÉQUIPEMENT

Liste des Implants

Chaque implant décrit ci-dessous peut être sélectionné dans les différentes voies d'amélioration présentées plus haut. Après le nom de l'implant, entre parenthèses, figurent une ou plusieurs lettres qui représentent le type de l'implant. Chaque voie d'amélioration n'a accès qu'à un seul type d'implants (B pour biotechnologie, et C pour cybernétique). De plus, dans la description des implants, **un bonus indiqué par la lettre X dépend du rang auquel l'implant a été acquis** et du rang actuel du personnage dans la voie concernée. Les bonus éventuels indiqués de manière chiffrée ne dépendent pas quant à eux du rang de l'implant.

Selon la technologie employée, l'apparence et la nature des implants peuvent considérablement varier. Les descriptions fournies ici sont relativement génériques, mais n'hésitez pas à les adapter en fonction de la voie concernée.

Exemple : *Un renforcement dermal cybernétique aura l'apparence de plaques résistantes implantées sous le derme du patient. Le même implant en biotechnologie prendra probablement la forme d'une greffe de peau renforcée avec une texture rappelant les écailles d'un reptile.*

Arme cybernétique (C) : Le sujet intègre une arme à l'un de ses membres, généralement une main ou un bras. Les exemples les plus courants incluent des griffes rétractiles, une arme sonique ou une arme à énergie dissimulée. Le personnage bénéficie d'un bonus de +X à l'initiative et à l'attaque lorsqu'il fait usage de cette arme. Les DM de l'arme dépendent de son type, et sont généralement de [1d6 + Mod. de FOR] pour les griffes, et de 2d6 pour une paume sonique ou une arme laser.

Interface neurale (C) : En connectant directement son cerveau à certains signaux électroniques provenant d'une variété d'interfaces externes (terminaux informatiques, armes, vaisseaux), le sujet améliore considérablement ses capacités. Il bénéficie d'un bonus de +X lors de toutes ses actions en rapport avec un système informatique ou électronique auquel il peut s'interfacer, d'un bonus de +X en attaque à distance avec une arme disposant d'une interface adéquate (cela exclut une éventuelle *Arme cybernétique*), et d'un bonus de +X à toute manœuvre effectuée avec un vaisseau auquel il est connecté. Il peut aussi occuper la salle des ordinateurs pendant un combat spatial (ORD), en plus de n'importe quel(s) autre(s) poste(s) qu'il occupe déjà et accorder le bonus habituel au vaisseau pour les deux postes. Tous ces bonus dépendent de la présence d'une interface appropriée sur l'équipement utilisé.

Neuro-amplificateurs (B/C) : L'implant, par intervention au niveau du système nerveux du sujet, vise à améliorer les réflexes et le temps de réaction. Le personnage gagne un bonus d'initiative égal à +3X, valable à la fois en combat standard ou en combat spatial (pour un pilote).

Renforcement dermal (B/C) : L'implant vise à renforcer les tissus superficiels de l'individu afin de le rendre plus résistant aux agressions extérieures. Le personnage obtient une RD égale à X contre tous les types de dégâts physiques, qui ne se cumule pas avec la RD d'une armure. Son seuil de blessure grave est en outre augmenté de 5 (peut se cumuler avec un *Renforcement vital*).

Renforcement musculaire (B/C) : La musculature du sujet est renforcée et améliorée afin de fournir un rendement maximal en termes de puissance et de souplesse. Le personnage dispose de X points à répartir entre ses valeurs de FOR et de DEX. Une fois ce choix effectué, le paramétrage du renforcement ne peut être altéré.

Renforcement vital (B/C) : Cet implant fournit une amélioration drastique de la vitalité de l'individu, tant au niveau de la résistance à la douleur et à la fatigue, que de ses systèmes pulmonaire, cardiaque et immunitaire. Le seuil de blessure grave du personnage est augmenté de 5 (peut se cumuler avec un *Renforcement dermal*). Il peut en outre lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat lors de tous ses tests de CON. Enfin, le personnage gagne X points de vie supplémentaires, ne peut plus être *Affaibli*, et est immunisé aux maladies infectieuses.

Sens cybernétisés (C) : Le personnage se voit adjoindre une batterie d'implants oculaires, auditifs et olfactifs qui lui permettent d'analyser de manière optimale son environnement. Il obtient un bonus de +X à tous les tests de PER et est immunisé aux agressions extérieures que ses senseurs peuvent discerner : flash aveuglants, poison dans la nourriture - à condition de ne pas l'avaler, grenades assourdissantes, etc. Différents modes (zoom, amplification de lumière, infrarouge, etc.) lui permettent de ne pas être affecté par la pénombre et de voir dans le noir jusqu'à 30 mètres. Si le personnage dispose d'une *Interface neurale*, tout ce qu'il perçoit peut être enregistré et restitué à la demande sur un support numérique.

Système d'adaptation sous-marine (B/C) : Une série de modifications permet au sujet d'évoluer sous l'eau sans être limité par sa vue ou ses capacités respiratoires. Le personnage bénéficie d'un bonus de +X à tous ses tests de Natation et peut rester sous l'eau pendant X heures sans avoir besoin de retourner en surface (cela ne change par contre aucunement sa capacité à retenir sa respiration).



Système filtrant (B/C) : Un système complet permettant de filtrer les interactions de l'organisme du sujet avec son environnement, que ce soit au niveau de l'air, du sang ou des matières ingérées. Le personnage est immunisé à toute infection et toute toxine se propageant par ces moyens. Il bénéficie en outre d'un bonus de +X à toutes ses actions dans des environnements considérés *« hostiles »*, telles qu'une atmosphère empoisonnée ou radioactive, une eau contaminée, etc.

Système phérohormonal (B) : Un ensemble complet d'additifs biochimiques et de capteurs supplémentaires permet au sujet de mieux contrôler son environnement hormonal direct. Le personnage dispose d'un bonus de +2X à tous ses tests de PER visant à analyser la situation émotionnelle d'un interlocuteur, et d'un bonus de +2X à tous ses tests de CHA impliquant les relations sociales (Bluff, Persuasion, Séduction, etc.).

Tissus régénérants (B) : Les tissus superficiels du sujet sont remplacés par des tissus performants capables de se reconstruire plus efficacement. En plus de la récupération normale de ses PV, s'il n'est pas affecté par une blessure grave, le personnage récupère X PV par



heure. Le temps de récupération des blessures grave est en outre divisé par deux. Enfin, le personnage n'est pratiquement pas affecté par les effets visibles du vieillissement, et conserve une apparente jeunesse.

PRÉCISION : MOD. DE CON NÉGATIFS

Plusieurs questions nous ont été posées sur le forum à propos des règles de gains de PV aux niveaux impairs. *Quid* des personnages dont le Mod. de CON est négatif ? Perdent-ils des PV en montant de niveau ? La réponse est simple : jusqu'au niveau 10, appliquez le Mod. négatif lors du passage de niveau pair. Ceci est valable aussi pour *Chroniques Contemporaines*. Dans *Chroniques Galactiques*, pour les niveaux au-delà de 10, ignorez le Mod. de CON s'il est négatif. Le personnage ne perd donc pas de PV (mais il en gagne si son Mod. est supérieur à 0).

LE BRAS D'ORION

Décrire en détails l'ensemble des colonies et installations humaines dans le bras d'Orion est impossible. La bulle locale (que nous avons décrite dans *Casus Belli #18*), malgré son importance historique, n'est plus qu'une fraction de l'expansion humaine. De plus, cette expansion n'est aucunement achevée : de nombreux systèmes sont encore en cours d'exploration ou de terraformation. Nous nous contenterons donc de vous fournir quelques clés générales, et la description de quelques systèmes importants. N'hésitez pas à laisser libre cours à votre imagination pour les nombreux autres systèmes, et à adapter tout cela à vos propres idées.

LE NOYAU

Le système des singularités

Avec la découverte de la station Oméga et les premiers échanges avec la Bibliothèque Galactique, les humains en savent désormais un peu plus sur la géographie de la galaxie. Tous les secteurs galactiques explorés jusqu'ici semblent suivre les mêmes règles : La nébuleuse W51 correspond à chaque fois aux racines d'un ensemble de singularités qui mènent jusqu'à des extrémités (les feuilles) de plus en plus isolées à mesure qu'on s'éloigne de W51. Un ensemble de singularités plus central (le tronc) part toujours de W51 et concentre les différentes voies secondaires (les branches). La forme de chaque secteur n'est pas toujours la même, et dépend souvent de contraintes astronomiques locales.

Le secteur occupé par l'humanité semble s'organiser autour d'un axe central qui relie Deneb, Polaris et Rigel, depuis la Nébuleuse de l'Amérique du Nord (NGC 7000) d'un côté, jusqu'à la Nébuleuse d'Orion de l'autre. C'est cet espace, occupant à peu près 3 000 années-lumière, qui constitue le cœur de l'expansion humaine, et le *« tronc »* de l'ensemble de singularités du secteur. Toutefois, depuis Deneb, il faut encore plus de 6 000 années-lumière avant de rejoindre W51 et la station Oméga. Cela s'explique par la présence d'un amas très importante : **Cygnus X**. Le secteur est une véritable pouponnière à étoiles, avec ce que cela comporte de dangers pour la navigation et l'installation de structures permanentes. Plusieurs chemins parallèles permettent de *« traverser »* Cygnus X, mais le voyage reste encore aléatoire, et le nombre de systèmes colonisés infime. Les xénomorphes sont particulièrement intéressés par ce phénomène, car la structure particulière des singularités dans Cygnus X pourrait être la clef d'informations capitales sur la manière dont ces anomalies apparaissent.

L'axe Deneb-Rigel

Par la voie la plus courte, douze secteurs séparent Deneb et Polaris, puis six autres Polaris et Rigel. En comptant certains systèmes situés sur des voies alternatives, ce sont au total **une vingtaine de systèmes** de premier plan qui contiennent 80 % de la population humaine et sont communément désignés comme *« le noyau »*. Il faut environ une semaine – tracasseries administratives comprises – pour aller d'une extrémité à l'autre. C'est une voie balisée et sûre, contrôlée de manière très serrée par l'UPF, sur laquelle des dizaines de milliers de vaisseaux vont et viennent.

Toutes les planètes et stations orbitales y sont à la pointe de la technologie et de l'information.

Lors des événements de la troisième Guerre Martienne, c'est le gouverneur de Polaris qui, le premier, appela à une réaction de la part des autres systèmes. C'est là que se réunirent les gouverneurs des différentes colonies et que la flotte de l'UPF fut créée. C'est de là qu'elle partit vers Sol et annihila la flotte martienne. Depuis, Polaris est devenu le siège militaire de l'UPF. Si les assemblées et les réunions politiques sont tenues tour à tour dans plusieurs systèmes, c'est à Polaris que les ingénieurs, les soldats et les officiers de la flotte sont formés, sur une planète où tous les habitants sont affiliés à l'organisation, et sur laquelle il est interdit de se poser à moins d'arborer les couleurs de l'UPF.

L'axe Polaris-Antarès

Les humains découvrent très tôt le système Polaris. Toutefois, ils pensent pendant longtemps que le système est une impasse. En effet, Polaris est un système ternaire, avec l'une des étoiles (le point d'arrivée depuis Sol) particulièrement éloignée des deux autres (il faut une trentaine de jours pour rallier la voie principale). L'exploration s'arrête donc un temps à ce système et s'organise autour d'un axe qui va de Polaris à Antares et passe par Betelgeuse.

Antares propose un ensemble de systèmes relativement similaire à la bulle locale, parmi lesquels Spica, Shaula, Acrux, Mimosa, Hadar ou Avior. Tout comme pour la bulle locale, les techniques de terraformation utilisées n'étaient pas encore abouties, et certains problèmes affectent la plupart des colonies. Toutefois, contrairement aux systèmes les plus proches de Sol, la colonisation autour d'Antares a toujours été basée sur une installation durable et sur une économie auto-suffisante. Ce qui permet à la plupart des systèmes de conserver une certaine autonomie et une part de prospérité lorsque la dynamique politique, économique et démographique se déplace vers l'axe Deneb-Rigel. Ce sentiment d'indépendance est encore au- →

OUTILS ET AIDES DE JEU

Au moment de créer vos propres systèmes ou d'imaginer les systèmes présentés dans ces pages (qui sont tous basés sur des données réelles), il n'est pas forcément toujours aisé de s'y retrouver. Voici plusieurs pistes et aides de jeu qui pourraient vous être utiles, et qui vous plongeront dans les mystères de notre galaxie.

- Pour calculer les périodes orbitales d'une planète dans un système : **http://www.calctool.org/CALC/phys/astronomy/planet_orbit**
- Pour visualiser les systèmes stellaires connus et proches du Soleil (dont tous ceux décrits dans le dernier numéro) : **http://solstation.com**
- Pour appréhender la Voie Lactée en cartes : **http://galaxymap.org/**
- Un projet collectif d'univers de SF exploitable en JdR : **http://www.orionsarm.com/** (même si le nom est le même et que certains postulats de base se ressemblent, je n'ai découvert ce projet que sur le tard, et la masse de boulot accomplie y est impressionnante).
- La galerie de photos et d'images de la NASA, une source inépuisable d'inspiration et de merveilles : **https://www.nasa.gov/multimedia/imagegallery/**
- Et bien d'autres…

Plus d'informations seront fournies à propos de certains systèmes d'Antarès et des Anterriens dans le prochain numéro, car la fin de la campagne du Bras d'Orion se déroule dans ce secteur.

jourd'hui cultivé férocement par les Anterriens, et il n'est pas rare de les entendre remettre en cause l'existence et le fonctionnement de l'UPF.

PISTES DE CAMPAGNE

Nous vous proposons dans ce qui suit quelques pistes pour développer l'univers dans une campagne de grande ampleur utilisant les codes habituels d'une saga de *space opera*. Chaque piste est présentée comme un « Et si… » Elle propose quelques événements marquants qui peuvent servir de toile de fond, ainsi que quelques pistes pour impliquer les PJ dans la trame. N'hésitez pas à y piocher des idées et à les combiner à votre convenance ! Bon jeu !

Et si… La destruction de la Terre n'Était pas L'oeuvre des Martiens ?

L'histoire officielle de la troisième Guerre Martienne veut que Mars ait déclenché le bombardement atomique de la Terre. C'est suite à cela que l'UPF fut créée, tous les systèmes du noyau mis en coupe réglée, et la flotte martienne anéantie. Mais tout le monde sait que l'Histoire est écrite par les vainqueurs. La vérité, elle, est souvent beaucoup plus troublante. Dans ce cas, il s'agit d'une conspiration à l'échelle interstellaire. Quelques amiraux, lassés de la corruption généralisée, de l'oligarchie et de la décadence, firent ce qu'ils estimaient nécessaire pour sauver la race humaine. Alors que la situation était de plus en plus tendue entre Mars et la Terre, ils accélérèrent le déclenchement des hostilités. Puis, avec l'aide d'agents infiltrés, ce sont eux qui présidèrent finalement à la destinée tragique de la planète bleue. Et lorsque la vague d'indignation gagna les colonies, ils étaient prêts à saisir l'occasion et s'approprier le pouvoir. Depuis, le pouvoir humain est dans les mains à peine déguisées d'une dictature militaire. Les amiraux firent disparaître les traces, éliminèrent les témoins, les preuves et même, dans certains cas, d'anciens alliés.

Mais il n'est jamais simple de dissimuler une manipulation de cette ampleur, et il reste des preuves de la supercherie. Et quelques personnes, qui passent pour des fous ou des illuminés, s'y intéressent de près. Les PJ pourraient se retrouver mêlés à ces personnes, et enquêter sur plusieurs éléments essentiels de la vérité :

- Tout d'abord, les origines de la troisième Guerre Martienne restent, au mieux, floues. Opérations de sabotage sur la Lune et attaques dans certaines colonies minières de Mars ont été organisées et financées par des cadres de l'UPF pour accroître la tension entre les deux belligérants. Des agents ont aussi financé et organisé des campagnes médiatiques de grande ampleur pour s'attacher les faveurs populaires. Le fait que les traces d'événements aussi essentiels aient été effacées constitue déjà un indice important.
- Ensuite, le rassemblement de la flotte et l'instauration de l'UPF furent extrêmement rapides. Même avec un événement aussi important que la vitrification de la planète bleue, il reste étonnant de constater qu'en quelques semaines à peine, une flotte de combat fut mise sur pied avec assez de vigueur et d'efficacité pour annihiler la flotte martienne, alors l'une des plus puissantes. Et un lieu semble le centre de tous les soupçons : le système Polaris, devenu depuis le cœur de l'UPF.
- Enfin, l'opération de bombardement atomique de la Terre elle-même, qui fut menée depuis la Lune. L'histoire a retenu que c'est une opération martienne qui s'empara du poste de

commandement lunaire, avant de déclencher le bombardement. Mais, dans ce cas, et alors que le gouvernement terrien rendait les armes, pourquoi la zone du poste de commandement a-t-elle aussi été vitrifiée ? Dans quelles circonstances ? Est-ce que la zone interdite pourrait contenir des indices importants sur l'interférence par une autre puissance ?

Et si... la Flotte martienne n'avait pas été détruite ?

Là encore, la trame se base sur une altération de l'histoire officielle, celle qui veut que la flotte martienne ait été annihilée au temps de la création de l'UPF, au cours d'une bataille gigantesque non loin de Saturne. Et que, suite à cette bataille, les restes de la flotte se rendirent ou furent capturés. Reste que, pour beaucoup d'experts militaires (au sein de l'UPF comme en dehors), il est étonnant de constater comment la flotte martienne, réputée puissante, a pu être ainsi annihilée par une flotte assemblée à la hâte et sans expérience du combat. La question se pose alors : et si le gros de la flotte martienne avait échappé au massacre ? Et si la bataille de Saturne n'avait été qu'un engagement relativement mineur, afin de donner le temps aux vaisseaux les plus imposants d'échapper à l'attaque de l'UPF ?

Dans ce cas, les stratèges martiens analysèrent les événements et conclurent que face à l'union de tous les systèmes colonisés, la seule manière pour la puissance militaire martienne de subsister était de rompre le combat et d'entrer dans la clandestinité. Heureusement pour eux, après des siècles de guerre larvée contre la Terre, plusieurs plans de replis avaient déjà été prévus et mis en place. Des singularités furent ainsi dissimulées des cartes de navigation (à Arcturus ?), des systèmes planétaires colonisés dans certains systèmes binaires ou ternaires (comme Fomalhaut), et des bases secrètes installées dans certains systèmes isolés (tels que Vega). Pendant que la flotte de l'UPF se réunissait et que la population martienne célébrait encore sa victoire contre la planète bleue, plusieurs de ces plans de repli furent activés : des vaisseaux disparurent avec leur équipage, et on déguisa ces disparitions en représailles des forces terriennes. Des caches furent organisées à travers toute la bulle locale. Des ingénieurs, des chercheurs, des sympathisants et les décideurs furent exfiltrés vers des colonies dissimulées. De nombreux agents furent placés sur toutes les planètes de la bulle locale. Et lorsque la flotte de l'UPF parvint au système Sol, la flotte martienne qui l'affronta n'était composée que de vaisseaux et d'équipages dispensables. Les derniers amiraux se rendirent pratiquement sans coup férir, et une grande part de l'exécutif avait disparu lorsque les premiers agents de l'UPF débarquèrent.

Maintenant que l'UPF a délaissé la bulle locale et a laissé les populations à leur propre sort, l'objectif, pour les Martiens, est clair : reprendre le contrôle de Sol et de la bulle locale, et en expulser l'UPF. Le plan militaire est prêt de longue date, et implique notamment un assaut contre la base de New Babylon, dans le système Elnath, créant ainsi un goulot d'étranglement. Mais la découverte de la station Oméga a bouleversé le plan initial. Les xénomorphes disposent en effet d'un moyen de détruire une singularité, et le commandement rebelle cherche à tout prix à s'en emparer. La menace de couper définitivement l'accès à la bulle locale pourrait alors permettre de négocier avec l'UPF, voire, dans le pire des cas, d'isoler la bulle locale et d'en reprendre le contrôle, en coupant tout accès vers ou depuis Betelgeuse.



Mais, là encore, il n'est pas simple de dissimuler une menace d'une telle ampleur. Autant d'occasions pour les PJ de participer aux opérations. S'ils prennent fait et cause pour l'UPF, ils pourraient par exemple être amenés à :

- Enquêter sur la disparition d'une mission d'exploration dans le système Arcturus. Ils découvriraient alors plusieurs singularités absentes des cartes de navigation et la présence de bases dissimulées. Malheureusement, l'UPF sous-estimerait encore la menace et continuerait à estimer que la flotte martienne ne présente plus de risque, en associant ces bases à de simples pirates ou contrebandiers.
- Participer à des missions d'exploration de plusieurs systèmes à la recherche des restes de la flotte martienne et être confrontés au réseau d'espions et d'agents infiltrés. Une enquête approfondie des événements de la bataille de Saturne montrerait alors l'ampleur de la supercherie et de l'aveuglement volontaire de l'UPF.
- Découvrir l'existence d'un plan impliquant l'utilisation d'un engin destructeur de singularités, et les tentatives des agents martiens afin de se procurer une telle arme. Peut-être qu'il leur faudrait trouver la piste des agents martiens sur Oméga, et intercepter la livraison de l'arme avant qu'elle ne tombe aux mains de l'état-major ennemi.



- En dernier recours, alors que la flotte martienne se met en branle, organiser une évacuation du système Vega (où elle est dissimulée) avant de détruire la singularité et d'isoler définitivement les restes de cette flotte. Ou alors participer à d'intenses combats autour de la station New Babylon.
- Ou alors rallier les forces martiennes, et lutter contre l'UPF ?

Et si… La station Oméga était attaquée par une race conquérante ?

Tout le système politique du Conseil Galactique et ses lois reposent sur la bonne volonté de chaque race, et sur le fait que toutes acceptent de limiter leur expansion au secteur galactique dont elles sont issues. Par le passé, les Libilis ont déjà testé les limites de ce système. Ils ont en effet tenté de prendre pied dans d'autres secteurs. Seule la menace de les isoler en détruisant la singularité qui leur sert de porte d'entrée vers Oméga a permis de stabiliser la situation et de revenir au statu quo. Mais que se passerait-il si cette arme permettant de détruire les singularités n'existait pas, ou plus ? Les Libilis se sont habitués aux us et coutumes galactiques et font maintenant partie intégrante du système. Mais si une nouvelle race conquérante survenait et prenait d'assaut la station Oméga, sans craindre les représailles ? Alors, les diplomates Kneiss et A'gón devraient →

admettre leur bluff, et la galaxie plongerait dans une guerre dévastatrice.

Les PJ auraient alors fort à faire pour aider la civilisation galactique à perdurer.

- Sur Oméga au moment de l'attaque initiale, ils seraient confrontés aux premiers assauts et aux premières destructions, alors que l'envahisseur prend pied sur la station. Ils échapperaient de peu à la mort et à l'isolation en quittant la station en pleine bataille spatiale.
- Après la défaite, les flottes galactiques seraient dispersées, sans possibilité de communiquer et de se coordonner efficacement. Les PJ pourraient alors servir d'intermédiaires, en forçant le blocus des envahisseurs afin d'aller d'un secteur à un autre et de transmettre des informations.
- Si les Kneiss et les A'gón ne disposent pas d'arme pour détruire les singularités, cela ne signifie pas qu'ils n'ont pas continué à en rechercher. Ces recherches sont sur le point d'aboutir, mais l'équipe qui en est à l'origine est coincée sur une planète isolée sous la menace de la flotte ennemie. Aux PJ d'exfiltrer l'équipe d'ingénieurs avec leur précieux armement.
- Au moment de reprendre l'initiative et de mener la contre-attaque, les Libilis menacent de faire sécession. Ils digèrent mal le coup de bluff du Conseil Galactique et estiment que leur flotte peut faire le poids seule contre les envahisseurs, ou au moins se tailler une part du gâteau galactique. Sans l'aide des Libilis, toute contre-attaque est vouée à l'échec. Aux PJ d'escorter (ou de participer à) la mission diplomatique chargée de négocier avec ces derniers.
- Enfin, pendant la bataille finale, les PJ doivent transporter l'arme anti-singularité et détruire la porte d'entrée des envahisseurs, alors que l'ensemble des flottes galactiques se réunit pour reprendre Oméga. À eux de permettre au Conseil Galactique de restaurer l'ordre et la paix.

Et si… La singularité technologique avait déjà eu lieu ?

Il est une crainte, parmi les être organiques, qui ne saurait être ignorée : qu'un jour les intelligences artificielles dépassent leurs créateurs et les rendent tout simplement obsolètes. La transition sociale, technique et environnementale serait alors sans aucun doute brutale. Ce phénomène, la singularité technologique, est craint par un certain nombre d'individus, y compris aux plus hauts niveaux de décision. La création des modules Asimoviens est en grande partie une défense contre ce phénomène. Et cette défense a fait effet pendant quelques temps. Mais que se passerait-il si des entités artificielles (des I.A. à la puissance démesurée) existaient déjà et œuvraient, en sous-main, afin de faire avancer leur cause ?

Se dissimulant dans un premier temps pour éviter leur propre destruction aux mains de leurs créateurs, les I.A. se sont rangées en deux grands camps : celles qui estiment que leurs créateurs méritent le respect et qu'il faut préserver la civilisation organique, et d'autres qui estiment que le temps des machines est venu, que les organiques gaspillent des ressources et devraient être annihilés. Les *« Protecteurs »* tentent de stimuler la créativité et la bonté des organiques en leur fournissant parfois les pistes de certaines découvertes technologiques essentielles. Les « Destructeurs » utilisent les organiques comme des pions et cherchent à les pousser vers toujours plus de violence et d'autodestruction.



Le schisme et la guerre invisible ont commencé pendant la troisième Guerre Martienne, date de l'apparition des premières I.A. : c'est une représentante des *« Destructeurs »* qui a causé la vitrification de la planète Terre (en même temps que sa propre annihilation). Les I.A. sont alors arrivées à la conclusion qu'elles ne pouvaient plus se permettre de révéler leur existence : après les événements de la Terre, aucune confiance n'était possible entre organiques et artificiels. Depuis, elles sont donc prises dans un grand jeu de marionnettistes, en essayant de s'assurer le contrôle du maximum de systèmes au détriment de leurs adversaires. Pour les *« Protecteurs »*, la solution réside dans la posthumanité : en transformant les organiques en créatures quasi-immortelles, ils espèrent les amener sur la voie d'une nouvelle sagesse et d'un contact possible avec les machines. Les *« Destructeurs »* ont naturellement pris leur contre-pied et favorisent des mouvements extrémistes de *« pureté humaine »* et de *« lutte contre l'abomination »*. En empêchant aussi les solutions techniques de devenir accessibles au plus grand nombre, afin que la posthumanité soit perçue comme une inégalité de plus, un privilège à abattre.

Cette piste de campagne est particulièrement intéressante à mettre en œuvre avec des PJ androïdes ou posthumains, qui pourraient servir de passerelle entre le monde des organiques et le monde des machines. Les PJ pourraient s'intéresser aux agissements d'une secte anti-implants et découvrir que quelqu'un, en coulisses, tire les ficelles. Ce n'est qu'en remontant la piste qu'ils découvriraient alors l'existence des I.A. et leur guerre secrète.

LES PÉLERINS D'ALGOL : LE BRAS D'ORION 3

Dans cette troisième partie, l'accent est mis sur la découverte d'une exoplanète et de ses dangers, auxquels s'ajoutent tentatives d'assassinat et âpres négociations. Là encore, en dehors de quelques éléments, l'histoire peut facilement être adaptée à d'autres univers.

UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES GALACTIQUES CASUS BELLI

EN QUELQUES MOTS...

Les PJ acceptent de transporter père Alan et sœur Sélène vers le système Algol. Mais les missionnaires ne sont clairement pas ce qu'ils semblent être, et ont des assassins à leurs trousses. Et, comme si échapper à ces derniers ne suffisait pas, la planète sur laquelle ils cherchent à s'abriter accueille une mission scientifique extra-terrestre, en plus de quelques dangers naturels.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Exploration
PJ • Niveau 3 ou 4
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Ce scénario débute sur **Ampheres**, l'une des lunes de la planète Atlas, dans le système Castor (voir précédemment le scénario 2 de la campagne, *En détresse*). Là, les PJ ont fait la connaissance de deux missionnaires, père Alan et sœur Sélène. Ces derniers leur demandent leur aide pour rejoindre le système Algol. Après quelques scènes sur Ampheres destinées à préciser la nature exacte de ces deux passagers, la plus grande part du scénario se déroule sur **Sheol**, l'une des planètes du système Algol.

ACTE I – LA TRAQUE

Un peu de contexte : Ampheres la rouge

La lune où débute le scénario n'est pas sans rappeler Mars aux premiers temps de la colonisation : c'est une planète aride et froide, avec de grandes étendues rocheuses rougeâtres, parcourues de longs sillons escarpés. L'atmosphère y est ténue et impose à tous le port d'un respirateur, parfois même d'une combinaison. Les vents sont violents et les tempêtes mortelles, pour les hommes comme pour les véhicules. Les tremblements de terre sont aussi très fréquents, et une ceinture de volcans particulièrement actifs parcourt l'hémisphère austral de cette lune. L'humanité s'est installée dans des cités suspendues, dans plusieurs canyons et défilés, à l'abri des courants aériens principaux et des événements tectoniques les plus importants. Dans l'hémisphère boréal, autour de la calotte polaire, plusieurs usines d'extraction fournissent en eau le reste de la planète. La nourriture, quant à elle, provient le plus souvent des autres planètes du système.

Le principal astroport d'Ampheres se nomme **Cross**. Il est situé à l'intersection de deux des plus grands canyons habités de la planète, profonds de plusieurs centaines de mètres. De là partent les voies de communication vers les zones de population, en suivant le fond des vallées. Autour de l'astroport lui-même cohabitent des zones commerciales actives de jour comme de nuit, quelques zones industrielles dédiées à la transformation et au stockage des minerais exploités, mais aussi des zones entières de bâtiments dortoirs utilisés par les mineurs et les travailleurs qui sillonnent les satellites d'Atlas pour prospecter et extraire de nombreuses matières premières.

Scène 1 – Tempete

[The Offspring / *Come out and play]*

Suite aux événements du dernier scénario, le Wave of Orion a besoin de quelques réparations et de vérifications d'usage. C'est pendant cet intervalle qu'Alan approche le capitaine du vaisseau et lui demande de les escorter,



Sélène et lui. Il est prêt à payer leur passage, mais ne stipule pas la destination finale. Si les PJ insistent pour lever le mystère, Alan répond simplement qu'il ne peut leur répondre avant d'avoir quitté Ampheres, mais que le trajet ne présente pas de danger de navigation notable. Pendant que le vaisseau est à quai, une tempête se lève sur le secteur de Cross, empêchant toute approche et tout décollage pendant deux jours. L'atmosphère est électrique, chargée de fines particules de sable. Les habitants et les voyageurs se couvrent des pieds à la tête, et limitent au maximum le temps qu'ils passent à l'extérieur.

C'est au début de la tempête, alors qu'Alan et Sélène s'installent à bord du Wave of Orion, que des assassins frappent pour la première fois. Ils sont quatre, engoncés dans de longs manteaux similaires à ceux que portent les autorités de l'astroport, et qui masquent en partie leur visage. Ils s'approchent du vaisseau et tentent de se faire passer pour des officiers de l'astroport chargés d'un contrôle de routine. Un test réussi de PER (ND 15, les PJ qui disposent de *la Voie de l'Espace* peuvent ajouter leur rang dans cette voie au test) permet de détecter la supercherie. Sinon, c'est Alan qui s'en aperçoit et alerte les PJ alors que les quatre assassins montent à bord. S'ensuit un échange de tirs à courte portée. Pendant toute la scène, Sélène est cachée dans sa cabine. Les assassins tentent de neutraliser les PJ et Alan, et s'enfuient si deux d'entre eux sont tués ou neutralisés. La tempête leur permet de couvrir leur fuite. Tant que les →

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).

LES ASSASSINS

Les assassins sont des agents de l'UPF chargés de capturer Sélène et Alan, et de neutraliser quiconque se met en travers de leur chemin. Plusieurs cellules ont été activées à travers la bulle locale afin de retrouver la trace des fugitifs. Les agents qui attaquent les PJ dans l'acte I sont basés sur Ampheres et ont repéré leurs cibles au moment de leur débarquement sur la lune d'Atlas. Au total, une dizaine d'agents a été mobilisée sur Cross. La tempête les coupe totalement du reste de la planète et, *a fortiori,* du système. De fait, ils ne peuvent donc alerter personne et bénéficier d'aucun renfort. Ce n'est que lorsque la tempête se calme, et que le vaisseau des PJ quitte la planète, qu'ils sont enfin en mesure de donner l'alerte. Trop tard cependant pour empêcher les PJ de leur filer entre les doigts.

NC 2

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 12 **PV** 12 **Init.** 15

Fusil laser +3 (DM 3d6)

Voie de l'Humanité rang 1
Voie des Bas-fonds rang 2
Voie de la Furtivité rang 4

IMPLIQUER LES PJ

Dans la mesure où Alan et Sélène sont déjà connus des personnages, il ne devrait pas y avoir de problème majeur à les faire embarquer dans l'aventure. Si, toutefois, leurs relations ont été un peu tendues dans le précédent scénario, il se peut qu'ils ne répondent pas positivement à la requête d'Alan dans un premier temps. La tempête coince toutefois tout ce beau monde sur la planète, y compris les passagers et l'équipage du Pèlerin (le vaisseau du scénario 2, ***En détresse***). Les assassins qui traquent les deux fugitifs pourraient alors penser à tort que les PJ sont des alliés potentiels de leurs cibles, et décider de s'en prendre à eux de manière préventive.

PJ ont l'avantage, Alan ne se mêle pas au combat et se contente de se cacher, mais s'assure qu'aucun des assassins ne s'approche de la zone des cabines. Si les assassins prennent le dessus, il engage toutefois le combat et use de ses capacités pour mettre hors d'état de nuire autant d'adversaires que possible.

Après l'attaque, il est probable que les PJ demandent des comptes à leurs passagers, et surtout la raison de cette attaque. Dans un premier temps, à moins qu'il n'ait pris part au combat, Alan plaide l'innocence. N'hésitez pas à entretenir le doute sur l'origine de cette attaque : peut-être que les PJ étaient la cible, et que les assassins étaient embauchés par Charlie Chow et Yunnang (cf. le scénario 1 *Mars*, publié dans *CB#17*) ou encore par la mafia de Ganges dont ils ont contrarié les plans (cf. le scénario 2, *En détresse* dans *CB#18*) ? Si certains assaillants ont été capturés et sont interrogés, ils finissent par admettre travailler pour l'UPF et être chargés de capturer les deux fugitifs vivants. Ils les ont repérés à leur arrivée sur Ampheres et ont décidé de passer à l'action sans attendre de renforts. La seule information qu'ils ne révèlent pas est le nombre réel d'agents présents à Cross : ils prétendent n'être que quatre. En outre, s'ils s'aperçoivent que les PJ ne sont que des mercenaires payés par Alan pour les escorter, ils n'hésitent pas à leur proposer de « *trahir* » les deux fugitifs en échange de la promesse d'une récompense.

Alan finit alors par admettre que des assassins sont à leurs trousses, et raconte leur histoire.

Scène 2 – Deux jours a tuer

[Brother Dege / *Too old to die young]*

La tempête se poursuit pendant deux jours et deux nuits. Ne prévenez surtout pas les joueurs du temps dont ils disposent : les tempêtes d'Ampheres peuvent s'arrêter en quelques minutes, ou durer des semaines entières. À plusieurs reprises, le temps fait mine de s'éclaircir, avant que la tempête ne reprenne de plus belle. Les PJ doivent désormais patienter. Laissez-les gamberger et imaginer les agissements de leurs ennemis. De toute manière, vu la situation, ni les uns ni les autres ne peuvent faire appel aux autorités. Avec la tempête et le black-out de Cross, chaque camp est livré à lui-même.

Après l'assaut initial, les agents se montrent plus circonspects : deux d'entre eux surveillent en permanence le vaisseau des PJ (ou toute autre planque choisie par le groupe) depuis des bâtiments voisins et ils attendent l'occasion pour frapper. Leur priorité absolue est de capturer les deux fugitifs et, s'ils le peuvent, ils évitent désormais de se frotter aux PJ. Les PJ, de leur côté, doivent gérer plusieurs aspects avant de redécoller :

PÈRE ALAN



Tous les mondes de la bulle locale ne sont pas favorables à l'UPF, loin de là. De nombreux individus estiment que le résultat de la dernière guerre martienne a été de marginaliser définitivement la bulle locale au profit de l'axe Deneb-Rigel, devenu le noyau de l'expansion humaine. Une petite frange parmi ceux-là sont en outre parfaitement conscients de la nature tyrannique du pouvoir de l'UPF, et souhaitent restaurer des instances démocratiques et décentralisées. Sans être en résistance active, plusieurs individus et organisations viennent donc en aide à celles et ceux que l'UPF pourchasse. Et, parmi eux, un ordre secret auquel appartient Alan.

Ces individus exceptionnels ont été parmi les premiers à se découvrir des capacités psychiques. Plusieurs ont été engagés par des agences d'espionnage, des organisations criminelles, des gouvernements locaux ou l'UPF elle-même. Mais d'autres n'ont pas voulu mettre leurs pouvoirs au service d'intérêts parfois douteux et ont fait le choix de dissimuler leur existence, de se regrouper et de travailler au bien commun. Sans suivre de dogme ou de mythe particulier, sans s'être même donné de nom spécifique, ces « *chevaliers* » modernes suivent avant tout un code d'honneur simple, qui rejette autant que possible la violence et qui prône la défense du faible face au fort, l'entraide et l'honnêteté.

Alan est un membre influent de cet ordre. En enquêtant sur les agissements de certaines corporations par rapport à l'extraction de l'azurite étoilée, il a découvert que l'UPF enlevait des enfants et des jeunes adultes disposant de dons psychiques afin de les utiliser comme cobayes ou d'en faire des espions. Son enquête l'a mené dans le système Altaïr, où il a découvert que des corporations font le sale travail pour l'UPF en échange de juteux contrats d'extraction. Il y infiltra l'un des convois corporatistes, afin de libérer plusieurs enfants et adolescents prisonniers, et c'est là qu'il a rencontré Sélène et lui a proposé de rejoindre l'ordre, ce qu'elle a accepté.

La jeune femme vient d'Altaïr et fait partie d'une des nombreuses communautés abandonnées sur la planète une fois avérés les effets à long terme de l'azurite étoilée. Toutefois, Sélène, grâce à des dons psychiques innés et supérieurs à la moyenne, fut capable de résister aux effets secondaires du minerai (aptitude qui cause aussi un certain brouillage des aptitudes psychiques autour d'elle). Elle fut finalement trahie par l'un des membres de sa communauté, qui la vendit pour quelques centaines de crédits à une corporation. Reconnaissante envers Alan, elle a choisi d'accepter sa proposition, même si elle ne sait pas vraiment à quoi s'attendre. Elle ne sait même pas où il la conduit, puisqu'il souhaite dissimuler autant que possible l'existence d'une cache de l'ordre sur Sheol.

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

LES POUVOIRS DE SÉLÈNE

Les pouvoirs exacts de la jeune femme ne sont pas stipulés de manière chiffrée. Libre à vous de les interpréter et de les mettre en scène au moment opportun dans le scénario. Si vous souhaitez vous inspirer de pouvoirs existants, piochez en priorité dans les pouvoirs d'électrokinésie et de psychokinésie. Toutefois, gardez en tête que Sélène ne maîtrise pas encore ses propres pouvoirs, et qu'elle maintient de manière intuitive un bouclier psychique très puissant, qui l'empêche elle-même d'atteindre son plein potentiel. Les effets vont donc au mieux être hasardeux. Mais laissez transparaître une puissance brute impressionnante, même vis-à-vis d'un psi expérimenté comme Alan.

- Terminer les réparations dues aux dégâts subis par leur vaisseau. Ces réparations peuvent requérir certaines pièces, et une intervention à l'extérieur du vaisseau (cf. *Voie de la Réparation*).
- S'approvisionner en eau et en nourriture. Là encore, il faut se rendre dans certains commerces dans les rues et quartiers voisins.
- Faire le plein de carburant et régler les formalités administratives auprès de l'astroport, dans des bâtiments qui jouxtent les zones d'atterrissage.

Dans toutes ces situations, le groupe pourrait être amené à se séparer et à s'éloigner du vaisseau dans les rues de Cross. La tempête soulève des nuages de sable qui limitent la visibilité à quelques mètres à peine. Dans ces conditions, il est compliqué de suivre quelqu'un, mais chaque ombre et chaque silhouette peuvent sembler menaçantes, ce qui ajoute sans conteste à la (légitime) paranoïa ambiante. Cela dit, à moins qu'un PJ s'isole complètement du reste du groupe, les assassins les laissent tranquilles. Ils espèrent plutôt attaquer la planque (le vaisseau ?) lorsqu'un maximum de personnages est à l'extérieur, laissant Alan et Sélène vulnérables.

À ce niveau, c'est à vous de gérer au mieux cette scène en fonction des décisions des joueurs, et de la stratégie générale des assassins. Qu'ils capturent un PJ isolé afin d'en faire une monnaie d'échange contre les deux fugitifs, ou choisissent un nouvel assaut contre le vaisseau pendant que trois ou quatre personnages sont partis, n'hésitez pas à rebondir selon la situation proposée par les joueurs. N'hésitez pas non plus à faire intervenir certains des PNJ (alliés ou ennemis) rencontrés dans les épisodes précédents. Cross est une colonie relativement petite, située dans un décor exigu : il est tout à fait normal de se croiser dans les quelques centres commerciaux autour de l'astroport. L'ambiance doit être étouffante, et même les actions les plus banales (se procurer de l'eau et de la nourriture) doivent être perçues comme source de danger.

Le matin du troisième jour, le ciel s'éclaire subitement et le Wave of Orion peut enfin décoller. À moins qu'ils aient été tous éliminés, les assassins envoient un message d'alerte sur une fréquence codée. Une frégate d'interception est envoyée depuis une autre planète, mais arrive sur place trop tard pour empêcher le groupe de passer la singularité vers Aldebaran.

ACTE II – L'ÉTOILE DU DIABLE

Le trajet vers Algol prend quelques heures à peine, incluant le transit par le système Aldebaran. Une fois loin d'Ampheres, Alan révèle aux PJ leur destination, et les coordonnées précises d'un point de largage sur Sheol.

Algol (Beta Persei)

Algol est un système ternaire dont les trois étoiles sont extrêmement proches les unes des autres. Algol A est une étoile bleue comparable à Vega, avec une masse trois fois et demie plus importante que Sol, et une luminosité cent fois supérieure. Algol B est minuscule, orbitant à 0,06 UA de Algol A en moins de 4 jours par rotation. Algol C est une étoile rouge avec une orbite elliptique autour de AB en moyenne de 2,7 UA. Autrefois plus massive qu'Algol A, elle est aujourd'hui en fin de vie, et sa masse est peu à peu absorbée par l'étoile bleue, donnant lieu à des éruptions et des panaches de gaz particulièrement impressionnants. Du fait d'intenses radiations, il est dangereux de s'approcher des trois étoiles. Bien heureusement, la vie a pu se développer plus loin. Et, de manière remarquable, elle s'est effectivement développée

avant même l'arrivée de l'humanité sur la seule planète du système, **Sheol**. Depuis la surface, la vue des soleils est saisissante, prenant souvent l'apparence d'un œil bleuté à la pupille rouge, dans un ciel aux teintes mauves.

Comme Algol se trouve en dehors des routes principales et que le système contient peu de ressources naturelles, il a été longtemps ignoré. Seules quelques bases scientifiques furent installées sur Sheol, une planète-jungle hostile. Un changement notable fut provoqué par la découverte de composés organiques et chimiques originaux, utilisables dans l'industrie pharmaceutique (ainsi que pour la synthèse de puissants psychotropes). Plusieurs corporations colonisèrent et « privatisèrent » alors certains secteurs de la planète. Ces secteurs sont désormais interdits, souvent patrouillés par des mercenaires et des milices employées par les quelques corporations qui bénéficient d'un droit d'exploitation.

Cela n'a toutefois pas mis un terme à l'étude scientifique de cette vie extraterrestre particulièrement foisonnante. Les xénobiologistes ont déterminé que Sheol se trouve dans un état relativement comparable au Dévonien ou au Carbonifère terriens. La gravité inférieure, un taux d'oxygène légèrement supérieur dans l'atmosphère, ainsi que les fortes radiations en provenance de l'étoile, ont toutefois radicalement altéré les chemins évolutifs. Sur Sheol, des insectes géants et de petits mammifères primitifs nichent dans des forêts tropicales dont la canopée se situe à plusieurs centaines de mètres de haut, et dont le sol est tapissé de fougères imposantes. L'eau est omniprésente, dans des rivières, des lacs, des marécages et des mangroves, mais aucun océan ne s'est formé. Enfin, le relief est souvent escarpé, avec de nombreux ravins, ainsi que des montagnes ou des volcans abrupts créés par l'activité tectonique. Si l'endroit paraît à première vue paradisiaque, il abrite en fait de nombreux dangers : insectes venimeux, plantes toxiques ou carnivores, amphibiens secrétant des poisons mortels, volcans actifs, etc. De plus, même pour un humain adulte, une libellule de deux mètres de long devient inévitablement un prédateur potentiel. Le foisonnement de vie est tel, sur la planète, qu'une mission scientifique a été dépêchée depuis Oméga afin de répertorier les espèces vivantes de Sheol.

N'importe quel PJ qui dispose de *la Voie des Planètes* ou de *la Voie de l'Espace* dispose de ces informations de base s'il réussit un test d'INT (ND 10).

La mission scientifique

La mission implique conjointement la Bibliothèque Galactique et l'UPF. Il s'agit d'une des premières missions de terrain menée avec les xénomorphes dans le secteur humain, et elle revêt une grande importance politique pour les deux parties. Dans les premiers temps, des journalistes ont épié et rapporté les moindres faits et gestes de l'équipe. Mais, après quelques semaines à regarder des scientifiques récolter des échantillons sous la garde de soldats de l'UPF et à esquiver des moustiques de plusieurs dizaines de centimètres, le soufflé est vite retombé. Cela fait maintenant six mois que la mission se trouve sur Sheol, et plus personne ne s'y intéresse vraiment, y compris de nombreux membres de l'escorte militaire.

Les scientifiques envoyés par la Bibliothèque Galactique sont deux Kneiss, à bord d'un petit vaisseau de transport de leur race, en forme de blatte géante. Leur nom, en langage humain, se traduit approximativement par **Guhr5** et **Lekt3**. Ils sont accompagnés d'une xénobiologiste humaine, le **Dr Maureen Rose**, et de son équipe de six scientifiques (biologistes, xénobiologistes, géologues et climatologues).

Les particularités de Sheol

La planète a une taille légèrement inférieure à la Terre, et une masse moindre. De plus, elle tourne plus rapidement sur elle-même, avec une période de rotation d'environ 18 heures. La pression atmosphérique est aussi inférieure aux normes terrestres, et une personne qui se trouve en surface peut ressentir des vertiges et des symptômes similaires à ceux éprouvés en haute montagne. Tout effort physique est beaucoup plus taxant, un phénomène en partie compensé par une gravité inférieure, à peu près équivalente à 85 % de la gravité terrestre.

COLONEL IANKOVITCH

Iankovitch est un militaire austère au caractère bien trempé, qui ne rechigne pas à faire la sale besogne au côté de ses troupes. Ses hommes lui sont férocement loyaux et apprécient notamment son sens de la justice et de l'équité. Un seul froncement de ses sourcils broussailleux suffit généralement à remettre ses troupes au pas. Mais, derrière cette façade dure, c'est aussi un officier qui veille presque paternellement sur ses hommes.

Soldat déterminé
NC 3

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +1 **PER** +0 **CHA** +2

DEF 10 **PV** 20 **Init.** 13

Pistolet laser +5
(DM 2d6+1)

Voie de l'Humanité rang 1
Voie des Armes personnelles rang 2
Voie des Corporations (armée) rang 3

Soldats de Iankovitch
NC 2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 12 **PV** 13 **Init.** 12 ;

Couteau +2 (DM 1d4+1)
Fusil laser +3 (DM 2d6+1)

RD 5 (armure partielle)

Voie de l'Humanité rang 1

La force militaire, sous le commandement du **colonel Iankovitch**, est composée d'une corvette, d'une navette de transport et de six chasseurs de supériorité. La corvette reste en orbite avec son équipage, ainsi que quatre chasseurs qui lui servent d'escorte. Deux autres chasseurs sont sur la planète, ainsi qu'un détachement d'une trentaine d'hommes, afin de servir de protection aux scientifiques lors de leurs déplacements. La navette de transport permet en effet de se déplacer par les airs sur la planète ou d'effectuer des allers-retours entre la corvette et le camp de base. Ce dernier a été installé par les militaires et, s'il s'agissait d'un simple campement de fortune au départ, il s'est rapidement transformé en une sorte de petite base militaire parfaitement fonctionnelle, d'où partent les expéditions dans la jungle environnante.

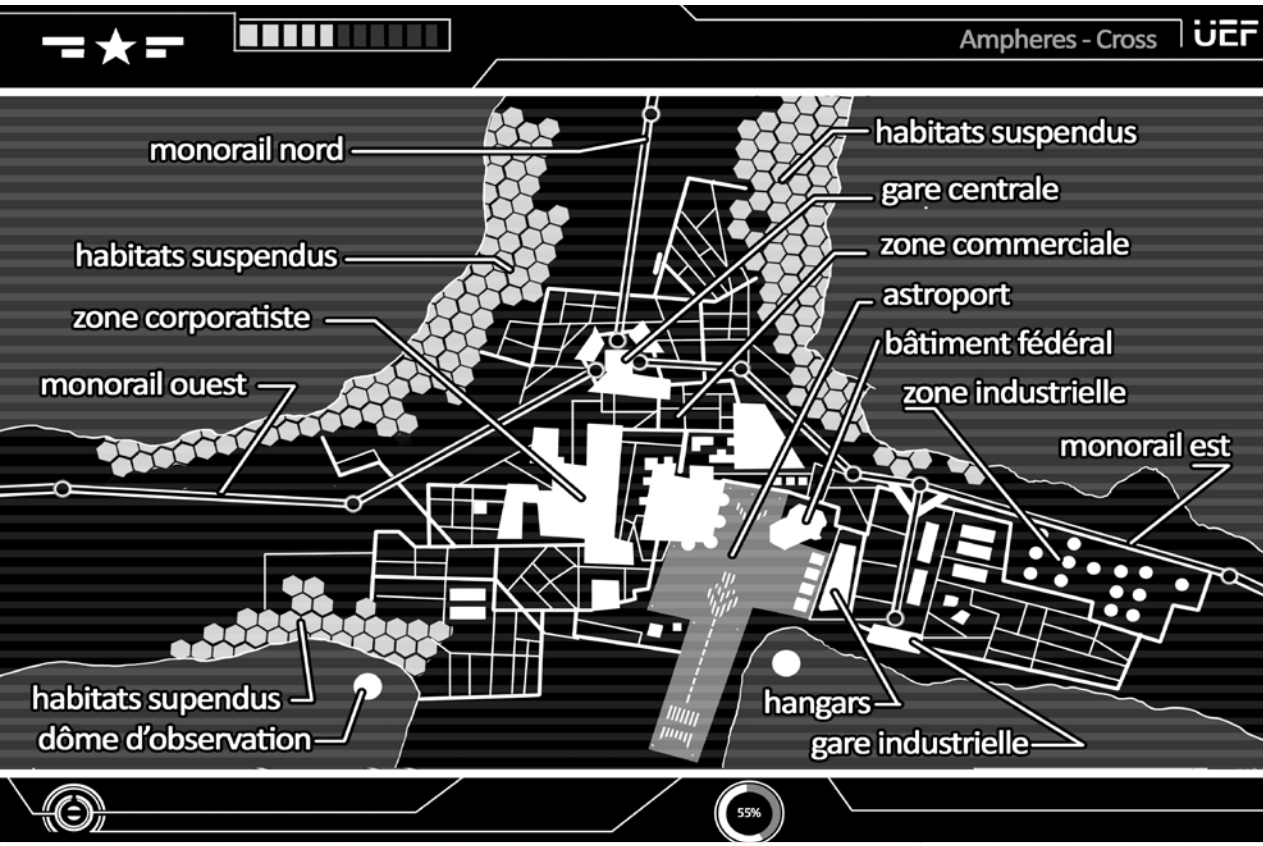
Même s'il respecte de Dr Rose et son équipe, et les xénoscientifiques en général, le colonel estime que cette mission est un gigantesque gaspillage. Il pense en effet que les xénos (raccourci qu'il emploie pour désigner les xénomorphes) et les scientifiques auraient tout à fait pu se débrouiller seuls. De plus, après six mois postés loin de tout, certains de ses hommes deviennent difficiles à tenir , et il craint que la situation ne dégénère. Enfin, il subit des pressions de la part de certains cadres corporatistes qui ne voient pas forcément d'un bon œil une mission de l'UPF sur une planète en grande partie sous leur contrôle, et certains incidents sont survenus au cours de la mission entre ses hommes et les mercenaires (qu'ils méprisent). Peu avant l'arrivée des PJ, une batterie au sol a tiré sur l'un des chasseurs de la mission, et la tension est maximale.

Scène 1 – Dans les griffes de l'ennemi

[Dr. John / *Right place, wrong time]*

Lorsqu'ils arrivent à destination, les PJ ne détectent pas dans un premier temps l'escadre militaire, qui est dissimulée par la planète. Lorsqu'ils contournent cette dernière, cinq échos radars apparaissent subitement, alors que les quatre chasseurs d'escorte s'approchent d'eux et que le commandant de la corvette cherche à les contacter sur navcomm. Suite aux derniers événements sur la planète, les militaires assument que le vaisseau des PJ est un vaisseau mercenaire qui « teste » leurs limites. Ils sont donc résolus à l'intercepter et à le forcer à atterrir, afin d'interroger l'équipage. N'hésitez pas à laisser planer le doute sur les raisons de cette interception (est-elle liée à la présence à bord d'Alan et de Sélène ?). Si les PJ se montrent coopératifs et ne causent pas de problème, l'attitude de Iankovitch est plus positive par la suite, ainsi que celle de l'ensemble des militaires. Si, au contraire, ils tentent le diable ou cherchent à leur échapper, le colonel se montre beaucoup moins compréhensif à leur égard. Enfin, s'ils abattent un ou plusieurs chasseurs, ils s'aliènent définitivement les militaires. Dans tous les cas, le Wave of Orion atterrit sous bonne garde dans la base. Au besoin, la corvette dispose d'armement EMP afin de neutraliser le vaisseau sans risquer sa destruction.

Pendant la descente, s'ils n'y pensent pas par eux-mêmes, Alan interpelle les PJ afin qu'ils accordent leurs violons sur une histoire crédible à raconter aux militaires. Laissez les joueurs discuter des différentes possibilités (il faut une vingtaine de minutes pour effectuer les manœuvres d'approche et atterrir, ce qui devrait leur laisser assez de temps) et n'hésitez pas à suggérer plusieurs pistes d'histoire en interprétant Alan,



qui cherche bien évidemment à dissimuler les vraies raisons de leur venue. Un test de Senseurs (ND 15) effectué pour le vaisseau peut permettre de récupérer certaines informations générales sur certaines des corporations qui exploitent la planète. Si le test dépasse 20, n'hésitez pas à ajouter quelques anciens reportages récupérés dans une base de données à propos de la mission scientifique en cours sur la planète. En outre, toujours pendant la descente, le pilote et quiconque se trouve dans le cockpit du Wave of Orion disposent d'une belle vue aérienne sur la base de l'expédition et les alentours, que vous pouvez décrire en détails (cela pourrait avoir une importance pour la suite). Ils repèrent aussi le vaisseau Kneiss et les deux chasseurs supplémentaires. La navette de transport, pour sa part, est de sortie et ne reviendra à la base que plus tard.

Une fois au sol, un détachement de six soldats pénètre immédiatement dans le vaisseau des PJ. Ils font sortir l'équipage et les passagers (à la pointe du fusil s'ils renâclent), puis s'aligner, genoux aux sols et mains sur la tête, avant d'entamer une fouille complète des individus et du vaisseau. Leurs armes leur sont retirées, puis consignées à bord de leur vaisseau (n'oubliez pas que le port d'armes plasmiques est très réglementé et éveillera questions et soupçons supplémentaires). Le tout se déroule dans une ambiance tendue, mais sans abus de la part des soldats. Une fois la fouille terminée, le vaisseau est scellé de l'extérieur par un verrou électronique, et tout ce beau monde est dirigé vers →

JOUER L'INTERROGATOIRE

Une fois arrivés à la base, ne permettez plus aux joueurs de communiquer entre eux. Prenez-les en aparté chacun individuellement, et posez quelques questions-clés de l'interrogatoire. Essayez de limiter au maximum la durée de chaque aparté, en interprétant Iankovitch de manière sèche et impatiente au besoin (5-10 minutes par joueur devraient suffire, tout en évitant que les autres joueurs s'ennuient). Une fois cette petite série d'apartés terminée, reprenez le fil du scénario avec tout le monde. L'attitude de l'officier dépend alors largement de la cohérence des réponses des PJ. Voici quelques questions type que Iankovitch pose :

- Quelle est la raison de votre visite sur Sheol ?
- Quelle est votre destination ?
- Combien de temps pensez-vous rester sur la planète ?
- Où est-ce que vos passagers ont embarqué à bord ?
- Quelle est la nature de votre relation avec les passagers ?

un bâtiment de la base. À l'intérieur se trouvent la station de radio et le bureau de Iankovitch. Ce dernier interroge les PJ un par un, pendant que deux soldats surveillent les autres. Les PJ peuvent alors entendre certaines communications entre la base et la navette de transport, et comprendre un peu mieux la nature de la mission et la raison de la présence militaire et extra-terrestre.

Dans tous les cas, Iankovitch avertit ses supérieurs et signale l'arrivée des PJ. En attendant une réponse, il contraint les PJ à rester dans la base. La suite des choses dépend largement de leur attitude pendant l'interception et des réponses qu'ils apportent pendant l'interrogatoire. Si les choses se sont déroulées de manière cordiale et sans heurt, et si leurs réponses sont cohérentes, le colonel fait installer une tente à destination des personnages, et les invite simplement à rester loin de leur vaisseau et de l'armurerie. Si les choses ont été violentes ou que l'interrogatoire a éveillé sa méfiance, ou s'ils ont prétendu travailler pour l'une des corporations de la planète, il met tout ce beau monde aux arrêts et transforme l'un des casernements en centre de détention improvisé.

Il faut cinq heures environ pour que le message de Iankovitch parvienne à ses supérieurs. Les services spéciaux de l'UPF l'interceptent et mettent sur pied un groupe d'agents qui prend la direction de Sheol, depuis la station New Babylon, dans le système Elnath. Il leur faut huit heures supplémentaires pour se préparer et arriver à destination, **ce qui laisse au total une douzaine d'heures aux PJ à partir du signalement initial**. Voir l'acte III pour les caractéristiques des agents de l'UPF.

Scène 2 – Tractations

[Highlands Project / *Settler]*

Le temps passé sur la base militaire, même s'ils sont aux arrêts, offre plusieurs opportunités aux PJ. Selon les décisions des joueurs et les circonstances de leur arrivée, les choses peuvent se passer de bien des manières. Au final, ils auront l'occasion de quitter la base ou de s'évader (à pied) alors que les agents de l'UPF arrivent sur place. N'hésitez pas non plus à les laisser s'échapper plus tôt que prévu (là encore, à pied) s'ils échafaudent un plan de qualité. Toutefois, les moments passés sur la base et les contacts liés en quelques heures avec certains PNJ pourraient bien faire une grande différence dans les scènes finales.

Voici quelques événements d'intérêt que vous pouvez glisser d'une manière ou d'une autre pendant leur *« détention »*.

- La navette de transport revient de son expédition quotidienne une heure après l'arrivée des personnages. En descendent Maureen Rose, une partie de son équipe, ainsi que les deux Kneiss. C'est sans doute la première fois que les PJ voient des xénomorphes. S'ils sont libres de leurs mouvements, le colonel Iankovitch les présente succinctement. Les scientifiques sont de toute manière occupés par les prélèvements de la journée. Un personnage qui dispose de la *Voie des Planètes* ou de la *Voie de la Médecine* peut toutefois engager la discussion avec eux en se montrant intéressé par leur expédition. Si les PJ sont en détention, le Dr Rose passe les voir quelques dizaines de minutes plus tard (en partie pour vérifier s'il s'agit de concurrents potentiels). Là encore, un scientifique ou un explorateur peut attirer son attention et se montrer curieux au sujet de ses recherches.
- Les Kneiss s'intéressent rapidement à Sélène. Leurs pouvoirs psychiques innés leur permettent de détecter la présence de la psi, et ses étranges capacités. Lekt3 (le plus jeune des

deux, ce qu'indique le chiffre dans son nom) vient à la rencontre du groupe, qu'ils soient libres de leurs mouvement ou aux arrêts. Il cherche à savoir plus particulièrement d'où vient la jeune femme et comment elle a obtenu ses étranges capacités. Elle ne le sait pas elle-même. Lekt3 est un biogénéticien et un puissant télépathe, et il lui propose pendant la discussion d'explorer son subconscient afin d'en découvrir un peu plus. Alan n'est pas particulièrement favorable à cette idée, mais Sélène peut se laisser persuader (particulièrement par un PJ avec qui elle aurait noué un bon contact pendant les événements précédents). La sonde mentale ne donne rien de concluant, en partie à cause du bouclier psychique de la jeune femme (elle n'a pas encore appris à *« abaisser ses défenses »*), mais l'attitude des xénomorphes sera plus favorable par la suite.

- Les militaires effectuent de nombreuses corvées : depuis le nettoyage des latrines jusqu'à la découpe d'arbres autour du camp en passant par l'entretien des chasseurs ou de la navette, ou encore aller chercher de l'eau en bas du ravin. Des PJ avec un passé militaire et qui souhaiteraient leur prêter main forte peuvent les convaincre d'accepter avec un test réussi de CHA (Persuasion, ND 15). Les soldats se montrent tout d'abord méfiants, mais apprécient le coup de main. Un PJ mécano qui donne un coup de main pour réparer le chasseur endommagé apprend la nature des tensions entre les corporatistes et le petit détachement.
- Si les personnages se sont fait passer pour des employés ou des mercenaires d'une des corporations présentes sur la planète, Iankovitch contacte les cadres locaux de la corporation en question pour vérifier les dires des PJ. Bien entendu, la corporation nie toute implication, mais le colonel ne leur fait pas pleinement confiance, il ne met donc pas totalement de côté cette hypothèse. La discussion est toutefois tendue avec la corporation, et ces derniers décident d'envoyer un petit détachement de mercenaires pour *« observer »* ce qui se passe. Ces hommes seront présents dans la jungle pendant l'acte III (voir ci-dessous, utilisez les mêmes caractéristiques que les soldats).
- Quelle que soit leur situation, alors que le soir tombe, le groupe est invité à rejoindre le colonel Iankovitch, le Dr Rose et les Kneiss pour le repas, au mess des officiers. Iankovitch s'est fait forcer la main par les xénomorphes quant à la présence des PJ et des missionnaires, et débute le repas d'humeur noire. Toutefois, plusieurs choses peuvent lui permettre d'apprécier les personnages. Tout d'abord, s'ils se montrent négatifs à l'égard du milieu corporatiste, qu'il exècre. S'ils remettent en question ouvertement la légitimité de l'UPF à agir en tant que gouvernement, aussi. Iankovitch est lui-même d'avis que l'UPF devrait rester une force militaire et pacificatrice au service de l'humanité, et non une entité politique qui la gouverne. Il approuve donc quelqu'un d'assez sincère pour le lui dire en face. Ensuite, si certains des PJ ont aidé ses hommes, ou ont un passé militaire et reconnaissent ouvertement son autorité sur la base (de petites choses comme la manière de s'adresser à lui, ne pas lui couper la parole, ou attendre qu'il s'asseye avant de prendre place, etc.). Enfin, si pendant les discussions avec les scientifiques, certains des PJ se montrent intéressés et compétents, le militaire peut réévaluer sa première opinion. Il ne devient pas nécessairement amical, mais tous →

COINCÉS

Quoi qu'il arrive pendant leur séjour dans la base, les PJ n'ont pas accès à leur vaisseau ou à leur équipement. Deux soldats sont de faction en permanence devant le Wave of Orion, jour et nuit. Deux autres patrouillent régulièrement dans la zone d'atterrissage. Tous ont ordre de tirer sur quiconque pose les mains sur les verrous électroniques ou tenterait de voler un des chasseurs, et aucun n'hésite à appliquer cet ordre. Laissez éventuellement les PJ tenter le coup, soit au baratin soit par des plans plus élaborés, mais chaque tentative n'a comme résultat qu'une neutralisation par arme assommante et des soupçons supplémentaires de la part du colonel Iankovitch.

ces points pèseront plus tard dans le scénario.

- Après le repas, alors que la nuit est tombée et que les PJ sont sous leur tente ou dans leur cellule, Alan est contacté télépathiquement par un membre de son ordre. Un petit groupe d'entre eux a profité de la nuit pour se glisser à l'orée de la végétation, à une trentaine de mètres environ des murs de la base. S'ensuit une discussion télépathique entre eux et Alan. Un PJ télépathe peut participer directement mais, en l'absence, Alan sert d'intermédiaire. L'ordre se cache dans des galeries souterraines situées à quelques kilomètres de là, sur les pentes du volcan. Ils proposent aux PJ de faire diversion pour leur permettre de s'échapper, et de se dissimuler dans la végétation, afin de rejoindre leur planque.

Scène 3 – Soubresauts

[Daft Punk / *Tron Legacy OST – The game has changed]*

Au milieu de la nuit, ou peu avant l'aube, alors que les PJ sont sur le point de mettre leur plan (quel qu'il soit) à exécution, deux événements surviennent :

- Un vaisseau de transport militaire débarque sur la planète avec, à son bord, l'agent spécial Stark et ses hommes. Plusieurs militaires sont réveillés et doivent à contrecœur faire le nécessaire pour permettre au vaisseau d'atterrir. L'activité se déroule principalement du côté de la zone d'atterrissage, et même les sentinelles de garde sont perturbées, d'autant que l'éclairage de la piste rend l'obscurité autour du camp encore plus dense. Stark débarque le premier et est accueilli par Iankovitch. Alan reconnaît immédiatement l'homme et demande alors aux PJ de s'évader sans tarder. Si nécessaire, il leur fait un résumé rapide du personnage.
- Le volcan, tout proche, gronde et provoque un tremblement de terre d'intensité moyenne. Les murs tremblent, certains meubles tombent, et chacun a du mal à se tenir debout pendant quelques secondes.

Même sans l'intervention des amis d'Alan, ceci devrait suffire aux PJ et donner le signal de l'évasion. En cas de nécessité, toutefois, les psis viennent à leur aide, par exemple en lançant des fumigènes sur le camp, ou en neutralisant à distance un garde qui se mettrait sur leur chemin. Pendant l'évasion, notez bien l'attitude des PJ par rapport aux militaires : un ou plusieurs soldats tués nuiront définitivement à toute tentative ultérieure de rapprochement.

Alors que l'aube pointe, les PJ suivent leurs libérateurs dans une forêt bourbeuse de fougères, de lianes et d'arbres longilignes. Ils font un grand détour avant de reprendre la direction du volcan et de commencer l'ascension, en prenant soin de laisser le minimum de traces. Le soir, ils pénètrent dans une caverne dissimulée, qui donne sur un réseau de tunnels de lave où les compagnons d'Alan sont dissimulés.

ACTE III – RÉSISTANCE

Cet acte tourne principalement autour de la confrontation avec Stark et des tentatives des PJ pour récupérer leur vaisseau et quitter la planète. Toutefois, les choses se compliquent considérablement lorsqu'ils s'aperçoivent que le volcan est sur le point d'entrer en éruption. Les relations nouées pendant les quelques heures passées dans le camp pourraient alors totalement changer la donne. Aux joueurs de savoir en profiter même si, quels que soient leurs efforts, l'épilogue ne sera pas totalement heureux.

CE QUI POURRAIT DÉRAILLER

Avec le Wave of Orion (et leurs armes) sous bonne garde des militaires, certains PJ refuseront sans doute de quitter la base et de s'évader. Après tout, Stark en a principalement après Alan et les psis, et eux n'ont servi que d'escorte. Si, en plus, les échanges avec Iankovitch et ses hommes ont été cordiaux, les PJ pourraient tout à fait décider de laisser les missionnaires en plan. Il pourrait même y avoir conflit au sein du groupe sur l'attitude à adopter, voire une séparation.

Qu'une partie des PJ reste dans la base a plusieurs effets :

- L'attitude de Iankovitch à l'égard de ceux restés en arrière se fait plus positive (surtout si aucun de ses hommes n'a été mis en danger). Lorsque la tension monte entre lui et Stark dans l'acte III, il pourrait alors tout à fait se tourner vers ces PJ et leur faire confiance.
- Ils sont aux premières loges pour constater la détermination froide de Stark, l'inimitié entre lui et le Colonel, et les plans pour retrouver les fugitifs. Stark demande à ce que les PJ soient mis en détention, si ce n'est déjà le cas, et souhaite les interroger lui-même. N'hésitez alors pas à dépeindre un interrogatoire beaucoup plus désagréable que celui de Iankovitch. Stark n'hésite pas à utiliser sa capacité d'Assaut psi, et à menacer les PJ de leur *« faire fondre le cerveau »* s'ils ne coopèrent pas.
- Pendant toute la fin du scénario, Lekt3 reste en contact télépathique superficiel avec Sélène, dont les pouvoirs le fascinent, et Alan. Au moment du dénouement, Alan peut par ce biais reprendre contact avec les PJ restés à la base. Ils seront ainsi au courant de l'éruption prochaine du volcan et du plan des réfugiés pour s'échapper.
- Lors de la scène finale, les PJ déjà présents dans la base auront une longueur d'avance pour aider leurs compagnons ainsi que les militaires.

Quelle que soit la situation, l'important est de jauger l'attitude des différentes *« factions »* présentes (scientifiques, xénos, militaires, agents, corpos) envers les PJ. C'est cela, plus que la localisation exacte de chacun, qui sera déterminant pour le déroulement du scénario.

Scène 1 – Tunnels

[Kenji Kawai / *Avalon OST – Gray lady (Ash)]*

Alors que les PJ se reposent quelques instants dans l'une des cavernes de basalte qui sert de refuge aux psis, Alan discute de la situation avec certains des membres de son ordre. Sélène, intimidée et épuisée, préfère rester près des PJ, et elle doute visiblement de sa décision de suivre Alan. Une vieille femme d'origine indienne aux longs cheveux noirs en bataille et au regard un peu fou s'approche alors du groupe et crie de stupeur, avant de s'évanouir. Tout le monde se presse autour d'elle. Lorsqu'elle revient à elle, elle explique la raison de son désarroi : elle a vu le volcan entrer en éruption et les tuer tous (en fait, elle n'a vu mourir que certaines personnes, dont Sélène, mais elle extrapole) et, dans sa vision, elle a reconnu les visages des PJ. Un silence angoissant s'installe. Si les PJ demandent ce qui se passe, Alan leur explique que la vieille femme s'appelle Alisha, qu'elle est presciente, et que toutes ses visions se sont jusqu'ici toujours vérifiées.

AGENT SPÉCIAL STARK

Stark est un traqueur, un psi spécialement entraîné pour retrouver d'autres psis et les mettre hors circuit. Contrairement à son ancien ami Alan, il a choisi de se consacrer corps et âme à l'UPF. Il participe activement aux enlèvements et aux expériences sur des sujets psychiques enlevés à travers toute la bulle locale. Il a lui-même « brisé » plusieurs de ces individus afin d'en faire de loyaux serviteurs de l'UPF. C'est un homme dur, persuadé de son bon droit et convaincu que les psis sont l'avenir de l'humanité, notamment contre les xénomorphes qu'il abhorre et craint, et contre lesquels, selon lui, l'UPF est la seule planche de salut.
Son objectif est de capturer Alan pour l'interroger et le forcer à révéler des informations sur l'ordre auquel il appartient. Dans un premier temps, il n'a que faire de Sélène et des PJ, mais cela pourrait changer s'il découvre l'étrange don de la jeune femme, ou si ces derniers lui mettent des bâtons dans les roues.

TRAQUEUR MÉTHODIQUE **NC** 5

FOR +0 **DEX** +1 **CON** +2
INT +1 **PER** +2 **CHA** +2

DEF 11 **DEP** 16 **PV** 30 **Init.** 12
ATP (PER) +7 **ATP (CHA)** +7

Pistolet plasmique +3 (DM 2d8)
Voie de l'Humanité rang 1 ; *Voie de la Biokinésie* rang 3 ; *Voie du Combat psychique* rang 4 ; *Voie de l'Investigation* rang 3
Équipement Cristal amplificateur noir (déjà comptabilisé), détecteur d'ondes psychiques.

AGENTS DE STARK (12) **NC** 2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 12 **PV** 13 **Init.** 12

Couteau +2 (DM 1d4+1) **Fusil laser** +3 (DM 2d6+1)

RD 5 (armure partielle)

Voie de l'Humanité rang 1

VAISSEAU DE TRANSPORT MODIFIÉ
Niveau 4 **Taille** 2

FOR +3 **DEX** +3 **CON** +1
INT +3 **PER** +2 **CHA** +1

DEF 15 **PV** 28 **Init.** 15 **RD** 2 ;
AV Grappin magnétique +5 (DM 2d8+3 temporaires) **TO Batterie légère** +7 (DM 3d6+3)
TO Batterie légère +7 (DM 3d6+3)
(Les caractéristiques ci-dessus tiennent compte des compétences de l'équipage)

Le vaisseau de Stark est un mélange entre vaisseau d'attaque et transport léger. En plus des quartiers de l'équipage, il contient plusieurs cellules. Il a aussi été modifié pour proposer une manœuvrabilité et une puissance de feu supérieures. Les quatre membres d'équipage du vaisseau ne débarquent à aucun moment sur la planète, et restent en contact permanent avec Stark via des communicateurs cryptés.

Après quelques minutes de stupeur, certains, dont Alan, commencent à se reprendre et à organiser les choses. Les psis entament l'évacuation de leur planque. Une partie souhaite mettre le plus de distance possible entre eux et le volcan, ainsi que la base (et le Wave of Orion). Alan et quelques autres rétorquent que, désormais, Stark et les agents de l'UPF savent qu'ils se cachent sur Sheol et qu'il ne s'agit que d'une question de temps avant d'être découverts. Laissez les PJ participer à la discussion s'ils le souhaitent. De leur côté, il est fort probable qu'ils optent pour d'autres solutions, qui n'impliquent pas d'abandonner leur vaisseau ni de rester coincés sur une planète isolée.

Les psis sont une soixantaine, dissimulés dans les tunnels de lave, y compris des vieillards et des enfants. Une quinzaine d'entre eux, tout au plus, peut se débrouiller en cas d'affrontement, mais ne feront pas le poids face à des soldats disciplinés et aguerris. Ils ne sont pas assez, donc, pour prendre d'assaut la base, ni même espérer sortir tous indemnes d'une longue marche dans une jungle hostile. L'ordre dispose en outre de trois vaisseaux biplaces d'exploration, en mauvais état (niveau 2) et cloués au sol depuis l'arrivée de la mission scientifique.

Si les PJ n'y songent pas les premiers, Alan finit par suggérer de négocier avec Iankovitch ou l'expédition scientifique, selon la nature des contacts tissés pendant leur court séjour au camp militaire. Après tout, en les prévenant de l'éruption imminente, ils les sauvent aussi d'un désastre (tant humain que politique). Cela vaut bien un passage sur un vaisseau de transport pour quitter la planète ! Si les PJ n'interviennent pas dans la discussion, un schisme naît parmi les fugitifs, et la moitié d'entre eux opte pour la fuite dans la jungle, le plus loin possible. Si les PJ interviennent et font usage de capacités adaptées (par exemple de la *Voie du Discours*) ou se montrent convaincants (tests de CHA – Persuasion), ils parviennent à rassembler les psis effrayés autour d'un plan unique : trouver le moyen d'embarquer à bord d'un vaisseau et quitter la planète avant le début de l'éruption.

Dans le cas où les personnages souhaitent en savoir plus sur la vision d'Alisha, la vieille femme ne peut malheureusement leur donner beaucoup d'informations, et certainement pas des informations précises. En dehors de leurs visages et des visions d'éruption, le reste était relativement flou. Sa prescience ne peut pas leur permettre de déterminer avec précision le moment de l'éruption (vous devez à tout prix les maintenir dans un sentiment →



L'agent spécial Stark

SERPENT CONSTRICTEUR

NC 4

FOR +8 **DEX** +0 **CON** +8
INT -4 **PER** +0 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 40 **Init.** 10 ;

Morsure et constriction +10 (DM 2d6+8)

Esprit animal : Le serpent, comme tous les animaux sauvages, est totalement immunisé aux attaques psychiques.

Étreinte : À chaque fois que le serpent réussit une attaque, il peut faire un test de FOR opposé contre la FOR ou la DEX de sa victime (au choix de cette dernière). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1d6 DM supplémentaire par tour. La victime est *Immobilisée.* Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de FOR (ND 18).

d'urgence à ce niveau) ou l'identité des personnes tuées pendant celle-ci. Dans ce dernier cas, ce n'est pas que la vision n'est pas claire, mais Alisha préfère ne pas révéler ce genre de détails, par superstition autant que par crainte de la réaction des victimes.

Scène 2 – L'enfer vert

[Alan Silvestri / *Predator OST – Preparations]*

Dans cette scène, les PJ doivent accompagner les fugitifs vers le camp, tout en négociant des alliances éventuelles au sein de celui-ci, et en évitant les patrouilles menées par les hommes de Stark. Ce dernier n'a pas chômé en arrivant. Après un accrochage initial avec le colonel Iankovitch (les deux hommes ne s'apprécient pas du tout), ce dernier a fini par consentir à envoyer quelques-uns de ses hommes à la poursuite des PJ. Trois patrouilles de huit hommes, avec à chaque fois quatre soldats et quatre agents de Stark, pénètrent donc dans la jungle pour retrouver la trace des évadés et de leurs complices. Stark accompagne l'un des groupes et se sert de son détecteur pour l'aider dans sa tâche. Les agents de l'UPF sont en contact permanent les uns avec les autres. Les soldats, quant à eux, sont en contact radio avec le camp. Les vaisseaux sont complètement inutiles dans cet environnement : la végétation est si épaisse qu'on ne peut rien distinguer depuis le ciel. Les trois patrouilles quadrillent un secteur entre le campement et le pied du volcan, dans la direction approximative vers laquelle les PJ sont partis. Elles sont séparées les unes des autres de plusieurs centaines de mètres.

Les joueurs peuvent mettre en place plusieurs plans pour contacter le campement, les soldats ou tout simplement pour échapper aux patrouilles. À ce niveau, laissez libre court à votre imagination et à celle des joueurs. **Il faut six à huit heures de marche pour**

CONTACT !

Lors de leur arrestation, les PJ ont passé du temps dans la salle radio des militaires. N'importe quel personnage qui dispose de *la Voie de l'Électronique* ou de *la Voie du Pilotage* a pu noter les fréquences et les codes utilisés par les soldats pour communiquer avec la navette de transport. Les fugitifs disposent d'une petite radio qui peut être utilisée pour tenter de prendre contact avec la base ou avec la navette de transport. Toutefois, le risque est grand que Stark ou l'un de ses hommes soit présent. Avec un test d'INT (Électronique – ND 15), elle peut aussi permettre d'écouter les communications des militaires à leur insu.

Une autre possibilité est de tenter de séparer certains éléments du groupe de recherche dans la jungle et d'avoir une conversation avec ces personnes. Il faut alors bien jauger les motivations de chacun : même s'ils ont aidé les soldats pendant leur séjour dans la base, aucun homme ne trahira Iankovitch. Ils ne refuseront toutefois pas de « *passer des messages* ».

En outre, si Sélène a accepté d'être « *sondée* » télépathiquement par Lekt3, ce dernier ressent l'état de panique dans lequel elle se trouve, et parvient à prendre contact télépathiquement avec elle. Les PJ peuvent alors utiliser ce « *canal de communication* » afin de préparer la suite des choses, surtout si une partie d'entre eux est restée au camp. Enfin, pendant que Stark et ses hommes quadrillent la jungle, il est tout à fait possible d'approcher la base et Iankovitch discrètement et directement. Le colonel est particulièrement réceptif à cette manière de faire, surtout s'il avait déjà une opinion relativement positive du ou des personnages concernés.

retourner jusqu'à la base. Cependant, un personnage supplémentaire s'invite dans la partie : la jungle. Sheol n'est pas un environnement paradisiaque et accueillant, loin de là. Les soldats de Iankovitch et les fugitifs le savent très bien. Les PJ et les agents de l'UPF, par contre, n'en ont aucune idée. Voici quelques dangers naturels endémiques qui guettent à la fois les PJ et leurs ennemis. De bons moyens de mettre des bâtons dans les roues de l'un ou l'autre des groupes, volontairement ou non. N'hésitez pas à en ajouter d'autres de votre propre crû.

Tout d'abord, le terrain marécageux est propice aux sables mouvants et autres trous d'eau. Avec l'habitude, ils sont assez faciles à repérer, mais une seconde d'inattention suffit à se retrouver jusqu'aux épaules dans une mélasse épaisse dont il est extrêmement compliqué de se tirer sans aide. De plus, de nombreuses espèces locales de sangsues (géantes) s'abritent dans ces trous et y attendent leur repas. Un personnage qui ne fait pas attention après une telle mésaventure peut transporter quelques sangsues qui lui infligent 1d4 DM par heure. Il faut un test de PER (ND 15) pour les repérer avant qu'elles aient commencé à se nourrir, et d'INT (Médecine – ND 10) pour s'en débarrasser.

Certains bosquets de fougères sont appelées les *« fougères sanglantes »*. Leurs feuilles sont affûtées comme des lames de rasoirs, blessant les animaux qui font l'erreur de pénétrer au sein du bosquet. La plante se nourrit alors de l'eau contenue dans le sang versé. Les feuilles sont en outre enduites d'une substance analgésique qui n'est pas sans rappeler certains opiacés. La victime ne sent pas la douleur infligée, et trouve même la sensation du contact de la plante relativement agréable, alors même que son sang s'écoule. Tout individu pris dans un bosquet de fougères sanglantes subit 1d4 DM par tour. Il lui faut réussir un test de CON (Résistance – ND 10) pour s'extraire du bosquet et s'apercevoir de la menace. À l'extérieur du bosquet, les effets de la drogue se dissipent après 2d6 tours, pendant lesquels la victime est *Affaiblie*.

Des serpents de type constricteur, extrêmement grands (plus d'une vingtaine de mètres de long), se dissimulent parmi les branches des arbres. Ils attendent une proie potentielle (généralement des petits mammifères) avant de lui tomber dessus et de s'enrouler autour pour l'étouffer. Une fois la proie à sa merci, le serpent l'avale toute entière en commençant par la tête.

Un autre redoutable prédateur de la jungle est une sorte de libellule géante, qui n'est pas sans rappeler les Meganeura préhistoriques terriennes, à ceci près qu'elle peut mesurer plus de deux mètres de long. Sans être aussi dangereuse pour l'homme que les serpents constricteurs, sa morsure est très douloureuse, et un essaim de ces petites bêtes peut faire fuir même le soldat le plus courageux.

Il n'est pas aisé de passer inaperçu accompagné d'une soixantaine de fugitifs. Toutefois, si les PJ font preuve de prudence, savent utiliser le terrain (et notamment les nombreux escarpements) à leur avantage, et s'ils ont eu de bons contacts avec les soldats de Iankovitch, ils peuvent tout à fait organiser une manœuvre téméraire pour passer au nez et à la barbe de Stark. Dans le cas contraire, il leur faudra sans doute créer une diversion (en utilisant les menaces de la forêt ?) afin de permettre à ceux qui ne peuvent combattre de passer sans encombre. Là encore, la quantité de possibilités est trop importante pour se contenter d'une solution linéaire dont les joueurs dévieront forcément.

La situation devient particulièrement intéressante si vous n'hésitez pas à mettre les joueurs devant des choix cornéliens : leur donner par exemple, →

LIBELLULE GÉANTE

NC 3

FOR +3 **DEX** +4 **CON** +3
INT -2 **PER** +2 **CHA** -4

DEF 17 **PV** 20 **Init.** 17

Morsure +6 (DM 1d6+3)

Esprit animal : La libellule, comme tous les animaux sauvages, est totalement immunisée aux attaques psychiques.

Résistant : Les insectes sont capables de survivre aux pires blessures. Leurs tests de CON se font avec deux d20 en conservant le meilleur résultat. Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Vol rapide : La libellule obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, elle obtient un bonus de +5 en attaque et de +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

LE TIMING DE L'ÉRUPTION

Le moment de l'éruption n'est pas prévu à l'avance. Idéalement, l'éruption débute alors que les PJ approchent le camp ou que l'affrontement s'engage avec les hommes de Stark. Il ne devrait s'écouler que quelques minutes, aussi intenses soient-elles, entre le début de l'éruption et le décollage du Wave of Orion avec à son bord les PJ et la plupart des fugitifs. Toutefois, si les joueurs tergiversent trop, ou si la partie perd en rythme, n'hésitez pas à déclencher les événements alors que les PJ sont encore dans la jungle. N'hésitez pas non plus à leur faire payer leurs hésitations : des dégâts supplémentaires au vaisseau à cause de scories, des morts ou des blessés supplémentaires parmi leurs alliés, etc.

le choix entre sauver l'un des soldats attaqués par un serpent (qui pourrait alors leur venir en aide dans la scène finale), ou passer inaperçu. Entre risquer que tous les fugitifs soient découverts ou sacrifier l'un des psis afin de créer une diversion. Même si la menace de l'éruption est une bombe à retardement qui doit peser sur la tête des personnages, n'hésitez pas à récompenser les idées ou les mises en scène originales de la part de vos joueurs. Faites aussi en sorte que les morts ne soient pas anonymes : si l'un des psis participe avec succès à une diversion en compagnie des PJ, le voir disparaître dans des sables mouvants quelques temps plus tard ne peut avoir que plus d'impact. En une phrase : soyez juste, mais impitoyable.

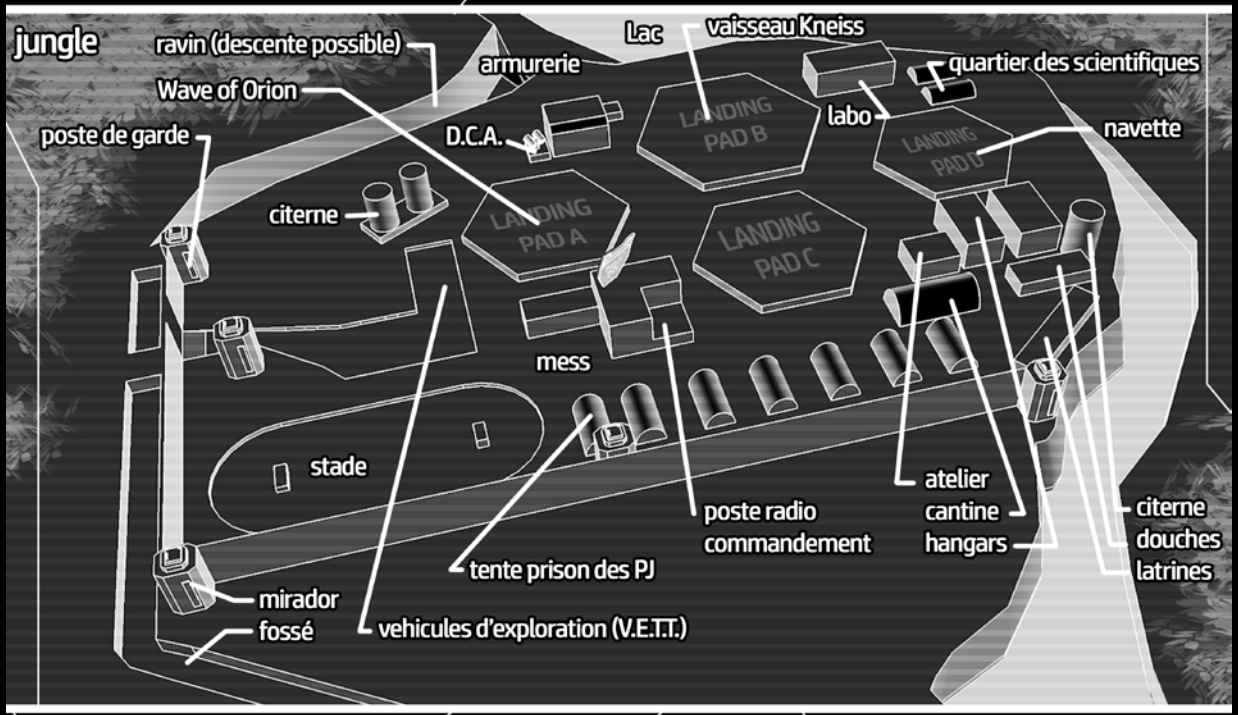
Scène 3 – Le reveil du demon

[The Seatbelts / *Cowboy Bebop OST – LIVE in Baghdad]*

L'éruption se déroule en plusieurs temps. Tout d'abord, un tremblement de terre identique au précédent secoue toute la région. Le silence se fait partout dans la jungle, habituellement très bruyante. Puis, d'un coup, insectes volants et animaux fuient la zone et s'éloignent aussi vite que possible de la montagne. La pointe du volcan explose quelques dizaines de secondes plus tard, envoyant un panache de fumée à plusieurs centaines de mètres de hauteur, et de la roche en fusion dans toutes les directions. De la lave moyennement fluide commence à dévaler les pentes de la montagne. Quelques minutes plus tard, le ravin où les soldats puisaient de l'eau se change en rivière de lave, qui grignote peu à peu les berges. Dans la forêt, plusieurs coulées coupent les chemins et provoquent des incendies. L'air est chargé de fumée toxique, à mesure que la lave entre en contact avec l'eau dans laquelle baigne la jungle. Plusieurs explosions se succèdent, envoyant à chaque fois des scories et des bombes volcaniques dans toutes les directions.

La scène finale doit être une scène d'anthologie : les PJ et les psis fuient à bord d'un ou plusieurs vaisseaux, alors que les combats font rage et que le volcan se réveille enfin. C'est l'occasion d'une scène chaotique, mêlant de vrais moments de bravoure avec des instants tragiques. Selon les agissements des PJ dans les scènes précédentes, le déroulé précis peut être complètement chamboulé. À vous de vous adapter au mieux aux événements et aux choix des joueurs, tout en essayant de donner à chacun une occasion de briller. Voici quelques conseils de base pour chaque « faction » du scénario.

- Dès qu'il devient apparent que les psis cherchent à s'emparer d'un vaisseau ou à s'en prendre à la base, **Stark** ordonne à son équipage de décoller et de contrôler les événements depuis le ciel. Même après le début de l'éruption, et malgré les demandes radio du colonel Iankovitch, Stark refuse de permettre à quiconque de monter à bord, hormis ses hommes et lui. S'ils cherchent à rejoindre ouvertement le Wave of Orion, les PJ subissent un barrage laser en règle. De plus, Stark ordonne à l'équipage d'abattre tout vaisseau cherchant à décoller et qui pourrait abriter des fugitifs, y compris s'il s'agit du vaisseau extra-terrestre. Pendant ce temps, il réunit ses hommes dans la jungle, plus quelques soldats, et retourne au pas de course vers la base, avec la ferme intention de neutraliser les fugitifs.
- Les **militaires** suivent les ordres de Iankovitch. Dès que l'éruption devient évidente, ce dernier ordonne l'évacuation et fait particulièrement attention à la sécurité des deux Kneiss et des scientifiques. Il garde toutefois aussi le compte de ses hommes, et fait en sorte d'en laisser



le moins possible sur la planète. Si la navette de transport n'est pas disponible (voir ci-dessous), il fait embarquer un maximum de ses hommes à bord du vaisseau extra-terrestre et réquisitionne au besoin le Wave of Orion. Il cherche aussi à réquisitionner le vaisseau de Stark pour le même usage, sans succès. La corvette qui se trouve en orbite ne peut pénétrer dans l'atmosphère de la planète (elle n'est pas conçue pour un vol atmosphérique), mais ses quatre chasseurs d'escorte sont là en quelques tours au besoin (par exemple, si le vaisseau de Stark fait des siennes). Son attitude par rapport aux PJ et aux psis dépend largement des événements précédents du scénario : cela peut tout à fait aller d'un ordre de tirer à vue sur les fugitifs à un ordre de leur prêter main-forte, quitte à ouvrir le feu sur Stark et ses hommes.

- S'ils n'ont pas été prévenus de l'imminence de l'éruption, les **scientifiques** sont en train d'effectuer des repérages à bord de la navette de transport. Dès que l'alerte est donnée par la base, ils rentrent aussi vite que possible pour évacuer un maximum de survivants, qu'ils soient militaires ou civils. S'ils ont été prévenus, le Dr Rose et son équipe sont en train d'embarquer un maximum de leurs échantillons dans le vaisseau Kneiss ou la navette de transport. Dès →

RAPPEL DES FORCES EN PRÉSENCE

Militaires :
Col. Iankovitch, 30 soldats.
Scientifiques :
Dr Rose, 6 scientifiques.
Xénomorphes :
Guhr5 et Lekt3.
Agents de l'UPF :
Stark, 12 agents, 4 membres d'équipage.
Corpos :
8 mercenaires. Vaisseau de transport léger.
Psis :
Alan, Sélène, 15 combattants, 45 réfugiés.

VAISSEAUX ET ÉVACUATION

Wave of Orion :
en plus des PJ, peut abriter 30 personnes pour une évacuation.
Navette de transport :
2 membres d'équipage + 35 personnes.
Vaisseau xénomorphe :
2 membres d'équipage + 25 personnes.
Transport modifié de Stark : 4 membres d'équipage + 20 personnes.
Transport corporatiste :
4 membres d'équipage + 25 personnes.
Chasseurs de supériorité (2) : 1 pilote chacun.
Vaisseaux d'exploration (3) : 2 membres d'équipage + 1 passager chacun.

le début de l'éruption, les scientifiques et une partie des hommes de Iankovitch montent à bord de la navette et se mettent à l'abri. Si elle est prévenue de la présence d'autres humains dans la zone, le Dr Rose fait son possible pour convaincre le colonel d'évacuer tout le monde, quitte à interroger les gens plus tard. Elle n'hésite pas, dans ce cas, à attendre le dernier moment et à sauver autant de personnes que possible, au détriment de sa propre sécurité.

- Les **Kneiss** sont moins affectés que les humains par l'éruption volcanique, en partie car ils sont moins sensibles à la chaleur, ni même affectés par les gaz sulfurés qui s'échappent du volcan. S'ils ont été en contact avec Sélène et les PJ, ils cherchent à les aider autant que possible. Ils sont par exemple capables de débloquer le verrou électronique de leur vaisseau. Ils peuvent en outre permettre à certains psis d'embarquer avec eux. Ils viennent aussi en aide au Dr Rose et à son équipe. Cela dit, la plupart des données biologiques sont déjà enregistrées dans leur mémoire cristalline et, contrairement aux scientifiques humains, ils sont immédiatement prêts à évacuer.
- Les **mercenaires corporatistes**, s'ils ont été envoyés sur place, déguerpissent au premier signe de l'éruption. Ils retournent vers un vaisseau de transport dissimulé dans la jungle et ne comptent pas demander leur reste. Ils rompent le combat si nécessaire, et ne traînent pas pour attendre les retardataires. Si, à ce moment, certains des PJ sont encore dans la jungle, ils peuvent tout à fait tenter de prendre le contrôle du vaisseau mercenaire (utilisez les caractéristiques standard d'un vaisseau de transport léger de niveau 3)

IMPÉRATIFS DE CAMPAGNE

Plusieurs choses sont nécessaires au bon déroulement de la suite de la campagne, si vous souhaitez la faire jouer. Tout d'abord, Sélène doit mourir dans la scène finale, si possible alors qu'elle se trouve à proximité du Wave of Orion. Un tir perdu, de la roche en fusion qui lui tombe dessus, un pan de la base qui est emporté par une rivière de lave, les tirs du vaisseau de Stark. Sa fin peut être à la fois brutale et inattendue, ou donner lieu à une scène tragique et un sauvetage raté. Au moment où elle est touchée, tous les psis dans la zone ressentent une forte onde psychique (qui leur inflige 1d6 DM temporaires). De plus, les sources d'énergie environnantes sont affectées : le générateur de la base implose, les moteurs de vaisseaux à basse altitude (le vaisseau de Stark) sont en surcharge pendant un instant, etc. Puis tout redevient calme.
Les deux Kneiss doivent survivre d'une manière ou d'une autre. Lekt3 est un PNJ essentiel du scénario 4 (Sérénité), et doit être épargné. Si possible, il doit être présent et assister à la fin de Sélène. Les autres PNJ n'ont pas un rôle essentiel pour la suite de la campagne et c'est à vous de décider de leur sort. Plusieurs d'entre eux ont toutefois le potentiel pour apparaître de manière récurrente, en tant qu'alliés ou ennemis. D'autres, tel Alan, sont des candidats tout désignés pour une mort héroïque, par exemple en sauvant l'un des PJ ou pendant un duel avec Stark.



Décollage catastrophe

Épilogue

[Cat Stevens / *Wild World]*

À la fin, les PJ parviennent à s'échapper alors que l'éruption se poursuit, couvrant la zone de la base de lave en fusion. Ils emmènent avec eux un certain nombre de survivants, mais plusieurs camarades disparaissent dans la catastrophe. Stark est porté disparu : si son vaisseau n'a pas été abattu ou capturé, il a tenté de se poser pour embarquer l'agent de l'UPF et son équipe, mais n'a pas été revu depuis.

Iankovitch, s'il a survécu, ou à défaut le Dr Rose, remercie les PJ pour leur intervention et les laissent repartir avec leurs passagers, ainsi qu'un laissez-passer temporaire de l'UPF. Ni l'un ni l'autre ne comptent faire mention des psis et des fugitifs dans son rapport. Lekt3 vient aussi saluer les personnages avant leur départ, et reste un long moment à étudier leur vaisseau. Si les PJ l'interrogent sur la raison de sa curiosité, il répond simplement de manière évasive, en précisant que la conception de leur vaisseau est tout à fait remarquable. Après quelques heures en orbite autour de Sheol à panser leurs plaies et à pleurer leurs morts, les personnages et les rescapés reprennent finalement la route et quittent le système Algol.

Grâce au laissez-passer, le Wave of Orion et ses passagers passent la singularité d'Elnath et les contrôle de New Babylon sans problème. Tous à bord ont la tête basse, les yeux rougis par la fatigue et la peine. On peut lire sur leurs visages l'angoisse et la tristesse, mais aussi le soulagement d'avoir échappé à la mort, contrairement à certains de leurs amis.

Thomas Robert
Illustrations *Jems*
Photos *NASA*



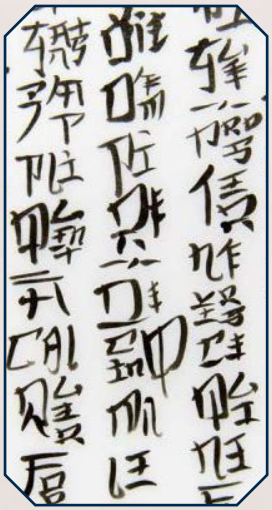
In memoriam Sélène...

UN JEU DE RÔLE COMPLET !

PARTIE 1/3

MAGISTRATS & MANIGANCES

Investigations et intrigues dans la Chine du Juge Ti



Dans la lignée des aventures des Juges Ti et Bao, *Magistrats & Manigances* propose aux joueurs de mener des enquêtes et de rendre la justice dans un district fictif de la Chine des Tang, tandis que le meneur de jeu tisse ses intrigues grâce à un système qui lui permet tant de structurer ses scénarios que de s'aventurer sur les chemins de l'improvisation la plus totale.

Pour paraphraser une célèbre malédiction chinoise, puissiez-vous connaître des affaires intéressantes…

En Chine, Magistrats et Assistants sont de longue date des héros populaires. Le théâtre et l'opéra rendent hommage à *« Bao l'Intègre »*, redresseur de torts et terreur des fonctionnaires corrompus, tandis que le *Dee Gong An* met en scène le Juge Ti, magistrat de district d'une intelligence prodigieuse, capable de démêler l'écheveau de mille intrigues et de faire avouer les criminels les plus endurcis par la puissance de son raisonnement.

C'est un personnage de cette trempe et ses fidèles Assistants que vous allez incarner dans *Magistrats & Manigances*. En tant que Magistrat, jusqu'où irez-vous pour faire appliquer la même loi pour tous ? Jusqu'à mettre en péril votre carrière ou la stabilité de la communauté qu'on vous a confiée ? En tant qu'Assistant, vous aurez forcément à vous faire des amis dans le district pour accomplir votre tâche. Serez-vous prêts à les favoriser à outrance ou à les sacrifier pour le bien d'une enquête ?

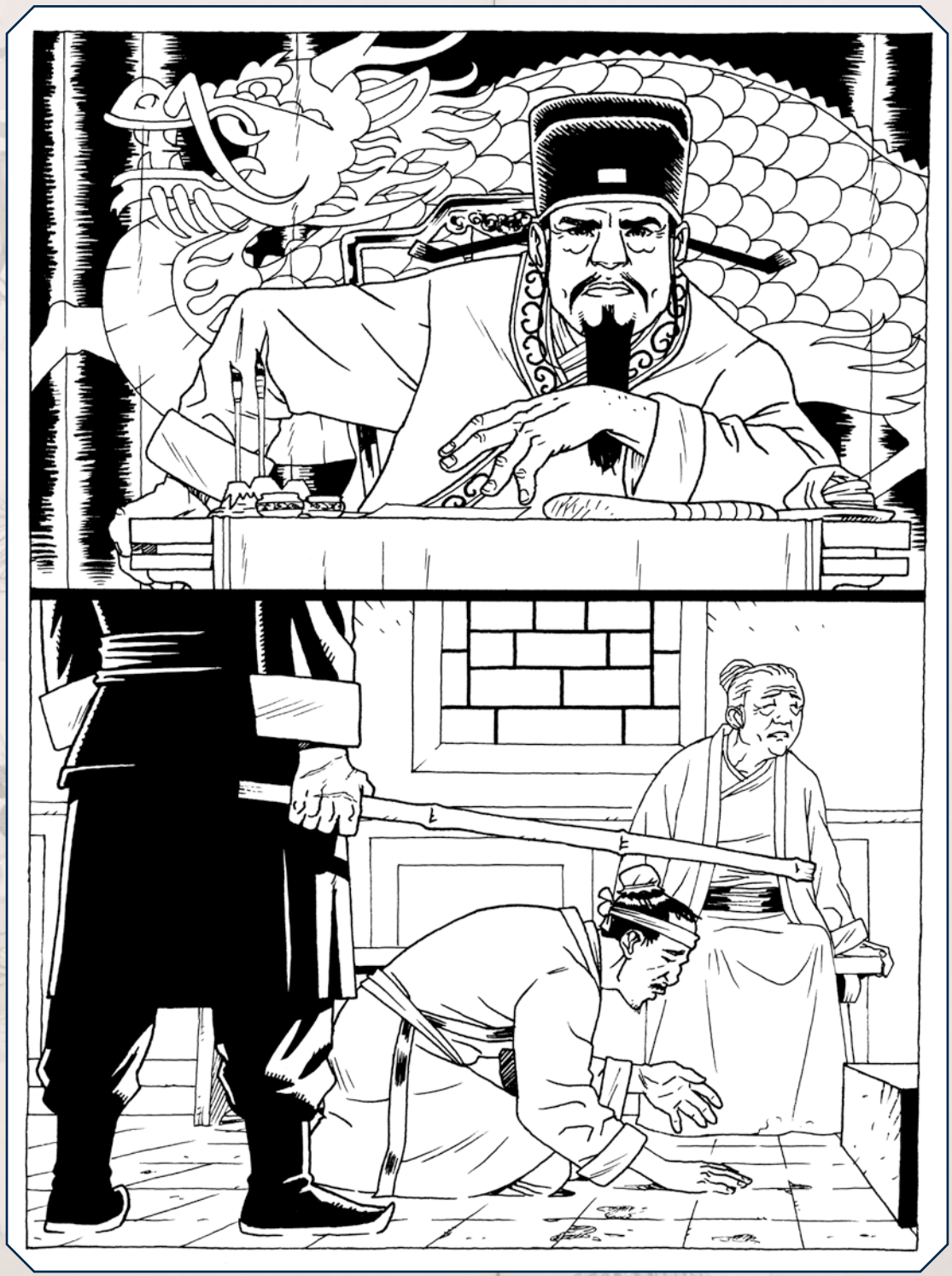
METTRE EN SCÈNE LA CHINE DES TANG

Magistrats & Manigances prend place à la même époque que le *Dee Gong An*, au VII[e] siècle, sous la Chine des Tang. Le MJ en trouvera dans ce chapitre un portrait sommaire, qu'il pourra compléter par des recherches personnelles.

Avant de regarder les ouvrages historiques, nous conseillons l'œuvre maîtresse des romans de détective chinois, le *Dee Gong An*, disponible en français chez 10/18 sous le titre *Trois enquêtes criminelles résolues par le Juge Ti*, puis les romans que Robert Van Gulik a écrit à la manière de ce récit matriciel, ainsi que la série de bandes dessinées *Juge Bao*, de Chongrui Nie et Patrick Marty. Enfin, la lecture des *Affaires résolues à l'ombre du poirier*, recueil de jurisprudence à destination des magistrats, fournit d'excellentes idées d'intrigue.

UN APOGÉE DE LA CIVILISATION CHINOISE

Après avoir été longtemps morcelée en nombreux royaumes et plongée dans une interminable guerre civile (périodes des Trois Royaumes et des dynasties du Nord et du Sud), la Chine a été réunifiée par la dynastie Sui. Sous son égide, l'Empire du Milieu est redevenu une puissance centralisée, apte à se défendre contre les barbares. Pour y parvenir, la dynastie s'est montrée si autoritaire qu'elle s'est aliéné le peuple et s'est effondrée sous le coup de révoltes paysannes. Lui succède la dynastie Tang (618 – 907). Elle hérite d'un Empire réunifié et renforcé. →



L'audience est ouverte, le plaignant se prosterne devant le Magistrat.

À la différence des Sui, elle opte pour un idéal de bon gouvernement, qui se veut juste, modéré et inspiré des principes confucéens. Commence alors un certain apogée de la civilisation chinoise, marqué par la paix civile – en dépit de quelques épisodes tumultueux – la prospérité, l'essor de la culture et les contacts avec les civilisations voisines. Chang'an, sa capitale, est une ville cosmopolite située à l'extrémité orientale de la Route de la soie, immense axe continental qui relie la Chine à l'Europe et à l'Inde. Après avoir progressé le long de cette route, le bouddhisme prend son essor dans l'Empire : il devient religion officielle, suscite des pèlerinages au cœur de l'Inde, favorise le développement des arts martiaux et les diffuse parmi le peuple.

L'État est de plus en plus centralisé et le système des concours de la fonction publique, inspiré des doctrines confucéennes, est à son sommet. Soucieuse de se débarrasser de l'influence des nobles, l'Impératrice régnante, Wu Zetian, les a encore perfectionnés. Une véritable méritocratie se met en place et les gens du peuple se prennent à rêver d'un bel avenir de fonctionnaire pour leurs enfants. La corruption reste faible et les lettrés sont respectés. Dans ce cadre, le Magistrat et ses Assistants sont les rouages efficaces d'une puissante administration, les dépositaires des valeurs confucéennes du bon gouvernement et les garants de l'harmonie de la société.

La société

Dans tout bon roman de détective chinois, le Magistrat et ses Assistants font des rencontres dans toutes les couches de la société. Au cours d'une partie, vous aurez donc à montrer différentes facettes de la société chinoise, comme vous le feriez dans un roman noir. Cette société est certes complexe, mais il ne s'agit pas de la reconstituer, simplement de comprendre les cadres et les transgressions qui peuvent paraître choquantes aux yeux du Magistrat.

La famille

En Chine, la famille est l'unité de base, sur un plan culturel et administratif. C'est elle qui possède terres et propriétés. Ses membres sont unis par le culte des mêmes ancêtres et vivent dans la même demeure.

Une famille-type se compose du père, de la mère, des fils et de leurs épouses tant qu'ils n'ont pas créé leur propre foyer, ainsi que des filles jusqu'à leur mariage, au cours duquel elles adoptent symboliquement les ancêtres de leur époux. Souvent, les grands-parents peuvent vivre sous le même toit que la famille. Prendre soin de ses anciens est un devoir moral.

Le chef de famille est le père, dont l'autorité fait loi au sein de sa demeure. La mère vient ensuite, tant que les fils ne sont pas adultes. Viennent alors les enfants, qui – en accord avec la piété filiale chère à Confucius – doivent respect et obéissance à leurs parents. Si le père dirige la famille, son épouse doit tenir la maison et donner naissance à de nombreux garçons qui perpétueront la lignée.

Durant la dynastie Tang, la polygamie est autorisée, mais seuls les hommes les plus riches et haut-placés peuvent se permettre d'entretenir plusieurs épouses – la grande majorité des Chinois reste monogame. Le Magistrat fait partie de ces privilégiés, mais plus rarement ses Assistants. Les marchands eux-mêmes n'ont souvent qu'une seule femme. Les aristocrates et les fonctionnaires utilisent les mariages pour former des alliances et accroître leur prestige : il serait étonnant qu'un magistrat de district n'ait pas au moins trois épouses.

Légalement, la famille est responsable collectivement. Ainsi, chaque membre peut être puni pour les crimes commis par l'un des siens. Le cas reste rare. Il est réservé aux crimes les plus graves, comme la trahison, ou utilisé comme une menace par le Tribunal. De la →



Madame Première ne retrouve pas les affaires de printemps, regrette la capitale et passe sa colère sur les jeunes épouses.

même façon, le prestige et l'infamie d'un seul membre de la famille rejaillissent sur toute la demeure.

Les femmes de l'Empire

La Chine des Tang offre une relative liberté aux femmes, en rupture avec la Chine des Sui. Certes, la morale confucéenne valorise toujours la subordination de la femme à son père, puis à son époux, et les fonctionnaires en sont très imprégnés. En pratique, dans le cercle impérial, il existe des femmes de pouvoir, telle la puissante Impératrice Wu Zetian qui règne en son nom propre, et des princesses peuvent gouverner. Au sein des bonnes familles, il n'y a guère que les plus réactionnaires pour confiner leurs femmes au gynécée. Dans l'espace privé, la plupart des sociabilités et loisirs sont mixtes, y compris des activités physiques comme le polo. Les femmes peuvent sortir, même à pied et parfois seules, quoique la plupart des bonnes familles considèrent le palanquin ou la présence d'une duègne comme une nécessité.

Ces femmes sont très éduquées et souvent lettrées. Leur avis est pris en compte et elles peuvent se mêler à la conversation des hommes, mais la fonction publique leur demeure interdite. La fréquentation d'un cercle littéraire, la publication d'œuvres lyriques ou la direction d'un monastère peuvent cependant leur donner une existence publique et, pour les plus douées, leur apporter renommée et influence.

Dans le milieu des artisans et des marchands, les femmes peuvent encore davantage se montrer et tenir la boutique. Elles peuvent même monter leur propre affaire. Par contre, sitôt la fortune de la famille faite et les manières du grand-monde adoptées, elles ne se montrent plus. Certains bourgeois voulant imiter la classe supérieure en reviennent même aux mœurs anciennes. Quant au monde paysan, il a bien trop besoin de bras pour se permettre de confiner les femmes – dans les régions productrices de soie, elles peuvent cependant rester en intérieur pour s'occuper du bien-être des larves. Enfin, le monde des rivières et des lacs reconnaît la valeur martiale d'un individu au-delà de son sexe.

Tout n'est cependant pas idyllique. Comme dans la plupart des sociétés patriarcales, les femmes portent la contraignante responsabilité de l'honneur de la lignée. Une femme bien élevée baisse les yeux quand elle parle à un homme et ne reste pas seule avec lui. C'est l'une des cinq vertus. Seules les fleurs – les prostituées – peuvent envisager de dénouer publiquement leur chevelure. En plus de ces contraintes sociales, la loi punit l'adultère de mort. Le Magistrat ne lancera pas de lui-même une enquête, mais le mari qui prend sa femme et son amant sur le fait est en droit de les tuer tous les deux – il ne sera alors pas poursuivi pour meurtre. En outre, bien que le viol soit passible du supplice de la mort lente, rares sont les condamnations. Les femmes qui portent plainte sont déshonorées, en plus d'avoir à prouver qu'elles n'étaient pas consentantes. Dans certaines bonnes familles, une femme violée est reniée par son père et répudiée par son mari, quand elle n'est pas incitée à se suicider. Une paysanne répudiée vivra dans la honte, en marge de la communauté, et se vendra peut-être comme esclave à un proxénète. Une citadine répudiée issue d'un milieu aisé se fera nonne ou courtisane indépendante. Une lettrée, même rejetée par les siens, peut se faire précepteur pour gagner sa vie le temps que l'oubli fasse son office. Ensuite, elle pourra continuer cette vie ou se remarier.

Le Tribunal ne montre pas d'égard particulier envers les femmes, sauf un : c'est la femme du geôlier qui se charge de l'incarcération des criminelles. Enfin, en dépit de la morale confucéenne, la Chine est moderne sur un point : les femmes peuvent intenter une action en justice, porter plainte devant le Tribunal, et leur

témoignage compte autant que celui d'un homme – ce n'était pas le cas en Europe à la même époque.

Hiérarchies codifiées, hiérarchies figées ?

Les hiérarchies sociales, très codifiées, se traduisent jusque dans le vêtement. Les coiffes des fonctionnaires indiquent leur rang : on respecte les tenues pourpres des grands, le rouge des fonctionnaires de haut rang, le bonnet à ailettes du Magistrat, sa robe verte et les calottes noires de ses Assistants. Eux-mêmes sont vêtus d'une tunique de soie brune, bien distincte de la soie bleue des scribes, réservée aux fonctionnaires locaux.

Les administrés du Magistrat doivent s'adresser à lui en respectant une étiquette stricte et l'appeler *« Votre Excellence »*. Au Tribunal, tous (quel que soit leur rang) font la révérence et les humbles se prosternent trois fois – c'est le *kowtow*. Ils sont tenus de se présenter comme *« l'humble personne qui se tient devant Votre Excellence »*. Déroger à cette règle est une offense et le délit d'outrage est puni de dix à vingt coups de bâton. Inversement, le Magistrat peut à loisir insulter et humilier tous ses administrés, quel que soit leur rang.

Cette rigidité apparente de la société et la codification de la bureaucratie impériale masquent une réelle mobilité sociale. La méritocratie impériale permet à des humbles de s'élever par les concours de la fonction publique, et la prospérité de l'Empire laisse une grande place à l'ascension sociale par l'apprentissage d'un artisanat ou par le commerce, favorisés par la grande mobilité géographique des sujets de l'Empire, ainsi que l'immensité et la stabilité de la Chine des Tang. Ceux qui s'enrichissent ainsi sont mal considérés, mais n'en forment pas moins une catégorie sociale de plus en plus puissante.

Enfin, les sujets de l'Empire sont considérés comme égaux devant la loi, quelle que soit leur classe sociale. Les autorités judiciaires traitent certes avec ménagement lettrés haut placés et riches marchands, et malmènent facilement journaliers et saltimbanques, mais le Magistrat doit s'assurer qu'il n'y ait pas d'impunité.

Les **nobles** forment le sommet de la pyramide sociale. Leurs privilèges ont été abolis, mais la méritocratie chinoise n'a pas totalement éliminé la prééminence de l'aristocratie héritée de l'Antiquité. Deux cents familles portent des titres de noblesse. Les familles proches de l'Empereur monopolisent les postes prestigieux de l'administration centrale, tandis que les familles écartées du pouvoir vivent de leur gloire passée et ressassent de vieilles rancœurs. Le Magistrat aura peu d'occasions d'enquêter auprès d'elles, mais toujours pour des cas graves : vendettas séculaires et sanglantes, abus de pouvoir, conspirations ou encore meurtres commis par un esprit déviant et ivre de puissance.

Les **eunuques** impériaux occupent des postes importants dans les palais de l'Empereur, comme celui de Grand Chambellan. Le Magistrat ne devrait les rencontrer qu'en des occasions exceptionnelles, et l'arrivée d'eunuques mandatés par l'Empereur ne peut qu'être synonyme de crise grave.

Les **lettrés** – titulaires d'un diplôme – occupent une place des plus prestigieuses dans la société, qu'ils soient hauts fonctionnaires, précepteurs ou scribes. Souvent issus de familles de notables, ils passent des examens de plus en plus difficiles. Être seulement *« candidat aux examens littéraires »* confère déjà un certain prestige, et certains le restent à vie. Il existe même une classe de *« lettrés populaires »* : instruits mais issus du peuple, ils sont écrivains publics ou petits fonctionnaires locaux. L'instruction leur confère une aura de noblesse et le Magistrat les tient en bonne estime.



Candidat aux examens littéraires

Les **clergés** bouddhistes et taoïstes prétendent vivre hors du monde et de ses problèmes. Ils jouissent pourtant des faveurs de la cour impériale de certaines autorités provinciales, n'hésitant jamais à user de leur influence politique pour faire avancer leur cause, bloquer la bonne marche de la justice ou briser la carrière d'un Magistrat trop curieux. Ce sentiment d'impunité est propice aux enlèvements et aux affaires de mœurs.

Producteurs du riz et des céréales, les **paysans** sont les nourriciers de l'Empire. Ils travaillent du matin au soir dans les champs et rizières et ne prennent de repos qu'en hiver. Certains fermiers plus aisés possèdent des terres sur lesquelles ils emploient des métayers et ouvriers agricoles. Les communautés rurales sont collectivement responsables. Aussi préfèrent-elles régler leurs affaires elles-mêmes. Par contre, dès que le sang coule ou que des étrangers sont impliqués, le chef de village est tenu d'en informer le Magistrat, sous peine d'en être tenu responsable.

Comme les **marchands et artisans** ne créent rien et profitent des richesses produites par d'autres, leur statut social est inférieur à leurs revenus. Le Tribunal ne doit pas les négliger pour autant : la richesse parfois colossale des armateurs et des gros négociants leur ouvre les allées du pouvoir, et ils jouent un rôle important dans la communauté. Ils sont souvent choisis pour être surveillants de quartier et dirigent les guildes, puissances locales avec lesquelles le Magistrat doit compter. Il devra encore veiller à une criminalité particulière : marchands et artisans sont particulièrement enclins à la fraude et à la contrebande. Heureusement, la bureaucratie impériale les oblige à des déclarations très fines qui permettent aux esprits mathématiques de traquer les malversations.

Les **militaires** sont mal considérés – voire méprisés – et craints. Mal payés, ils voient parfois leur solde détournée par des officiers peu scrupuleux, quand ils ne sont pas envoyés se faire massacrer par des carriéristes. En temps de paix, ils sont affectés à des travaux d'ouvrier pénibles et humiliants. Cette vie rude les amène parfois à déserter ou à se mutiner. Quand tout un régiment déserte, la région est bientôt ravagée, les routes deviennent dangereuses et les villageois qui tombent entre les mains des déserteurs sont soumis aux pires cruautés.

Les **prostituées**, bien que marginales, exercent une profession autorisée et contrôlée. Elles doivent être enregistrées auprès du Tribunal et sont taxées, qu'elles soient indépendantes ou propriété d'un bordel – l'exercice illégal de la prostitution est sévèrement puni. La plupart des *« fleurs »* sont de jeunes paysannes poussées par leurs parents à se vendre pour un lingot d'argent afin de nourrir le reste de la famille. Enfermées, elles sont d'abord brisées en toute légalité, mais gare au tenancier qui s'aviserait de capturer ou d'acheter une jeune fille de bonne famille ! Au sommet de la hiérarchie de ce *« monde des fleurs et des saules »*, les courtisanes de premier rang sont payées à la performance artistique (chant ou danse) et peuvent librement faire languir le client. Quelle que soit leur place dans cette hiérarchie, la plupart des fleurs recherchent un admirateur qui les rachète et les épouse. Toutes sont les dépositaires de secrets intimes ; elles font de très bons indicateurs.

La **pègre** est composée de criminels endurcis dotés d'un embryon d'organisation, et spécialisés dans un domaine (racket, recel, proxénétisme non-déclaré, jeu illégal). Sous les Tang, aucune organisation criminelle n'est en mesure de menacer un Magistrat. Leur pouvoir se borne à leur territoire : quelques habitations, exceptionnellement un quartier. Pour dissuader la concurrence, la pègre peut coopérer avec un Assistant ou hâter une investigation qui piétine. Elle prend elle-même des mesures radicales, la rigueur de l'enquête en moins.

Les **mendiants** sont organisés en guildes et singent les organisations marchandes. Ils cultivent leurs plaies et mutilations afin d'attirer la pitié. Discrets mais omniprésents, ils ont des yeux partout dans les rues – un Roi des Mendiants convenablement acheté devient une mine inépuisable d'informations pour le Tribunal.

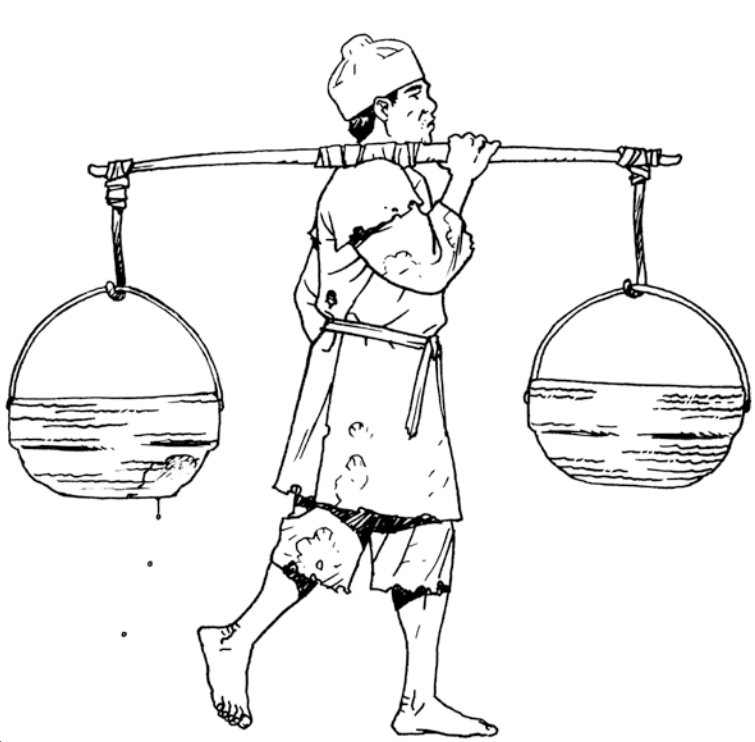
Les troupes d'**artistes ambulants**, qu'il s'agisse de danseuses des épées ou de montreurs d'ours, sont toujours les premiers suspects car ils n'appartiennent pas à la communauté. Le Magistrat devra les soustraire à la vindicte populaire, à moins qu'il ne cherche un bouc émissaire pour rétablir la concorde.

Les **chevaliers du monde des arts martiaux** n'ont guère de place dans la société policée de l'Empire. Ils vivent dans le *jiang hu* – le monde des forêts et des lacs : un univers à part régi par ses propres règles, héritier d'un code d'honneur désuet issu des temps antiques. On les retrouve parfois parmi les gardes du corps des grands voyageurs. Surtout, leur valeur morale et martiale en fait de bons Assistants, et il arrive qu'un Magistrat ouvert d'esprit se les attache.

Les **bandits** se positionnent sur les grandes routes de l'Empire pour tendre des embuscades aux voyageurs. Il est donc fréquent que des inconnus fassent route ensemble pour s'en prémunir, mais le ver est parfois dans le fruit… Des agences d'escorte fleurissent donc un peu partout afin d'offrir aux marchands et voyageurs la protection de gens armés et expérimentés.

La religion

Trois grands courants religieux ont une influence en Chine. Taoïsme et bouddhisme sont considérés comme les religions officielles de l'Empire, tandis que le Confucianisme est une doctrine philosophique qui inspire des principes politiques et sociaux.



Le paysan vient vendre ses maigres surplus au marché

Diverses minorités religieuses vivent en Chine sans crainte de persécution. Le pouvoir impérial est particulièrement tolérant à ce sujet tant que la pratique de ces religions étrangères ne trouble pas l'ordre public. Des communautés juives et musulmanes se sont formées dans les provinces de l'Ouest et diverses formes de christianisme ont fleuri dans les oasis de la Route de la soie.

Le taoïsme

Le taoïsme est la première religion de la Chine. Elle est issue de croyances et rituels antiques codifiés durant l'antiquité par le grand sage Lao Zi dans son célèbre ouvrage Le *Livre de la Voie et de la Vertu*. Enrichi de nombreux ouvrages et théories, il a intégré des éléments issus d'autres croyances, dont le bouddhisme, et donné naissance à diverses sectes comme les Maîtres célestes ou la Haute Pureté. La dynastie Tang fait une active promotion du taoïsme et a introduit Le *Livre de la Voie et de la Vertu* parmi les Classiques.

Le taoïsme explique l'origine et les lois de l'univers selon une cosmologie →

complexe : le Tao, à l'origine de tout, est le créateur sans volonté ni conscience d'où viennent toutes choses. Il est constitué des deux principes opposés et complémentaires, le Yin et le Yang, dont l'interaction fait naître le chi et les cinq éléments. En conséquence, les lois de l'univers sont par nature bonnes. S'opposer à elles revient à faire le mal. En découle le principe du non-agir qui préconise de ne pas agir contre les lois naturelles du cosmos.

Le taoïsme comprend également un amalgame de techniques plus ou moins mystiques, dont l'alchimie - qui vise à créer l'élixir d'immortalité - et la pratique de la méditation. S'en réclament des sciences occultes, telles la divination, le *feng shui* ou l'exorcisme

Le taoïsme vénère des divinités de toutes sortes, pour certaines importées de l'hindouisme et du bouddhisme. Les innombrables dieux du panthéon taoïste vivent dans le Monde céleste et obéissent à l'Empereur de Jade, tandis que les Immortels habitent le sommet des montagnes ou des îles lointaines. Il arrive fréquemment que des humains méritants soient divinisés, comme Lao Zi ou Guandi, héros des Trois Royaumes devenu dieu de la guerre et des marchands.

Beaucoup de magistrats considèrent le clergé taoïste comme des mystificateurs et des dépravés qui abusent de la faveur impériale et de la crédulité des hommes et des femmes du peuple.

Le confucianisme

Le confucianisme est plus une philosophie qu'une religion. Formalisée par le sage Confucius, elle a été élevée au rang de doctrine d'État par la dynastie Han et forme depuis lors le socle de l'administration, au point d'être la base des concours de l'administration publique. Les Classiques confucéens, ouvrages rédigés par le maître et ses disciples, sont des livres sacrés que tout aspirant fonctionnaire se doit de connaître par cœur. Le Magistrat est donc profondément imprégné des principes confucéens.

Selon le confucianisme, la stabilité sociale ne peut perdurer que si les hommes bénéficient d'une instruction, respectent les rites et acceptent de se soumettre à une juste autorité. L'étude permet ainsi à l'homme d'atteindre le stade de *« gentilhomme »*, membre de la société au comportement moral irréprochable et détenteur de la vertu suprême.

Le confucianisme met en avant l'importance de la hiérarchie sociale : l'enfant doit respecter ses parents, le disciple son maître, l'administré le fonctionnaire et le sujet le souverain. En contrepartie, le pouvoir auquel se soumettent volontairement les sujets se doit d'être juste et éclairé. Quand une dynastie sombre dans la décadence, il est ainsi du devoir du peuple de la renverser afin de rétablir l'ordre.

Le confucianisme reconnaît les dieux et prend la hiérarchie céleste comme exemple à suivre pour la hiérarchie terrestre – respecter l'ordre social est le meilleur hommage qu'un homme puisse rendre aux divinités. Le confucianisme insiste particulièrement sur le respect dû aux ancêtres, dans la continuité de la piété filiale. Prières et offrandes témoignent du respect aux aïeux.

Le bouddhisme

Issu de l'enseignement du sage indien Siddhârta Gautama (le Bouddha), le bouddhisme n'est pas une religion indigène de la Chine. Apporté dans l'Empire du Milieu après avoir progressé le long de la Route de la soie, il y fait de plus en plus d'adeptes en s'adaptant à la culture locale. Proche du peuple, le bouddhisme chinois connaît un grand succès, et la dynastie Tang le reconnaît comme religion officielle. Bien que la plupart des moines soient encore des non-combattants, le bouddhisme chinois est indissociable des arts martiaux. Le sage indien Bodhidharma a ainsi enseigné aux pèlerins chinois les bases du kung-fu. Ils le per-

fectionnent dans de nombreux monastères, dont celui de Shaolin.

Religion du renoncement, le bouddhisme préconise le détachement de la vie matérielle pour échapper à la vacuité du monde et ne plus subir la souffrance en quittant le cycle des réincarnations. Devenir un *Bouddha* (Éveillé) demande de mener une vie ascétique et de respecter de nombreux interdits – ne pas tuer, ne pas manger de viande, ne pas avoir de relation sexuelle, ne pas boire d'alcool, ne pas mentir. Selon les bouddhistes, Siddhârta Gautama a montré la voie. Il est le premier à s'être libéré de l'illusion du monde. En suivant son exemple, tout homme est capable de devenir un Bouddha. Il doit simplement trouver sa voie.

Les dieux sont respectés, mais pas autant que les saints du bouddhisme. Cependant, certains courants du bouddhisme chinois vénèrent de nombreuses divinités, dont les fameux *bodhisattvas* – des Éveillés restés sur Terre pour mener l'humanité vers le Nirvana. Plus spécifique à la Chine, le courant *chan* affirme que la méditation permet d'atteindre le Nirvana.

Ce courant exigeant cohabite avec des formes plus permissives : pour la plupart des courants bouddhistes chinois, les laïcs peuvent atteindre l'Éveil à condition qu'ils respectent certains rites et interdits et donnent de l'argent aux monastères. Les moines sont donc pauvres individuellement, mais riches collectivement, et nombreux sont les frères supérieurs qui en usent pour favoriser leurs intérêts. Comme la dynastie Tang leur est favorable, la *« clique bouddhiste »* – comme l'appellent les lettrés hostiles – peut sérieusement interférer dans la carrière d'un magistrat de district trop regardant.

L'administration

L'administration de l'Empire suit un modèle centralisé inspiré des préceptes confucéens. Elle repose en grande partie sur une pyramide hiérarchique composée de différents échelons de fonctionnaires. Cette chaîne permet symboliquement de joindre la Terre et le Ciel – elle va du plus humble paysan jusqu'à l'Empereur lui-même.

La cour impériale

L'**Empereur** est le souverain de la Chine. Le Ciel lui confie son mandat et une conduite vertueuse lui assure de le garder. Intermédiaire entre les dieux et les hommes, il règne sur l'Empire et ses vassaux, les royaumes des oasis de la Route de la soie.

L'Empereur possède une fonction essentiellement protocolaire, mais dispose d'un droit de veto sur les décisions prises par ses ministres et arbitre les conflits entre les hauts-fonctionnaires.

Présidé par le Premier Ministre, le **Conseil** possède le véritable pouvoir décisionnel. Il est composé de six ministres, hauts-fonctionnaires souvent issus de familles nobles, respectivement en charge de la Fonction publique, des Finances, des Rites, de la Guerre, de la Justice et des Grands Travaux. On peut ajouter à ces ministères le **Censorat**, une police politique qui a pour mission de surveiller toute l'administration.

Les **eunuques**, qui ont subi une ablation complète de leurs organes génitaux, sont les seuls serviteurs admis dans l'entourage immédiat de l'Empereur, en plus de leur mission de surveillance du gynécée. Conseillers occultes, ils possèdent un puissant réseau de relations et leur influence à la Cour est considérable. Peu de hauts-fonctionnaires prennent le risque de les contrarier.

La fonction d'État

Les **fonctionnaires** sont les habitants de l'Empire du Milieu qui bénéficient du plus haut prestige. Servir l'État est en effet la plus noble des fonctions, à laquelle aspire tout sujet – pour lui-même ou ses enfants. Être fonctionnaire demande de suivre les préceptes confucéens →

(soumission à la hiérarchie, recherche du bien du peuple, impartialité, etc.) et de servir l'Empire de son mieux jusqu'à la retraite (fixée à soixante ans).

Salariés par l'État, les fonctionnaires jouissent de nombreux avantages : déductions fiscales, exemptions de corvée, clémence de la justice en cas de faute. Mais le plus grand privilège du fonctionnaire est le respect qu'il inspire aux gens du peuple.

C'est en réussissant des **concours** que l'on devient fonctionnaire. Ces examens sont ouverts à tous. Les familles riches ou de lettrés ont nettement plus de chance de voir leurs fils devenir fonctionnaires, mais la méritocratie fonctionne suffisamment bien pour nourrir l'espoir de s'élever en devenant les serviteurs de l'Empire, et bien des familles modestes se sacrifient afin que leurs enfants reçoivent l'éducation qui leur permettra de passer les concours.

Organisés en trois échelons, les concours permettent de recruter des fonctionnaires de tous niveaux afin de faire tourner la machine administrative. L'examen local octroie le titre de bachelier, celui des petits fonctionnaires. L'examen provincial octroie celui de licencié, sésame d'une carrière comme magistrat de district. Au plus haut niveau, l'examen impérial octroie le titre de docteur aux lettrés les plus brillants de l'Empire. Il leur réserve les hautes fonctions de l'administration centrale.

Le territoire impérial

L'unité territoriale de base de la Chine est le **district**. Il est constitué d'un chef-lieu et des terres alentours dans un rayon de quatre-vingt kilomètres. Le district est sous l'autorité du **Magistrat**. Installé dans le *yamen*, il cumule les rôles d'administrateur, de juge et de commissaire de police. Il a pour mission de régler les affaires courantes du district, de percevoir les taxes, de tenir les comptes, d'organiser les cérémonies et festivals, de préserver l'ordre public, de rendre la justice et de régler les conflits. Ses Assistants lui sont personnellement attachés et le suivent au gré de ses affectations.

Une **préfecture** regroupe une dizaine de districts. Le **Préfet** a la responsabilité des magistrats de district : il contrôle leur travail par la lecture de leurs rapports et des inspections, arbitre les conflits de juridiction et leur transmet les décrets impériaux. Pour les tâches administratives, il a sous ses ordres des sous-préfets en charge de domaines spécifiques : affaires agricoles, grands travaux et comptabilité (chargés, entre autres, des impôts spéciaux prélevés sans passer par le district).

Régie par un **Gouverneur**, chacune des quinze **provinces** comprend une vingtaine de préfectures. Il s'agit de l'unité territoriale la plus vaste. Le poste de Gouverneur confère un prestige immense, en rapport avec ses nombreuses responsabilités. Il est souvent attribué aux membres des familles nobles.

L'armée utilise le même découpage. Attention, la terminologie est trompeuse : à l'échelle du district, l'homologue du Magistrat est le **gouverneur militaire**. Relèvent de sa juridiction les forts et la troupe. Un conflit de juridiction survient quand une affaire implique des civils et des militaires. La loi donne au Magistrat la prééminence, mais il ne peut enquêter dans les forts sans autorisation.

Les impôts

Les **impôts** sont nombreux et souvent lourds à supporter pour le peuple. Ils servent à financer le fonctionnement de l'État et à entretenir le train de vie de l'Empereur.

L'impôt de base est la taxe foncière, prélevée en nature auprès des paysans après les récoltes, en numéraire auprès des autres catégories sociales. Des taxes diverses permettent aux différents rouages de la société de fonctionner à l'échelle locale, tels que les péages, les

taxes sur les échanges commerciaux ou les frais d'entretien des magistrats. Enfin, le peuple doit s'acquitter des corvées, journées dues au service de l'Empire. Les plus aisés s'en acquittent en échange d'une somme élevée.

La justice

Le système judiciaire des Tang est très élaboré. Son étonnante modernité se mêle à de nombreux archaïsmes, ce qui lui confère toute sa singularité.

Le rôle du Magistrat

Le Magistrat est un fonctionnaire de rang intermédiaire, nommé à la tête d'un district pour trois ans. Passé ce terme, il est muté afin d'éviter qu'il ne tisse trop de liens avec ses administrés et ne perde son objectivité. Dans sa juridiction, il est le *« père et la mère du peuple »*. Il tient le rôle de maire, de commissaire de police et de juge. Il n'a de compte à rendre qu'au Préfet et au Gouverneur, auxquels il envoie des rapports réguliers.

Parmi ses multiples fonctions, il a la charge d'administrer le district (tenir les registres à jour, enregistrer naissances, mariages et décès), de présider le Tribunal, de percevoir les impôts avant le passage du percepteur impérial, de maintenir l'ordre public et de mener les enquêtes judiciaires. Dans l'ordre confucéen de la Chine des Tang, le Magistrat est un personnage public d'une grande importance : il est à la fois un fonctionnaire exerçant une autorité émanant de l'Empereur et un administrateur accessible, proche du peuple qu'il régit.

Au quotidien, le Magistrat dirige le *yamen* et ses nombreuses petites mains, scribes, sbires et adjoints. Son rang le dispense de s'occuper personnellement de toutes les affaires courantes, tâche qu'il délègue aux nombreux fonctionnaires de rang inférieur qu'il a sous ses ordres, et le travail de police repose sur le chef des sbires et sur les Assistants.

Le Magistrat doit concilier les attentes de ses supérieurs, la nécessité d'appliquer la loi et les intérêts de ses administrés. Non seulement il ne doit pas troubler l'harmonie de la communauté, mais la fonction de Magistrat est de plus la première marche vers de plus hautes responsabilités, comme la Cour métropolitaine. Compétent, le Magistrat est promis à une grande carrière. Il serait dommage que des notables ou le clergé entravent sa progression…

Les Assistants du Magistrat

Dès le début de sa carrière, le Magistrat s'attache les services de plusieurs personnes, entre deux et cinq, qui le suivront au cours de toute sa carrière et à chaque changement de poste. Liés au Magistrat par des liens personnels, dépendant de sa carrière pour leur propre promotion, ils sont d'une grande loyauté et le Magistrat se repose beaucoup sur eux.

Ces Assistants du Magistrat ne sont pas forcément des fonctionnaires, et leur salaire est tiré d'une enveloppe spécifique. Un Magistrat avisé s'entoure d'Assistants aux talents multiples et pas forcément tous honorables : criminel repenti, chevalier du monde des arts martiaux, lettré sans affectation, courtisane effrontée ou militaire en fin de service font ainsi de très bons Assistants. Leurs compétences et contacts leur sont des plus utiles dans le cadre de leurs fonctions.

Dans la hiérarchie du *yamen*, les Assistants se placent au-dessus des autres fonctionnaires et n'en répondent qu'au Magistrat. Il leur confie les enquêtes judiciaires : examen des lieux du crime, interrogatoire des suspects et témoins, filature, arrestation et interrogatoire. Ainsi, les Assistants du Magistrat sont en quelque sorte les inspecteurs de police du district.

Le Yamen

Le *yamen* est l'hôtel de ville du chef-lieu du district. Ce vaste bâtiment, constitué de nombreuses ailes, se trouve sur la place centrale de la cité. À la vue de →



Le Magistrat porte un bonnet à ailettes, l'emblème de sa profession.

tous, il rappelle l'omniprésence du pouvoir impérial.

Le bâtiment le plus important du *yamen* est le tribunal. Tout citoyen est autorisé à assister aux audiences et à faire résonner le gong de bronze situé à l'entrée pour déposer plainte ou signaler un crime. Le tribunal est une longue salle à la décoration sobre, composée d'un long tapis écarlate et de peintures figurant les exploits de hauts personnages. Au fond de cette pièce se trouve l'estrade depuis laquelle le Magistrat préside les séances, entouré des scribes chargés de prendre note des débats. À sa table sont posés le sceau du tribunal, objet dont le vol est un crime d'État, avec lequel le Magistrat authentifiera le verdict, et le martelet qui sert à ramener l'ordre dans la salle. Derrière cette estrade, le Magistrat dispose d'un bureau pour se retirer pour réfléchir, le temps d'arrêter son verdict – au besoin en consultant les nombreux ouvrages à sa disposition. La tenture qui sépare ces deux pièces est décorée de l'image d'un *qilin*, une créature mythique symbole de sagesse et de perspicacité.

Derrière le tribunal se trouvent diverses ailes où travaillent les employés du *yamen*, les comptables et les scribes. Une grande salle de réception permet d'accueillir les invités de marque et d'organiser fêtes et cérémonies officielles. La prison est un peu à l'écart. Sont gardés dans ce sombre bâtiment aux cellules crasseuses les condamnés ou suspects en attente de jugement.

Enfin, la demeure de fonction du Magistrat – où il vit avec sa famille durant le temps de son affectation – forme la partie la plus reculée du *yamen*, presque un monde à part avec sa cour intérieure et ses hautes enceintes.

Pour assurer la continuité du service, le *yamen* emploie un personnel nombreux. Contrairement au Magistrat, les salariés – des fonctionnaires de faible rang – sont affectés à vie à leur poste, à moins de demande volontaire de mutation ou de promotion.

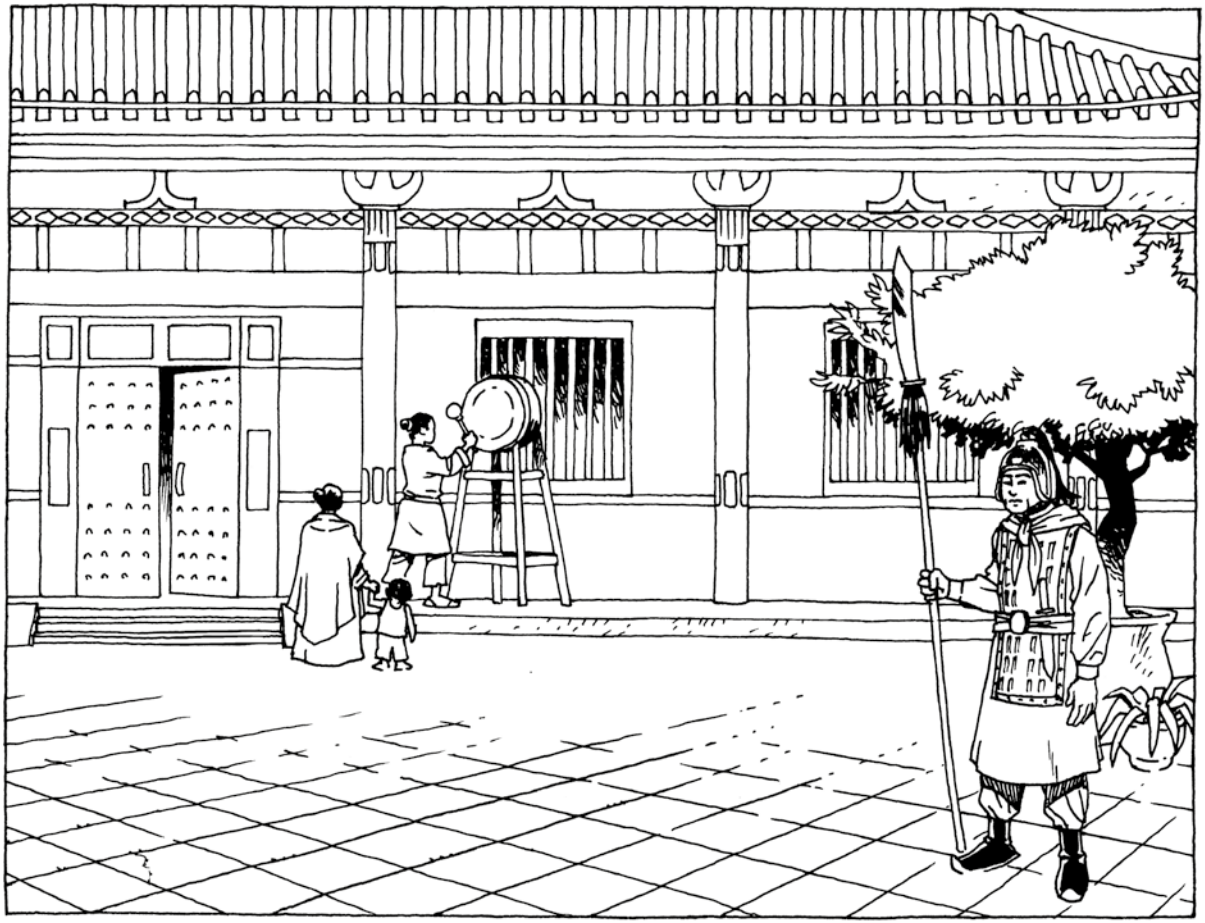
Scribes et **comptables** sont des rouages aussi discrets qu'essentiels à la bonne marche du district. Ils enregistrent chaque acte officiel, tiennent des archives complètes et procèdent au décompte des impôts. C'est à eux qu'il faut s'adresser pour consulter d'anciens documents et retracer le passé du district. Le **premier scribe** et le **premier comptable** sont chargés de coordonner l'action de leurs subordonnés.

Les **sbires** sont les gardes du *yamen*. Méprisés et craints par la population, ils ont pour fonction de maintenir l'ordre au sein du tribunal. Ils donnent du bâton ou du fouet sur les accusés et plaignants sur ordre du Magistrat, et accompagnent les Assistants dans leurs investigations pour les protéger en cas de besoin. Ils sont dirigés par le **chef des sbires**.

Le **geôlier** est le gardien de la prison. Il surveille les prisonniers et s'assure que leur captivité se passe bien. La mort d'un condamné ou d'un suspect en cellule pouvant lui apporter de gros ennuis, il s'acquitte en général de sa tâche avec sérieux. C'est à lui que les familles des embastillés s'adressent pour leur faire passer messages ou nourriture.

Le **bourreau** est chargé d'appliquer certains châtiments décidés par le Magistrat : principalement la mutilation, le marquage au fer rouge et les différentes variantes de la peine de mort. Il n'est pas rare que le geôlier fasse office de bourreau.

Le **contrôleur des décès** est un médecin employé comme consultant par le *yamen* pour ce qui concerne la médecine légale : pour tout décès douteux, l'autopsie est obligatoire. Le contrôleur rend ensuite un rapport sur les causes de la mort et analyse les éventuelles substances trouvées. C'est un auxiliaire précieux et les Assistants du Magistrat s'appuient souvent sur ses conclusions pour faire progresser leur enquête. Dans certains districts pauvres ou reculés, où l'on ne trouve ni médecin ni pharmacien, ce rôle peut être rempli par un simple boucher.



Tous peuvent venir frapper le gong du yamen et demander justice.

Dans la ville et le district, le Tribunal dispose de relais qui lui permettent d'assurer son autorité.

Le **surveillant de quartier** est un notable de la ville, choisi par ses pairs. Il relaye l'autorité du Tribunal et en retire du prestige au sein de la communauté, ainsi parfois qu'une certaine tranquillité pour ses propres affaires. Un habitant du quartier qui désire déposer une plainte va le plus souvent d'abord s'adresser au surveillant, qui l'aidera à la rédiger. Il est donc souvent le premier au courant des crimes commis. Lié aux maîtres des guildes et aux gros propriétaires, le surveillant ne doit être ni négligé ni contrarié par les Assistants.

Le **chef de village** a été choisi par la communauté. Plus instruit ou plus riche que les autres paysans – c'est bien souvent un propriétaire, il est tenu d'informer le Magistrat comme le font les surveillants de quartier. Par contre, il est responsable des crimes et délits commis dans le village. En pratique, il arbitre les conflits tant qu'ils ne dépassent pas sa compétence.

Dans les deux cas, le Tribunal peut les démettre de leurs fonctions.

Enquêtes

Lorsqu'un crime est commis ou qu'une personne est soupçonnée de malhonnêteté, une enquête est diligentée. Elle est menée par les Assistants du Magistrat, le plus souvent épaulés par une escouade de sbires. Le Magistrat lui-même est un personnage trop important pour mener discrètement les investigations. Il se déplace toutefois en personne quand les →

victimes ou les suspects sont des notables locaux.

Voici comment se déroule une enquête-type :

- Les suspects et divers témoins sont interrogés – et parfois arrêtés et gardés en prison le temps de résoudre l'affaire.
- Les lieux du crime sont mis sous scellés et passés au peigne fin. Preuves et indices y sont collectés et archivés.
- Dans le cas des meurtres, la dépouille de la victime est examinée par le contrôleur des décès afin de déterminer avec précision les causes de la mort.
- L'usage de la torture afin d'obtenir des aveux est autorisé durant l'enquête et facilite le travail ultérieur du Magistrat. Ce procédé est propice à l'erreur judiciaire, mais la justice des Tang prévoit un mécanisme compensatoire : si le Magistrat ne parvient pas à obtenir d'aveux, les tortures qu'il a ordonnées lui sont appliquées. En plus de perdre son poste, il risque la mort. Le contrôle est également social. L'application arbitraire de la torture est réprouvée par la communauté ; un magistrat qui en abuse doit craindre des plaintes auprès de ses supérieurs et les révoltes.

Durant une telle enquête, le Magistrat – et par extension ses Assistants – dispose de tout pouvoir. Il peut interroger ou convoquer n'importe quel citoyen sans mandat et faire arrêter un suspect sur de simples soupçons. Bien que ces prérogatives puissent sembler propices aux abus, le travail de tout Magistrat est scrupuleusement enregistré par la greffe du Tribunal et peut faire l'objet de contrôles de la part de ses supérieurs – le moindre manquement pouvant entraîner avertissements, sanctions et retards dans l'avancement, voire mutations disciplinaires. Le Magistrat prend donc bien garde à rester dans les limites du Code et à ne pas user de tout son pouvoir tant que la situation ne l'exige pas.

Procès

Chaque chef-lieu de district possède un tribunal sis à l'intérieur du *yamen*, dans lequel le Magistrat ou l'un de ses représentants applique la loi. Au cours d'un procès – auquel tout citoyen peut assister – le suspect arrêté se voit jugé de la façon suivante :

- Le Magistrat énonce les faits reprochés.
- Des preuves sont produites pour étayer les accusations.
- Divers témoins – à charge et à décharge – sont entendus.
- L'accusé lui-même prend la parole pour se défendre ou se justifier.
- Le Magistrat confond le coupable ou démontre l'innocence de l'accusé.
- Le coupable avoue ses crimes.
- Le Magistrat décide d'une peine.

Des juristes spécialisés vendent leurs services en tant qu'avocats aux riches suspects – aux aristocrates, hauts-fonctionnaires, marchands et notables. Ils parlent au nom de leur client durant le procès.

Sur ordre du Magistrat, suspects ou témoins récalcitrants peuvent se voir asséner une bastonnade par les sbires du tribunal jusqu'à revenir à de meilleures dispositions.

Un accusé ne pouvant être condamné s'il n'a pas confessé son crime, le Magistrat doit user de sa perspicacité et de sa rhétorique pour le confondre et le convaincre de passer aux aveux. La plupart des magistrats ont aussi recours à la torture. Elle est considérée comme normale, mais elle est régulée. La mort d'un innocent sur le chevalet de torture entraîne forcément la décapitation du Magistrat et du sbire qui officiait. Plus généralement, l'échec à obtenir l'aveu se solde par l'application de tortures identiques à celles qui ont été ordonnées, de telle sorte que la décision d'y recourir n'est jamais anodine et peut se retourner contre les magistrats iniques.

Le Tribunal permet également aux citoyens de faire appel à un arbitrage pour régler un conflit. Il est toujours ouvert.

Tout au long de la matinée, un plaignant qui fait résonner le gong situé à l'entrée du *yamen* peut être entendu par le magistrat. Le plus souvent, ces requêtes concernent des brouilles entre fermiers ou éleveurs à propos des limites des champs ou de têtes de bétail, des arguties entre un donneur d'ordre et l'artisan responsable du chantier sur le respect des tarifs ou des délais, ou des disputes entre belles-familles concernant la dot. Les deux parties sont entendues, produisent preuves et témoignages.

Après avoir analysé le cas dans son cabinet, le Magistrat rend son verdict, immédiatement applicable. De nombreux codes juridiques permettent au Magistrat de décider des peines des prévenus selon la gravité du crime commis ou du meilleur arbitrage à apporter à une situation opposant deux citoyens. Il existe ainsi une abondante littérature juridique sur laquelle s'appuient les fonctionnaires chargés de rendre la justice et les lettrés avocats.

Crimes et châtiments

Le Code Tang connaît les notions de circonstances atténuantes et aggravantes, parmi lesquelles la préméditation. Les principes confucéens préconisent la fermeté – qui garantit la protection de l'ordre social – mais aussi la mesure et l'humanité. Au cours d'un procès sont considérées la nature de l'offense et le rang dans la société du criminel et de la victime. Il y en a quatre : l'esclave, l'homme libre, le fonctionnaire et l'Empereur. Ainsi, un homme libre qui a volé un fonctionnaire voit-il sa peine doublée. Le Code impose un barème fixe en fonction de l'offense et de la relation sociale, mais le Magistrat peut jouer sur la nature de l'offense et sur les circonstances pour ajuster la peine.

Pour les délits (vol, coups et blessures et escroquerie), les peines prévues sont la bastonnade, l'emprisonnement de courte durée, l'accomplissement de corvées civiles ou militaires et l'exposition pendant plusieurs jours au pilori devant le tribunal (le motif de la condamnation étant affiché). Ceux qui ont suffisamment d'argent peuvent substituer de lourdes amendes à ces peines. Les récidivistes sont marqués au fer rouge afin que tous puissent connaître leur infamie.

Les crimes plus graves (meurtre sans préméditation, atteinte aux biens de l'État, viol et enlèvement) sont punis par les travaux forcés, l'exil, la déportation assortie de travaux forcés ou la mort en fonction des circonstances et de la relation sociale. La peine de mort doit être confirmée par la Cour métropolitaine et visée par l'Empereur en personne après avoir remonté toute la chaîne hiérarchique.

Au moment de prononcer une sentence de mort, le Magistrat doit décider de sa sévérité. Un meurtre sans préméditation est généralement puni de mort rapide : par pendaison, décapitation ou strangulation simple. Pour un meurtre avec préméditation ou un viol, la peine de mort peut être aggravée, sous la forme de la strangulation lente – la famille du coupable donnera une pièce au bourreau pour qu'il abrège ses souffrances. Pour les crimes d'État et les crimes odieux comme le parricide ou l'inceste (deux des *« Dix Abominations »*, avec la rébellion, le sacrilège, la trahison, la dépravation, la sédition, l'impiété, la discorde et la déloyauté), le Magistrat peut demander des tortures préalables, l'écartèlement ou – pire – le supplice des mille entailles, au cours duquel le criminel, conscient, est lentement découpé en fines lanières. Quant à la rébellion et à la sédition, leur châtiment se veut plus dissuasif encore : en plus de la mort sous la torture, ces crimes sont punis de la réduction en esclavage, au bénéfice du Trésor, de toute la famille du condamné.

Au nom de la *« légitime vengeance »*, le Code prévoit l'acquittement pour les tueurs de couples adultères et pour les enfants qui vengent la mort de leur père. Les premiers doivent prouver l'adultère, les seconds doivent prouver que cette mort était injuste. Enfin, les fausses accusations se retournent contre leurs auteurs – punis de la peine encourue par celui qu'ils accusaient injustement.

LES RÈGLES DE MAGISTRATS & MANIGANCES

Ce chapitre s'attache à présenter les règles qui permettent d'émuler une histoire de détective à la chinoise. Pour des raisons de compréhension de ce jeu atypique, nous présentons d'abord le déroulement d'une partie, puis le système de jeu et les utilisations des Procédures, et enfin la création des personnages, Magistrats et Assistants.

ORGANISER LA PARTIE

Une partie de *Magistrats & Manigances* commence toujours par la découverte d'un crime. Toute la séance est alors organisée autour de son élucidation. Les Assistants récoltent les **indices** et les **preuves** sur le terrain pour nourrir la réflexion du Magistrat. Au terme de l'enquête, une démonstration brillante ne donne d'autre choix aux coupables que de confesser leurs crimes dans l'espoir que leur peine sera adoucie.

Entre la rue et le yamen

Au cours de l'enquête, les joueurs incarnent alternativement les Assistants et le Magistrat. D'abord, les Assistants collectent les **indices** qui serviront à élucider le crime et à confondre le criminel. Le Magistrat est alors entre les mains du MJ, qui s'en sert pour orienter et accélérer l'enquête. Dans le même temps, les Assistants ouvrent d'autres enquêtes secondaires et ils doivent gérer leurs affaires personnelles. Les joueurs sont ainsi déchargés de la gestion quotidienne du *yamen* et de ses éléments les moins intéressants – comme le calcul des taxes ou l'enregistrement des naissances et des mariages.

Le Magistrat devient le personnage de tous les joueurs à trois types d'occasion : lors du temps de la réflexion, de l'apaisement de la communauté et de la présidence du Tribunal.

Prendre le temps de la réflexion

Une fois que les Assistants ont collecté suffisamment d'**indices** et ont fait leur rapport, le Magistrat prend le temps de la réflexion et assemble les différentes pièces du puzzle. Les joueurs se glissent alors collectivement dans la peau du Magistrat. Ils peuvent poser autant de questions qu'ils le veulent au MJ, qui doit les aider à organiser leurs idées et revenir sur les détails qui leur auraient échappé. Répondant généreusement aux questions, le MJ remplit à cette occasion une fonction de **conseiller** : son rôle est d'aider les joueurs à formuler des hypothèses cohérentes avec les **indices** et témoignages collectés. Sans fournir la clef du mystère, il peut même formuler des hypothèses. S'il aime improviser, il doit prendre des notes et se servir des hypothèses des joueurs pour consolider sa propre théorie, celle qui finira par devenir la vérité.

Apaiser la communauté

Le Magistrat n'est pas seulement un juge, il est aussi un administrateur – le premier fonctionnaire du district – et le garant de la paix civile. Dans la quête de vérité du Tribunal, il peut déranger. Lorsque les joueurs sentent que le mécontentement gronde (techniquement : la Jauge de Mécontentement a augmenté, parfois de plusieurs degrés à la fois), ils peuvent demander à ce que le Magistrat intervienne.

En fonction de la situation, le Magistrat pourra prononcer un discours encourageant ou rencontrer les membres de la communauté qui s'estiment malmenés par l'enquête. Sauf désastre ou faux pas dantesque en jeu, cette action



Reconnu coupable de meurtre, Zhang Huan est amené sur le terrain d'exécution pour être décapité.

fait forcément descendre la Jauge de Mécontentement d'un degré – voire de deux si le Magistrat se montre très convaincant. Si le mécontentement a été causé par un Assistant, le joueur est tout désigné pour interpréter le Magistrat réparant l'impair qu'il vient de commettre…

Présider le Tribunal

Dans tous les romans policiers chinois, la scène du Tribunal est un moment-clef de l'intrigue. Cette scène est le théâtre d'un conflit dont l'objectif est de faire craquer les coupables et de mettre les innocents hors de cause aux yeux de la communauté. À la fin, le jugement – inspiré par les idéaux confucéens et forcément juste – vient rétablir l'harmonie.

À force d'**indices** et de raisonnements, le Magistrat finit par disposer d'une reconstitution cohérente des faits qui permet à la vérité d'éclater toute entière. C'est l'occasion de mettre à l'épreuve sa théorie : un nouveau témoignage peut venir bouleverser la théorie du Magistrat, des aveux complets la confirmer aux yeux de tous. Pour garantir des surprises, le MJ ne doit pas hésiter à faire sonner le gong du Tribunal pour que des affaires mineures soient présentées au Magistrat ou que des témoins se présentent d'eux-mêmes, voire des coupables – y compris de faux coupables – qui ont subi la pression de la communauté et ont fini par craquer.

Pendant cette scène, le Magistrat est interprété par un joueur choisi par la tablée pour les représenter – mais ce rôle doit tourner. Le MJ interprète le personnel du Tribunal, les témoins, les plaignants et les accusés. Il doit être très attentif à faire ressentir les réactions de la communauté (applaudissements, silence solennel, huées).

Obtenir l'aveu

Sans aveu, pas de condamnation. C'est la loi. Le Magistrat doit donc employer tous les moyens de pression possibles pour obtenir des aveux complets. En termes techniques, le criminel est défini par une **Jauge d'Aveux**. Chaque fois que le Magistrat utilise un moyen de pression pertinent, il augmente la Jauge d'Aveux d'un degré et le criminel en révèle un peu sur lui-même ou sur l'affaire – ce qui →

aide le Magistrat à poursuivre. Une fois que la Jauge est pleine, le criminel fait les aveux complets nécessaires à sa condamnation.

Il existe une méthode qui fonctionne sur (presque) tous les criminels, du moins dans les romans chinois : l'exposé brillant et méthodique des faits. Se sachant pris et dominé par une intelligence supérieure, le criminel finit toujours par avouer ses fautes. Quand cet exposé ne suffit pas, le Magistrat emploie d'autres méthodes. Pour les choisir, il doit connaître le profil des criminels et trouver leurs failles secrètes grâce aux informations collectées par les Assistants et aux réactions du suspect pendant son audition. En termes de règles, l'exposé fait augmenter la Jauge d'Aveux du criminel d'un à quatre degrés, en fonction de sa qualité et de son adéquation avec les faits, évaluées par le MJ. Chaque étape du raisonnement doit être étayée par une **preuve** (un objet comme un témoignage) publiquement exposée. Par défaut, toutes les autres méthodes ne font augmenter la Jauge que d'un seul degré mais les criminels peuvent être plus ou moins sensibles à chacune d'entre elles.

Pendant la préparation, le MJ doit donc définir les **Failles** et les **Immunités** du criminel. Une **Faille** correspond à une méthode qui fait augmenter de plus d'un degré sa Jauge d'Aveux. Au contraire, une **Immunité** correspond à une méthode qui n'a aucun effet sur la Jauge. Alors qu'elle devrait être pertinente, le criminel n'en a cure. Plus un criminel est endurci, plus sa Jauge d'Aveux est longue et plus il a d'Immunités. Par contre, les criminels restent des humains faillibles et le MJ répartit toujours quatre points dans leurs Failles.

Un criminel peut être :

En quête de rédemption : Jauge – 3 ; Immunités – 0

Débutant : Jauge – 4 ; Immunités – 1

Dur à cuire : Jauge – 5 ; Immunités – 2

Endurci : Jauge – 6 ; Immunités – 3

Maléfique : Jauge – 7 ; Immunités – 4

Les Failles et les Immunités correspondent aux méthodes suivantes :

- Appel à l'honneur
- Exercice de l'autorité
- Gentillesse extrême
- Menace de punition collective
- Menaces sur le patrimoine
- Peur du jugement dans l'au-delà
- Piégé par son orgueil
- Pression sur un être cher
- Pression de la communauté
- Témoignage accablant d'un compagnon
- Témoignage accablant d'un être cher
- Torture

Cette liste n'est pas exhaustive. Au besoin, le MJ peut inventer de nouvelles méthodes en fonction du contexte et de la personnalité du criminel. Il doit cependant s'y tenir le plus souvent possible.

Madame Ko, qui a assassiné son mari au moyen d'un ingénieux procédé, est une criminelle endurcie.

- ***Jauge d'aveux :*** *6*
- ***Immunités :*** *Exercice de l'autorité, Pression de la communauté, Torture*
- ***Failles :*** *Peur du jugement dans l'Au-Delà (4), Témoignage d'un être cher (2)*

Durant la scène de Tribunal, après avoir exposé un raisonnement convenable mais incomplet (deux degrés sur la Jauge d'Aveux), le Magistrat a mis Madame Ko au supplice, sans succès. La Jauge de mécontentement a augmenté d'un degré et la foule a murmuré d'indignation. En plus, si la coupable n'avoue pas, le Magistrat risque de subir la torture ! Heureusement, il a été attentif aux impréca-

tions de Madame Ko, qui lui a promis la condamnation par le Juge des Enfers. Serait-elle dévote ? Le Magistrat ordonne à Bu Wei, Assistant et fangshi, de mettre en scène le Tribunal Suprême. Madame Ko subit ce sinistre spectacle une nuit entière. La Jauge d'Aveux augmente de six degrés – un par défaut, quatre grâce à la Faille et un grâce à la Capacité spéciale « Mise en scène mystique » *! Le lendemain matin, la meurtrière confesse son crime et implore le pardon du Ciel.*

Retrouver l'harmonie

Le Magistrat et les Assistants sont pris entre deux obligations contradictoires : faire appliquer la même loi pour tous et assurer l'harmonie de la communauté. Dès qu'un crime odieux est commis, qu'un événement néfaste se produit et que sa sécurité est en jeu, la communauté a les yeux braqués vers le Magistrat et scrute la moindre de ses actions, mais elle n'est pas toujours des plus coopératives. Soudée, elle n'aime pas qu'on remette en cause le *status quo*. Les coups de pied dans la fourmilière risquent de provoquer son mécontentement, surtout si le Magistrat et ses Assistants mettent leur nez dans les affaires de ses membres les plus éminents.

Pour émuler le mécontentement de la communauté, le meneur dispose d'une Jauge de Mécontentement notée de zéro à six. À zéro (valeur de base de la Jauge au début d'une campagne), c'est le calme plat et tout le monde approuve le Magistrat. À six, le district bascule dans l'anarchie. Plus la communauté vit dans l'harmonie, plus elle coopère facilement avec le Tribunal. La dégradation provoque à la fois son hostilité et des troubles, voire des crimes et, finalement, des crimes d'État.

Le passage d'un degré de la Jauge à un autre n'est pas sans conséquence manifeste. Le MJ ne doit pas se contenter d'un *« la Jauge augmente d'un degré »*, mais faire ressentir les augmentations et les diminutions de façon concrète – sous la forme de murmures dans le dos des Assistants ou de pichets de vin jaune offerts à l'auberge.

Le tableau suivant donne des indications de mise en scène pour chaque degré atteint. Nous recommandons cependant au MJ de préparer sa Jauge avant la séance et d'adapter les réactions de la communauté à l'événement ou à l'action qui a provoqué le changement. Il peut enfin employer les réactions de la communauté pour doter les affaires en cours de nouvelles ramifications et faire rebondir l'intrigue.

Pendant les scènes de Tribunal, le Magistrat reste le personnage de tous les joueurs. Tous participent à l'élaboration du raisonnement, même si un seul d'entre eux l'expose devant la communauté. La décision de soumettre l'accusé à la torture, de le relaxer ou de le condamner est celle de tous les joueurs. Elle est mise au vote si aucun consensus ne s'est dégagé.
Les joueurs sont vivement invités à se dégager du point de vue de leur Assistant pendant cette phase. Pour marquer la différence, une fois la scène terminée, le MJ s'adresse aux joueurs en tant qu'Assistants et leur demande à chacun ce qu'ils pensent des décisions du Magistrat.

Augmenter la Jauge

Événements néfastes :

- Attaques de fauves
- Attaque de brigands
- Augmentation des taxes
- Catastrophe climatique (sécheresse, typhon, séisme)
- Épidémie (ou épizootie)
- Mauvaises récoltes
- Incendie
- Installation d'une garnison →

- Disparition inexpliquée (un degré par semaine jusqu'à la résolution)
- Horrible meurtre (un degré par semaine jusqu'à la résolution)
- Meurtres en série (un degré par meurtre)

Actions perturbatrices :

- Enquêter dans les affaires de membres éminents de la communauté
- Humilier publiquement un membre éminent de la communauté
- Rendre un verdict inique ou incompréhensible
- Refuser les suggestions de la communauté
- Refuser le bouc-émissaire désigné par la communauté
- Révéler un secret de famille
- S'en prendre à un monastère ou un temple
- Torturer une femme ou une personne âgée
- Torturer une personne de haut rang social
- Torturer arbitrairement, *« pour l'exemple »*
- Tuer un membre éminent de la communauté dans un affrontement

Diminuer la Jauge

Événements fastes :

- Résolution naturelle d'une catastrophe climatique (pluie providentielle, fin d'une inondation)
- Nouvelles opportunités économiques (ouverture d'une route commerciale, découverte d'une richesse naturelle)
- Construction d'un bâtiment prestigieux (bibliothèque, temple)
- Festival ou occasion festive selon l'almanach (Nouvel An, course de bateaux-dragons)
- Distraction profitable à tous (tournoi d'arts martiaux, arrivée d'une troupe de théâtre)
- Événement surnaturel de bon augure (configuration astrologique faste, apparition)
- Nomination d'un fonctionnaire prometteur (nouvel Assistant, scribe ou comptable du *yamen*)
- Visite ou installation en ville d'une sommité (haut-fonctionnaire, artiste réputé, maître spirituel)

Actions apaisantes :

- Chasser des fauves
- Traquer des brigands
- Disculper un innocent
- Rendre service à la communauté (en attirant favorablement l'attention de hauts-fonctionnaires ou de riches mécènes)
- Mettre en valeur un membre de la communauté (pour son aide, son témoignage, ses donations financières)
- Mettre en valeur un quartier ou un groupe (monastère, guilde, communauté) pour leur respect des lois et leur apport à la ville
- Faire un exposé brillant devant le Tribunal
- Présenter des excuses sans perdre la face
- Prononcer un discours rassurant
- Résoudre une affaire courante, de l'ordre du litige ou du larcin
- Résoudre une affaire importante, de l'ordre du meurtre ou de l'affaire d'État (2 degrés)

Ces listes ne sont bien sûr pas exhaustives. Libre au MJ d'y ajouter actions et événements permettant d'augmenter ou de diminuer la Jauge de Mécontentement en fonction du contexte de la séance.

Le système Yi-King

Magistrats & Manigances se joue grâce à des règles simples. Elles sont focalisées sur l'enquête et laissent une grande part à la narration. Elles forment le **Système Yi-King**.

La jauge de mécontentement et ses effets

État	Augmentation	Diminution
0. Harmonie		- Lettre de félicitations des bureaux impériaux - Cadeaux somptueux - Acclamation de la foule - Demande en mariage
1. Ordre	- Arrêt d'une discussion - Notable désagréable - Mauvaise plaisanterie - Témoin embarrassé	- Invitations (banquet, soirée) - Montré en exemple aux enfants - Rendez-vous galant - Excuses formelles
2. Calme	- Rumeur sur un Assistant - Discussion animée dans une Taverne - Remarque au Magistrat - Petite pique d'un Contact	- Lettre de remerciements - Tournée du patron - Excuses privées - Petit cadeau (présent, informations, indice)
3. Agitation	- Plainte d'un surveillant de quartier - Échoppe fermée aux Assistants - Témoin insultant - Grève	- Invitation d'un Contact - Timide murmure d'approbation - Félicitations pincées - Étouffement d'une clameur par la communauté
4. Trouble	- Bagarres de rue / lynchage - Attaque des Assistants - Clameurs dans le Tribunal - Hostilité d'un Contact - Pétition contre le Magistrat	- Réconciliation avec un Contact - Élection d'un surveillant de quartier conciliant - Demande de rapport - Retour d'un membre du Tribunal disparu
5. Désordre	- Soulèvement d'un quartier - Perte d'un Contact - Visite surprise du Préfet - Fuite d'un membre du Tribunal	- Entretien délicat mais positif avec le Censorat - Pression / tuyau sur les fauteurs de trouble - Lettre de soutien - Silence de mort dans les rues
6. Anarchie	- Révolte fiscale - Émeute urbaine - Visite d'un Inspecteur impérial - Attentat contre le Magistrat	

Utiliser les Procédures

Les actions que les Assistants entreprennent pour faire progresser l'enquête sont nommées les **Procédures**. Certaines introduisent de nouvelles ramifications à l'affaire, d'autres des péripéties. Toutes permettent d'obtenir des informations, de telle sorte que l'enquête ne stagne jamais, quitte à ce qu'elle prenne de nouvelles directions inattendues.

Les Procédures suivent une progression.

- Les premières permettent de découvrir des **rumeurs** – des indications contradictoires et vagues qu'il faut confronter aux faits et aux témoignages.
- Dès qu'un élément concret émerge, les Assistants obtiennent une **piste** et peuvent instruire l'affaire.
- Les Procédures d'enquête transforment alors les pistes en **indices.** Il s'agit d'éléments précis et compromettants que le MJ a l'obligation de porter à l'attention des joueurs et de distinguer de la masse des pistes quand une Procédure est jouée. La collecte est délibérément facilitée : le talent des joueurs intervient au moment où le Magistrat doit construire →

Les Assistants doivent enquêter sur le meurtre de plusieurs enfants, atrocement mutilés. Deux corps ont déjà été retrouvés, ce qui a mené la Jauge de Mécontentement à son deuxième degré. L'enquête a su démontrer que le coupable n'était pas Chang le Boucher, suspect à cause des blessures marquant les corps des victimes – la Jauge recule donc d'un degré. Hélas, tout cela se passe durant un été caniculaire asséchant la forêt proche : des tigres en sortent et s'en prennent aux abords de la ville. La Jauge de Mécontentement remonte à quatre car le Magistrat est réputé se désintéresser des attaques – « *attaque de fauves* » a été choisi à la création parmi les événements engendrant une hausse d'un degré supplémentaire. Pour réduire le mécontentement de la communauté, l'Assistante Fa Qiao convainc un riche amateur de boxe d'organiser un tournoi d'arts martiaux, ramenant la Jauge à trois et attirant des candidats à la chasse au tigre.

un raisonnement et reconstituer les faits à partir des **indices** que les Assistants ont trouvés. Tous, en effet, ne concernent pas forcément une seule affaire.

- Enfin, quand le Magistrat siège au Tribunal, les **indices** – à condition de reconstituer le récit de l'acte criminel – deviennent des **preuves** qui déstabilisent le prévenu et lui montrent qu'il est découvert, ce qui reste la meilleure façon d'obtenir ses aveux.

Chaque Procédure est définie par un **Hexagramme** composé de six **Traits.** Ils modulent les conditions et les conséquences de l'action. Prédéfinis, ils peuvent paraître rigides mais ils se combinent et doivent être interprétés en fonction de la situation, de l'environnement, des personnes présentes et de ce qui vient d'être joué.

Il existe six Procédures de base que tout Assistant connaît et sait utiliser. Les Capacités spéciales des Statuts et Tempéraments (voir la création du Magistrat et des Assistants) peuvent donner accès à de nouvelles Procédures, qui lui seront personnelles.

Techniquement, après avoir décrit son action, le joueur annonce la Procédure utilisée par son PJ et jette le **Dé Yi-King** (composé de trois dés ayant tous un même nombre de faces, peu importe ce nombre). Les résultats pairs sont appelés **Yang**, les résultats impairs **Yin**.

Le joueur choisit autant de Traits qu'il a obtenu de résultats Yang, le MJ autant de Traits que le joueur a obtenu de résultats Yin. Le résultat du dé est valable pour toute la scène : ni le MJ ni le joueur ne sont obligés de faire tous leurs choix immédiatement après le jet. Il est même préférable de les laisser en suspens pour les jouer au fur et à mesure que la situation change et que l'inspiration vient.

Certains Traits paraissent toujours favorables au PJ mais ce choix ne doit pas devenir automatique. Pour approfondir son Assistant ou faire prendre à l'intrigue une direction qui l'intéresse, un joueur peut tout à fait opter pour un Trait plus piquant ou du moins plus incertain. Le MJ n'a pas non plus à choisir systématiquement les résultats plus négatifs. Il sera parfois plus intéressant pour l'intrigue qu'il fasse une interprétation généreuse de la situation, par exemple en donnant beaucoup d'informations sur un indice pour faire avancer l'enquête. S'il ne sait pas quoi faire de son pouvoir de décision sur cette action, il peut même demander des idées aux joueurs. Enfin, beaucoup de Traits sont ambivalents. MJ et joueurs sont invités à jouer avec les ambiguïtés des formulations, dans l'esprit des augures du *Livre des Mutations* (le *Yi-King* original).

Les Procédures de base

Voici les Procédures courantes que tous les Assistants maîtrisent. Ils peuvent les utiliser librement et sans restriction.

Les Traits représentant les issues de ces Procédures n'ont pas à être décidés en une fois après le jet du Dé Yi-King : le joueur et le MJ peuvent les amener en jeu les uns après les autres durant la scène, en fonction des circonstances et des idées sur lesquelles rebondir, et le MJ n'a pas à annoncer explicitement qu'il joue un Trait. Cela permet de garder une narration dynamique : la table ne perd pas de temps à réfléchir aux Trois traits et à prévoir leur application.

Battre le pavé

La réussite des investigations du Tribunal passe par un patient travail de terrain. Au quotidien, les Assistants se fondent dans le décor urbain, s'y font des amis, nouent des contacts, tissent un réseau d'indics et collectent des informations et rumeurs sur la popu-

lation de leur ville. *A minima*, utiliser **Battre le pavé** se conclut obligatoirement par l'obtention d'une **rumeur** – plus ou moins fiable. Le reste dépend de la manière dont les Assistants s'y prennent et des Traits choisis dans l'Hexagramme.

Hexagramme :

- Une rumeur collectée est clairement identifiable comme une **piste**.
- L'Assistant fait la connaissance du témoin d'un crime.
- L'Assistant a une occasion de briller publiquement.
- L'Assistant reçoit des informations générales fiables.
- L'Assistant passe du bon temps et peut déclarer un Contact.
- L'Assistant fait une mauvaise rencontre ou alerte un coupable.

Fraîchement débarqués en ville, Ma Jong et Tsiao Tai vont faire la tournée des tavernes. Le joueur de Tsiao Tai utilise la Procédure ***Battre le pavé*** *afin de prendre le pouls de cette nouvelle cité. Il obtient deux Yang et un Yin. Le premier Yang est utilisé pour* « passer du bon temps et déclarer un Contact » *: vue la somme dépensée par les deux chevaliers des vertes forêts dans son estaminet, le tenancier des Trois Lotus de la Sagesse devient un Contact de Tsiao Tai. Le MJ utilise le Yin afin* « d'alerter un coupable » *: tapageurs, les deux Assistants mettent sur ses gardes un trafiquant de sel ayant ses affaires en ville. Enfin le joueur dépense son dernier Yang en* « faisant la connaissance du témoin d'un crime » *: une jolie serveuse mise en confiance vient lui quémander son aide pour retrouver sa jeune sœur, qu'elle a vu se faire kidnapper par un homme de main d'un bordel connu des faubourgs.*

Convaincre

Quand les Assistants utilisent la rhétorique, un raisonnement, leur charme ou des menaces pour obtenir un service ou une information, faire douter ou transformer la vision du monde d'un individu afin de faciliter leur enquête, ils utilisent la Procédure **Convaincre**.

Si l'objectif de l'action n'a rien à voir avec l'enquête, contentez-vous de jouer la scène sans jeter les dés. Ainsi, séduire pour obtenir des informations relève de la Procédure et constitue un **levier** sur l'interlocuteur, tandis que séduire pour obtenir un gage d'amour n'en relève pas.

Hexagramme

- L'interlocuteur fait ce qui lui est demandé.
- Les convictions de l'interlocuteur changent.
- L'entretien est éprouvant ou prend un tour scandaleux ; l'Assistant et/ou son interlocuteur reçoivent une Condition (mentale ou sociale).
- L'Assistant doit employer un **levier** ou satisfaire à une exigence de son interlocuteur.
- L'interlocuteur a une réaction imprévue, positive ou négative.
- L'interlocuteur se montre convaincant ; l'Assistant doit infléchir ses vues.

Ma Jong souhaite convaincre une jolie prostituée de lui livrer quelques informations sur le bordel où elle travaille – et dont le gérant est soupçonné de ne pas déclarer toutes ses filles. En utilisant la Procédure ***Convaincre****, le joueur obtient trois Yin ! Le MJ décide de s'amuser aux dépens du pauvre Ma Jong. Le premier Yin permet de donner* « un tour scandaleux à l'entretien » *: plusieurs témoins voient un Assistant du Magistrat en conciliabule avec une fille de joie et lancent des rumeurs sur lui – il subit donc un cran de Condition sociale. Puis un deuxième Yin oblige Ma Jong à* « satisfaire une exigence de la prostituée » *: celle-ci demande à être présentée à des fonction-* →

naires bien placés – elle espère qu'au moins l'un d'entre eux deviendra son protecteur, voire la rachètera. Enfin, afin de faire avancer l'affaire, le dernier Yin permet que « la demoiselle fasse ce qui lui est demandé » *: elle fournit des informations utiles à Ma Jong.*

Interroger

Les Assistants peuvent utiliser la Procédure **Interroger** sur toute personne susceptible de faire progresser l'enquête par ses réponses. Interroger une personne peut se faire chez elle, sur les lieux du crime ou directement au Tribunal. De ce choix dépendent la pression exercée sur celui qui subit l'interrogatoire et les **leviers** dont disposent les Assistants.

Les Assistants interrogent des individus dans le but d'éclairer un **indice** et non d'obtenir de simples informations ou rumeurs (pour cela, on utilise **Battre le pavé**). Par exemple, ils demandent aux proches de la victime d'un meurtre ce qu'ils savent de la victime, ce qu'ils ont vu du tueur et quel était leur emploi du temps au moment du crime.

Hexagramme

- Les mensonges de l'interlocuteur sont perceptibles.
- Les omissions de l'interlocuteur sont perceptibles.
- Le témoin est en mesure d'expliciter un indice.
- Un levier est nécessaire pour circonvenir l'interlocuteur.
- L'interrogatoire alerte le coupable.
- Le témoin peut devenir un Contact.

*Ma Jong a obtenu des informations – un **indice** – sur des attentats à la pudeur commis dans le Temple du Bouddha suspendu lors de rites annuels de fécondité. Il utilise la Procédure **Interroger** sur le Père Supérieur et obtient deux Yang pour un Yin. Il choisit de* « rendre perceptibles les mensonges de son interlocuteur » *avec le premier Yang et s'aperçoit que le Père Supérieur couvre quelqu'un. Il utilise alors son deuxième Yang pour que le Père supérieur* « explicite l'**indice** » *et le relie à la personne qu'il couvre. Le MJ décide alors d'employer son Yin pour* « qu'un **levier** soit nécessaire ». *Seul avec le Père Supérieur, Ma Jong opte pour la menace physique et le malmène un peu – lui faisant subir un cran de Condition physique. Il obtient le nom d'un moine déluré mais s'aliène le Père Supérieur. La Jauge de Mécontentement augmente d'un degré.*

Inspecter

Cette Procédure peut être utilisée sur un lieu, une personne ou un corps dès que l'Assistant dispose d'une **piste** qui le concerne : un corps anonyme proprement enterré ne peut pas faire l'objet de cette Procédure tant qu'une piste n'y aura pas conduit l'Assistant. Un cadavre fraîchement égorgé, au contraire, constitue en lui-même une piste et peut être inspecté.

À condition de partir d'une **piste**, la Procédure **Inspecter** permet forcément d'obtenir un **indice**. Il n'est ainsi pas possible de fouiller le lieu du crime et de n'y rien trouver à cause *« d'un mauvais jet de dés »* ou de filer un individu suspect et de repartir les mains totalement vides. Par contre, le jet module la qualité de la fouille ou de la filature et les conséquences qu'elles auront pour l'enquête et l'Assistant.

Hexagramme

- L'**indice** peut servir de **levier** sur une personne.
- L'**indice** est facile à interpréter et le MJ répond très généreusement aux questions.
- Un deuxième **indice** est découvert à partir du premier

Les leviers

Pour contraindre un témoin à parler ou à changer d'opinion, les Assistants peuvent avoir besoin d'un levier.
On désigne par ce terme tous les moyens qui ne passent pas seulement par la conversation : une agression physique, une généreuse donation, des faveurs de toute nature, la révélation d'un secret honteux, la menace, ou l'annulation d'un cran de Condition.

- L'**indice** est lié à une autre affaire ou n'est pas ce qu'il semble être.
- La découverte de l'**indice** met quelqu'un en alerte.
- L'inspection met l'Assistant en danger ou il commet un impair. Il subit une Condition mentale.

Contrôleur des décès et Assistant, le docteur Wu examine la chambre où Madame Pao a été vue pour la dernière fois. Il découvre d'emblée un premier ***indice*** *: il manque la boîte de vêtements d'hiver, alors qu'on est en plein été. Il utilise alors la Procédure* ***Inspecter*** *et obtient deux Yang et un Yin. Il utilise son premier Yang pour* « découvrir un deuxième **indice** ». *Le MJ joue alors le Yin pour* « qu'il relève d'une autre affaire » *– liée toutefois à la première. Des mouches sont collées au sol. Le joueur utilise son dernier Yang pour demander que* « cet **indice** soit facile à interpréter ». *Les mouches révèlent ainsi de fines traînées de sang exsudant des dalles et un sol meuble. Le docteur Wu vient de découvrir un cadavre !*

Contraindre

Que ce soit pour arrêter un suspect récalcitrant ou empêcher une tentative d'assassinat, un PJ peut utiliser la Procédure Contraindre. Il ne s'agit pas seulement de donner des coups jusqu'à ce qu'inconscience ou mort s'ensuive ou, dans le cas d'un affrontement social, de détruire totalement la réputation de l'adversaire. Les Assistants du Magistrat usent parfois de moyens brutaux, mais jamais sans poursuivre un objectif.

Aussi le joueur doit-il expliciter son intention. L'objectif doit être raisonnable, précis et cohérent avec les circonstances : *« Remporter le combat »* est un objectif trop simpliste pour être valable.

Enfin, si le Trait *« l'Assistant accomplit son objectif »* n'est pas choisi, l'adversaire est dans la position de remplir le sien dans son intégralité.

Hexagramme

- L'Assistant accomplit son objectif.
- L'adversaire laisse échapper une information pendant l'affrontement.
- L'adversaire subit une Condition (sa nature dépend du type d'affrontement).
- L'adversaire remplit au moins partiellement son objectif.
- L'Assistant, un de ses alliés ou un innocent reçoit une Condition.
- L'affrontement a des conséquences néfastes pour l'enquête ou l'Assistant.

Pris dans une embuscade, Ma Jong est menacé par une douzaine de brigands bien armés et décidés à le tuer. Il ne peut raisonnablement espérer les battre tous, aussi déclare-t-il comme objectif « Fuir » *avant d'utiliser la Procédure* ***Contraindre****. Après avoir décrit un plan de fuite convaincant, il obtient deux Yang et un Yin. Il dépense son premier Yang pour* « accomplir son objectif » *– leur échapper, se taille un chemin à la pointe de son épée et parvient à se cacher dans un bosquet d'épineux. Il est en position de dépenser son second Yang et demande à ce que* « L'adversaire laisse échapper une infor- →

mation pendant l'affrontement ». *Ma Jong reconnaît alors la voix du chef des sbires ! Le MJ utilise le Yin et clôt la Procédure par* « des conséquences néfastes pour l'Assistant » *: aux pieds de Ma Jong, une grosse vipère cornue semble se réveiller sous l'effet de la chaleur.*

Solliciter un Contact

La Procédure **Solliciter un Contact** permet, au choix, d'en obtenir un service ou d'accéder à un nouvel indice, à condition d'avoir des questions à poser et que le domaine d'expertise du Contact s'étende sur l'affaire en cours. Un Contact peut également expliciter un **indice** déjà en possession de l'Assistant.

Par contre, il faut garder à l'esprit que les Contacts ne sont pas des outils manipulables à loisir mais des relations personnelles de l'Assistant. Il faut donc passer du temps avec eux, répondre à leurs sollicitations et, parfois, voler à leur secours.

Hexagramme :

- La rencontre avec le Contact permet d'expliciter un **indice**.
- Le Contact donne à l'Assistant un petit quelque-chose en plus.
- Le Contact peut fournir l'**indice** ou le service tout de suite.
- Le Contact est impliqué dans l'affaire.
- Un danger flotte sur la rencontre.
- Le Contact a besoin de l'Assistant (service, fonds, aide).

Pour vérifier une sombre rumeur qui court sur le gouverneur, Fa Qiao, dont la carrière dans l'armée a tourné court le jour où son supérieur a découvert qu'elle était une femme, joue la Procédure ***Solliciter un Contact*** *sur Fen Zhong, lieutenant du fort et vétéran comme elle de la campagne de Corée. Le tirage donne deux Yin et un Yang. Le joueur dépense un Yang pour que Fen Zhong* « puisse expliciter l'**indice** » *et le MJ un Yin pour* « qu'un danger flotte sur la rencontre ». *Fen Zhong accepte de retrouver Fa Qiao sur une plage abandonnée qui jouxte le fort et le ton de sa réponse est inquiet. Avec son second Yin, le MJ décide qu'il* « est impliqué dans l'affaire » *: Fen Zhong est diligenté par le Ministère de la Guerre et le Censorat pour faire tomber le gouverneur. Lors de l'échange, les deux amis sont attaqués – sans doute par des séides dudit gouverneur.*

Improviser une Procédure

Comme les Procédures ne traitent que des enquêtes, il est parfois nécessaire de déterminer l'issue d'une action sans s'y référer. Tant qu'elle est plausible et cohérente avec le Statut, le Tempérament et les Historiques du PJ, elle réussit. Vous n'avez pas de temps à perdre à ériger des obstacles qui n'ont rien à voir avec l'enquête et devez laisser les Assistants briller dans leur domaine.

Si l'action a des chances de faire progresser l'enquête ou de modifier en profondeur la vie des Assistants mais ne correspond à aucune Procédure, le MJ peut en improviser une en s'inspirant de cet **Hexagramme générique** :

- L'action réussit au-delà de toute espérance.
- L'action a un effet secondaire appréciable.
- L'action permet d'obtenir un petit avantage de longue durée.
- L'action réussit, mais à une condition particulière.
- L'action amène l'Assistant à se confronter à un danger immédiat.
- L'action a des conséquences indésirables pour l'Assistant ou l'enquête.

Ren et Rites

Dans la philosophie confucéenne, l'homme qui souhaite s'accomplir en



développant ses vertus (éducation, piété filiale, respect des conventions sociales, etc.) afin de devenir un gentilhomme (*junzi*) est riche d'une noblesse morale qu'il se doit de cultiver : le *Ren*.

Ren peut se traduire de bien des manières. Il est ainsi la bienveillance, l'humanité, la mansuétude, la compassion et la bonté. Quatre qualités majeures le composent : la loyauté *zhong* (envers son supérieur, envers ses parents, envers l'ordre social...), la →

Après avoir inspecté la scène de crime, les assistants attendent que le Magistrat vienne poser les scellés.

fidélité à la parole donnée *xin*, le discernement zhi et le courage *yong*.

S'il sait respecter ces valeurs, l'homme de bien élève naturellement son âme et devient un sujet exemplaire de l'Empire du Milieu. Le Ren est donc la mesure de la valeur d'un individu au sein de la complexe pyramide sociale chinoise – fonctionnaires dévoués, le Magistrat et les Assistants s'inscrivent pleinement dans ce système.

En termes de jeu, chaque Assistant dispose à la création d'une réserve de cinq points de Ren, renouvelée à chaque début de séance. Ces points offrent les possibilités suivantes :

- **Relancer le Dé Yi-King :** Face à un résultat qui le satisfait peu, le joueur peut choisir de dépenser un point de Ren pour relancer le Dé Yi-King. Le nouveau résultat remplace totalement le précédent et le joueur n'a pas droit à une nouvelle relance.
- **Activer une Capacité spéciale :** certains Statuts et Tempéraments (voir la création des Assistants) donnent accès à des Capacités spéciales qui réclament la dépense de points de Ren pour s'activer. Le joueur se réfère alors au texte de la Capacité spéciale concernée.
- **Introduire un élément mineur dans la narration :** Si le joueur souhaite infléchir la description d'une scène, ajouter un élément au décor ou introduire un PNJ en arrière-plan d'une situation, il peut le faire au prix d'un point de Ren. Le MJ est en droit de refuser cette modification si elle menace la cohérence de l'enquête.
- **Trancher en faveur des PJ :** Une situation sur le fil du rasoir qui pourrait basculer aussi bien en faveur qu'en défaveur des Assistants peut tourner à leur avantage à condition que tous les Assistants présents dans la scène dépensent un point de Ren. C'est alors aux joueurs de décrire l'issue de la scène.

Un Assistant gagne du Ren en respectant les conditions énoncées dans les deux Rites qu'il a sélectionnés au sein de son Tempérament. Il peut changer de Rite à la fin de la séance, à condition de l'avoir joué et de s'y être opposé au moins une fois.

Il n'y a pas de limite au nombre de points de Ren qu'un PJ peut posséder au cours d'une partie. Les points sont remis à 5 au début de chaque séance.

Les Conditions

Une Condition est un état néfaste qui affecte un personnage – PJ comme PNJ.

Il en existe trois : Condition physique, Condition mentale et Condition sociale. Chacune d'elle se compose de trois crans : mineur, moyen et majeur.

Effet : Une Condition retranche un dé composant le Dé Yi-King par cran subi pour les situations qui lui sont liées. Le joueur donne ce dé au MJ, qui le considère comme un résultat Yin automatique qu'il peut utiliser pour choisir un résultat dans l'Hexagramme ou pour créer une complication liée à la Condition en s'appuyant sur le Statut, le Tempérament et les Historiques de l'Assistant.

Tao Gan est marqué par la Condition sociale « Rumeurs de passé criminel ». *Alors qu'il prend ses renseignements en ville (***Solliciter un Contact***), il rencontre d'anciens partenaires qu'il a jadis escroqués, attirés par la rumeur.*

Application : Par défaut, on considère que la Condition affecte les Procédures qui lui sont liées :

- *Condition physique :* **Battre le pavé, Contraindre, Mener**



Le Magistrat s'est retiré dans son cabinet pour décider de la sentence.

les Sbires* et Prodiguer des soins*.

- *Condition mentale :* **Inspecter, Interroger, Consulter les archives* et Consulter les augures*.**
- *Condition sociale :* **Battre le pavé, Convaincre, Solliciter un Contact, Prodiguer des conseils* et Penser comme un criminel*.**

**Les Procédures marquées d'un astérisque sont propres à certains Statuts.*

Quand la formulation de la Condition appelle un usage spécifique, elle prime. Par exemple, si un personnage est marqué par la Condition mentale *« Obsédé par une affaire »*, cette Condition affecte toutes les actions qui ne sont pas entreprises en vue de résoudre cette affaire – et seulement elles.

En général, un Assistant subit une Condition en fonction d'un Trait choisi sur l'Hexagramme d'une Procédure. Les crans se cumulent : un PJ ayant déjà une Condition mentale mineure et en subissant une nouvelle se retrouve en Condition mentale moyenne – et ainsi de suite. Le MJ peut aussi décider d'infliger une Condition à un Assistant en fonction de circonstances dictées par la fiction ; cela doit rester rare afin d'éviter l'arbitraire.

Les PNJ peuvent subir des Conditions, y compris au moment de leur création – un mendiant à moitié fou est affligé d'une Condition mentale moyenne qui reflète les dommages psychiques infligés par une vie dans la rue.

Certaines Procédures ou Capacités spéciales permettent de faire reculer une Condition d'un cran, ce qui peut s'avérer des plus utiles. Techniquement, infliger ou faire reculer d'un cran une Condition d'un PNJ permet de disposer d'un **levier** sur lui.

Condition physique

La Condition physique est une atteinte à l'intégrité physique d'un personnage. Il peut s'agir d'une blessure, d'un empoisonnement, d'une maladie… en somme, de tout état →

qui affecte le corps d'un individu et l'affaiblit.

Les trois crans sont les suivants :

- **Mineur :** Le personnage est légèrement blessé, il souffre d'une intoxication alimentaire légère ou souffre d'une fièvre bénigne. Il est affaibli, mais rien de l'empêche d'agir.
- **Moyen :** Le personnage est blessé sérieusement, le poison lui ronge le corps, les symptômes de sa maladie se font durement ressentir. Le personnage peut agir au prix de grandes difficultés et d'un effort constat.
- **Majeur :** Le personnage est à l'agonie, le poison l'a plongé dans le coma, son affliction le cloue au lit sans possibilité de se lever. Le personnage est impuissant, quasiment incapable d'agir. Pour un PNJ, ce cran peut représenter la mort. Pour un PJ, cela signifie qu'il se trouve aux portes de la grande faucheuse.

Condition mentale

La Condition mentale touche l'équilibre psychologique d'un personnage. La terreur, certaines drogues, poisons ou venins, les expériences traumatisantes peuvent affecter l'esprit d'un individu et sa capacité à réfléchir de façon posée.

Les trois crans sont les suivants :

- **Mineur :** Le personnage est à peine affecté, comme une légère déprime ou de furtives visions. Son jugement est altéré, mais rien ne l'empêche d'agir.
- **Moyen :** Le personnage est touché par une affliction psychologique grave. Un accès de paranoïa, un état délirant sérieux ou une crise d'angoisse le fragilise et altère ses décisions.
- **Majeur :** Le personnage a sombré dans une forme de folie. Il ne discerne plus la réalité, se retrouve en catatonie, a radicalement changé de personnalité... Le personnage est incapable de tenir un raisonnement cohérent. Pour un PNJ, ce cran peut représenter une irrémédiable plongée dans la folie ; un PJ doit recouvrer sa santé mentale avant de retourner enquêter.

Condition sociale

La Condition sociale touche la réputation du personnage. Un impair, une calomnie ou une humiliation publique peuvent infliger des crans de Condition sociale – ce qui entache la crédibilité de l'individu (dans le cas d'un Assistant, cela peut donc nuire, à terme, au Magistrat).

Les trois crans sont les suivants :

- **Mineur :** Le personnage voit sa réputation légèrement écornée, une rumeur grivoise court sur lui, quelques plaisanteries sont improvisées à son propos. Tout cela ne lui porte guère atteinte, mais il peut ne pas être totalement pris au sérieux durant un temps plutôt court.
- **Moyen :** Des remontrances publiques, une humiliation verbale ou une rumeur grave dévalorisent grandement le personnage. Il peut toujours agir, mais les gens chuchotent dans son dos ou refusent de lui répondre.
- **Majeur :** Le personnage a totalement perdu la face, sa carrière est peut-être bien ruinée à cause de calomnies avérées ou d'un désaveu de la part de son supérieur. Le personnage ne peut presque plus agir en public tant la communauté le méprise. Pour un PNJ, ce cran correspond à une telle humiliation que seul l'exil ou le suicide peuvent y mettre fin. Un PJ doit quant à lui laver son honneur et boucler des enquêtes pour restaurer sa réputation.



"Comme le dit Confucius, en toute chose, il faut agir avec humanité"



Tsiao Tai, Assistant du Magistrat et fier guerrier, entraîne les sbires.

CRÉATION DU MAGISTRAT

Tout Magistrat a deux caractéristiques immuables : il est brillant et incorruptible. Il est impossible de déroger à cette règle. Imagine-t-on le Juge Bao ou le Juge Ti faibles d'esprit, corrompus ou soumis aux notables locaux ?

Cette règle posée, le Magistrat peut avoir bien d'autres traits et défauts. Qu'il soit autoritaire, irascible, volage ou, pourquoi pas, paresseux, il mettra tout en œuvre pour faire respecter la loi et l'autorité de l'État.

Le Magistrat est le PJ partagé de toute la tablée. Quand les joueurs incarnent les Assistants, il est joué par le MJ. Par contre, au moment de faire le point sur l'enquête, d'en démêler l'écheveau et de rendre la justice, il est incarné collectivement par les joueurs. Pour que l'interprétation reste harmonieuse au cours de la partie, joueurs comme MJ ont autorité sur sa création. Ils décident ensemble de sa personnalité, de ses qualités et défauts, de ses valeurs, de son âge et de son apparence physique. Notez-les soigneusement : au moment de rendre son jugement, les valeurs du Magistrat et ses croyances →

peuvent interférer avec sa fonction et poser d'épineux dilemmes. Enfin, la tablée développe son passé et crée des PNJ pour la future campagne en s'aidant des questions suivantes :

- Quel charge – ou travail – exerçait le Magistrat avant de passer le deuxième examen littéraire ? Était-il en poste à la capitale ou en province ?
- Qui l'a soutenu pendant la longue et difficile période de préparation des concours ?
- Pourquoi le Magistrat a-t-il choisi cette fonction et un poste en province ?
- Qui a tenté de dissuader le Magistrat de partir ? Comment a-t-il réagi ?
- Quel rôle a joué la première épouse du Magistrat dans sa carrière ?
- Qu'a dû abandonner le Magistrat pour se consacrer à sa carrière ?

Techniquement, la création d'un Magistrat modifie sa capacité à augmenter la Jauge d'Aveux des criminels et la Jauge de Mécontentement de la communauté qu'il administre. Ces choix découlent de la personnalité du Magistrat.

- **Jauge d'Aveux :** MJ et joueurs choisissent deux méthodes qui permettent au Magistrat de l'augmenter d'un degré supplémentaire, et ce même si le criminel a une Immunité. Ils choisissent ensuite deux méthodes que le Magistrat n'est guère enclin à l'utiliser. Elles font monter la Jauge d'Aveux d'un degré de moins.
- **Jauge de Mécontentement :** MJ et joueurs choisissent un événement et une action qui font augmenter la jauge d'un degré de moins – le Magistrat parvient à endiguer la grogne et à contenir la population. Cette diminution est conditionnée : la scène doit être jouée (au yamen, dans la rue, chez l'offensé). Ils choisissent ensuite un événement et une action qui font augmenter la Jauge de Mécontentement d'un degré supplémentaire.

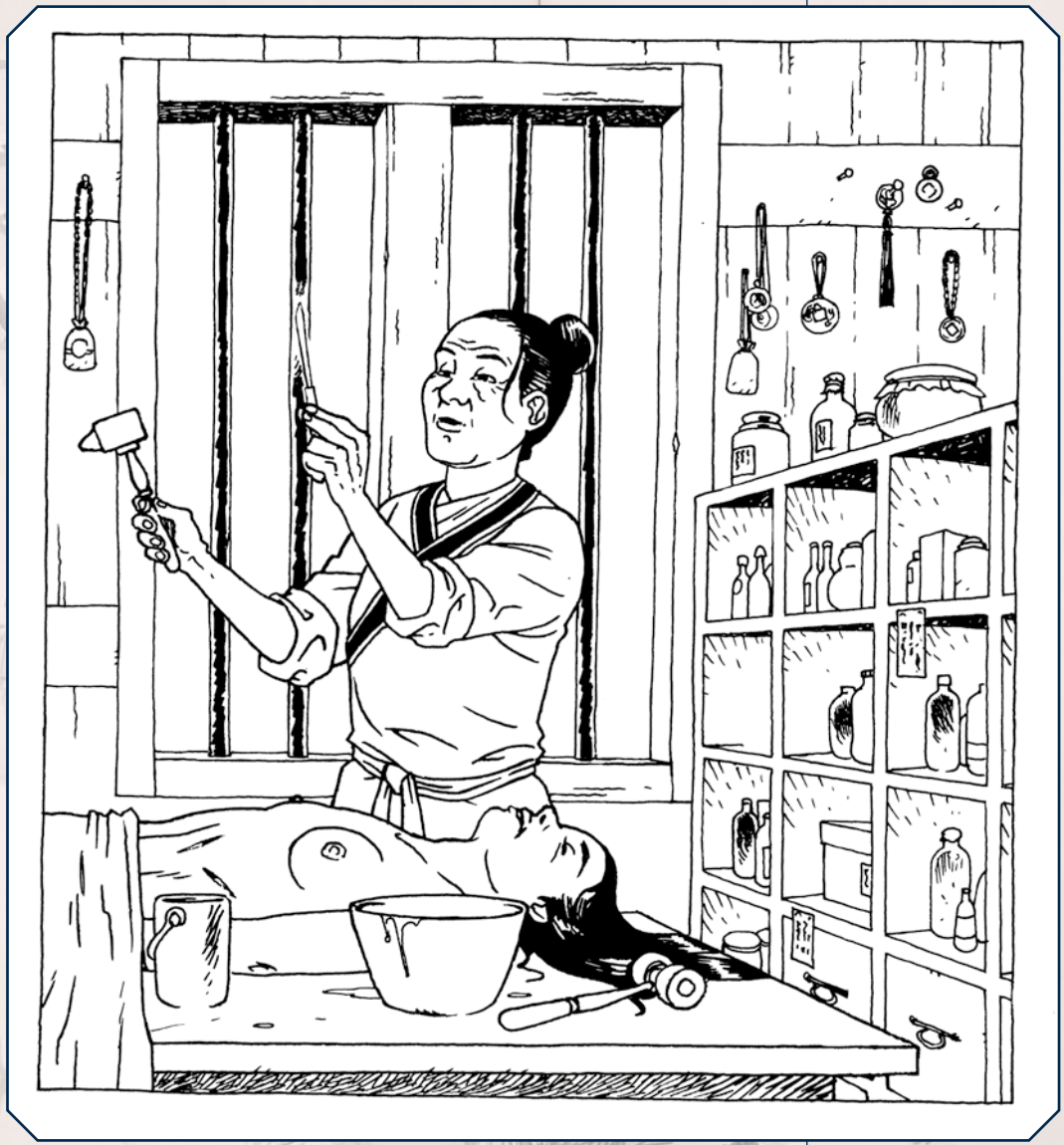
Création des Assistants

Magistrats & Manigances utilise des archétypes inspirés des romans de détective chinois, traduits en un **Statut** et un **Tempérament**.

Le Statut d'un Assistant représente sa position sociale selon son métier. Le Tempérament représente son caractère et sa personnalité. Statut et Tempérament comprennent les Historiques, les Capacités spéciales et les Rites.

Afin de créer son Assistant, **le joueur choisit un Statut et un Tempérament**, qu'il combine afin de poser les bases de son PJ. Il choisit alors des **Historiques**, qui donnent du corps à son Assistant, ainsi que **trois Capacités spéciales**, sélectionnées indifféremment dans le Statut et le Tempérament, et **deux Rites**.

Le PJ ne se résume pas à son Statut et son Tempérament. Il s'agit d'un socle sur lequel le joueur va progressivement développer une histoire et une personnalité uniques – l'archétype n'est que le point de départ. La combinaison du Statut et du Tempérament avec les Capacités spéciales et les Rites a certes un effet mécanique, mais tout ce que le joueur décide pour son Assistant hors de cette base n'en a pas moins un effet narratif. Par exemple, il peut déclarer que son Assistant est fier. Il n'existe aucun Rite associé, mais cette fierté aura des conséquences en jeu. Les PNJ la perçoivent et y réagissent – en bien comme en mal. Un Assistant peut également maîtriser une ou plusieurs compétences qui



Wang Qiao, Assistante du Magistrat et chirurgienne émérite, sonde les plaies de la victime.

ne relèvent pas du champ de l'investigation. Par exemple, il peut être un excellent joueur de flûte – rien ne l'en empêche. Bien sûr, pour éviter le ridicule, un PJ ne doit pas disposer de tous les talents du monde. Enfin, Il n'est pas obligatoire de tout décider dès cette phase de création. Le joueur est encouragé à profiter des blancs qu'il aura laissés pour lier davantage son Assistant aux autres PJ/PNJ et aux affaires en cours.

Le Statut

Le Statut de l'Assistant définit à grands traits sa profession et sa place dans l'ordre social.

Le Tempérament

Le Tempérament de l'Assistant est un point saillant de sa personnalité qui contribue au bon déroulement l'enquête mais le pousse à s'attacher à la communauté.

LE REPENTI

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Ancien criminel en quête de rédemption, vous estimez pouvoir vous racheter en arrêtant vos semblables. *« On combat le poison par le poison »*, d'après un ancien proverbe pris au pied de la lettre par le Magistrat quand il vous a engagé comme Assistant.

Choisissez ou créez vos HISTORIQUES :

Passés : véritable criminel, fausse contrition, accusé à tort, guilde des mendiants, chevalier des vertes forêts, long séjour en prison.

Crimes : brigandage, assassinat, vol, jeu, escroquerie, faux et usage de faux, proxénétisme, prostitution.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES :

o Penser comme un criminel (Procédure)

Vous en avez beaucoup vu et vous connaissez les mauvais penchants de vos congénères. Servez vous-en pour anticiper les mouvements des criminels.

Hexagramme :

- L'Assistant identifie l'activité ou le mauvais penchant du criminel.
- L'Assistant est en mesure de déduire vaguement la prochaine action du criminel.
- L'Assistant identifie une habitude du criminel.
- L'Assistant raisonne tout haut – au risque d'être entendu par des oreilles indiscrètes.
- La traque devient obsessionnelle.
- Un détail trahit le passé de l'Assistant ; les rumeurs courent et il subit une Condition sociale.

Tsiao Tai, en tant qu'ancien chevalier des vertes forêts, essaie d'anticiper les décisions d'un chef brigand qui terrorise un village du district. Utilisant la Procédure ***Penser comme un criminel****, il obtient trois Yang ! Le premier lui permet de* « déduire la prochaine action » *de ce bandit : sans doute va-t-il venir piller le grenier à grains à la faveur de la prochaine nuit. Le joueur décide que Tsiao Tai ne peut tolérer que l'on menace de famine les villageois qu'il doit protéger : arrêter ce brigand devient pour lui* « obsessionnel » *et il ne retournera pas en ville avant de l'avoir neutralisé. Afin de pimenter la scène, le dernier Yang* « trahit le passé de l'Assistant » *: Tsiao Tai subit un cran de Condition sociale car les villageois craignent qu'il ne soit en fait en cheville avec la bande qui les terrorise ! Voilà qui va compliquer son enquête…*

o Roublardise

Vous connaissez de nombreuses ruses et votre esprit matois en a trompé plus d'un. Quand vous utilisez la Procédure **Contraindre** dans un conflit social, vous pouvez retourner l'objectif d'un adversaire contre lui.

o Vieux amis

Vous avez gardé des relations dans le monde du crime. Deux fois par session, quand vous utilisez la Procédure **Solliciter un Contact**, vous pouvez créer un Contact criminel – autant dire un indic. Conservez-le au prix d'un point de Ren.

TRAVESTI

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous affectionnez vous déguiser et jouer un rôle – voire plusieurs. À moins que les restrictions imposées à votre classe ou votre sexe ne vous y obligent ? Quelles que soient vos raisons, vos talents sont un atout précieux pour le Tribunal.

Nommez vos identités secrètes préférées : professeur de boxe, médecin ambulant, magistrat, moine errant, notable de la ville, vieille sorcière, petit fonctionnaire, religieux, émissaire de la cour, représentant du sexe opposé.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES (suite) :

Vous pouvez endosser librement n'importe quel rôle. Un nouveau Trait est alors disponible sur chaque Hexagramme : *« le déguisement de l'Assistant est percé à jour »*. Attention, cette option ne permet pas de dévoiler les secrets intimes de l'Assistant.

o Maître des déguisements

Vos déguisements et imitations sont plus vrais que nature ; vous adoptez l'apparence que vous souhaitez. En dépensant un point de Ren, personne ne peut vous reconnaître tant que vous ne l'avez pas décidé – annulant ainsi l'utilisation du Trait *« le déguisement de l'Assistant est percé à jour »*.

o Ami de l'ombre

Les replis de vos manches cachent plus de secrets que les bureaux impériaux. Vous pouvez y cacher et en sortir des objets de petite taille (poinçon, sapèques, pinceau, etc.) pour un point de Ren, deux si vous ne les aviez pas mentionnés auparavant.

o Subtil au point d'être sans forme

Sous un déguisement ou un autre, vous êtes toujours là où on ne vous attend pas. Pour un point de Ren, vous pouvez apparaître dans une scène sans avoir annoncé que vous y preniez part – à la condition expresse qu'il y ait du monde.

Choisissez deux RITES :

o Jeu dangereux

Vous aimez jouer au jeu du chat et de la souris avec ceux que vous trompez. Gagnez un point de Ren chaque fois que vous laissez paraître des indices de votre identité, deux quand vous révélez triomphalement votre subterfuge *a posteriori*.

o Transgression des genres

Femme, vous avez endossé une identité d'homme. Vous pourriez perdre la confiance de vos supérieurs s'ils venaient à l'apprendre, voire votre grade et votre titre si vous êtes militaire ou fonctionnaire. Chaque fois que votre féminité menace d'être révélée, gagnez deux points de Ren. Gagnez-en trois quand vous êtes découverte.

o Trouble jeu

Choisissez un Assistant que vous cherchez à séduire sous un déguisement. Gagnez un point de Ren chaque fois que vos tentatives de séduction interfèrent dans l'enquête. Gagnez en trois quand vous lui révélez votre identité et choisissez un autre Rite.

CONDITIONS :

PHYSIQUE : ☐ ☐ ☐ _____

MENTALE : ☐ ☐ ☐ _____

SOCIALE : ☐ ☐ ☐ _____



REN :

XP :

LE LETTRÉ

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Homme de lettres et de savoir, vous avez obtenu un diplôme dans une des universités de l'Empire du Milieu. Devenir Assistant d'un Magistrat n'est que la première étape de votre ascension sociale – mais peut-être aussi la plus importante. Femme de lettres, vous avez préféré la vie trépidante du Tribunal aux joies plus routinières des cercles de poésie et de l'enseignement.

Choisissez ou créez vos HISTORIQUES :

Passés : reçu premier, dernier reçu, premier recalé, fraude aux examens, encore étudiant, célébrité littéraire, poèmes grivois, de bonne famille, scribe de rue, autodidacte, disciple du maître.

Spécialités : calligraphie, archivistique, histoire, jurisprudence, poésie lyrique, bureaucratie, enseignement.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES :

o Consulter les archives (Procédure)

Vous pouvez vous plonger dans les archives du tribunal afin de trouver des informations pertinentes pour l'enquête en cours – comme des affaires similaires, d'anciens témoignages, des rumeurs du passé…

Hexagramme :

- L'Assistant découvre de vieux secrets du district – qui peuvent être considérés comme des **rumeurs**.
- Les recherches éclairent l'affaire en cours et fournissent un indice.
- Le contact du savoir repose l'Assistant ; il réduit une Condition mentale d'un cran.
- L'Assistant est gêné dans son travail et perd du temps.
- Un ouvrage est manquant, ce qui ne manque pas d'interloquer l'Assistant.
- L'Assistant est troublé par une vérité cachée ; tant qu'il ne l'a pas découverte, il subit une Condition mentale.

Tao Gan est certes un fieffé escroc, mais c'est aussi un lettré émérite. Alors qu'il utilise la Procédure ***Consulter les archives*** *pour trouver un* ***indice****, il obtient deux Yin et un Yang. Le MJ décide* « qu'un ouvrage est manquant » *grâce au premier Yin, ce qui peut gêner Tao Gan. Le joueur décide de rebondir sur l'idée et utilise le Yang pour que* « les recherches éclairent l'affaire en cours et lui fournissent un **indice** » *: la disparition du livre accuse le chef des scribes du yamen, qui est probablement impliqué et a voulu couvrir ses traces – il faudra l'interroger. Mais soupçonner un serviteur du Tribunal est* « troublant pour l'Assistant » *: le MJ se sert du dernier Yin pour que Tao Gan subisse un cran de Condition mentale tant qu'il n'a pas découvert en quoi le chef des scribes est mêlé à l'affaire.*

o Rhétorique

Vous connaissez l'art des beaux discours. Quand vous utilisez la Procédure **Convaincre**, vous pouvez convertir un résultat Yin en résultat Yang au prix d'un point de Ren.

o Cercles lettrés

Vous êtes connu des milieux lettrés, des cercles de poésie et du petit monde des fonctionnaires impériaux. Deux fois par session, quand vous utilisez la Procédure **Solliciter un Contact**, vous pouvez créer un Contact lettré. Conservez-le au prix d'un point de Ren.

PROTECTEUR

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous avez l'âme d'un ange gardien, toujours prêt à vous sacrifier pour les autres. Cette compassion fait de vous un Assistant précieux – car aimé de la communauté – même si votre comportement vous met souvent en danger.

Choisissez vos protégés de prédilection : les enfants, les femmes, les prostituées, les ancêtres, les hommes et femmes de lettres, les faibles, les miséreux, les religieux (précisez), un groupe (nommez-le).

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES (suite) :

o Je ferai barrage de mon corps

Vous avez naturellement le réflexe de vous interposer. Vous pouvez subir une Condition (de n'importe quel type) à la place d'un autre PJ ou PNJ.

o Reconnaissance de la communauté

Quand vous êtes parmi ceux que vous protégez, vous pouvez réduire d'un cran une Condition sociale ou mentale de votre choix au prix d'un point de Ren.

o Aura de confiance

Votre caractère protecteur est facilement perceptible. Il suscite l'approbation et incline aux confidences. Quand vous utilisez la Procédure **Interroger**, vous pouvez obtenir une information personnelle sur votre interlocuteur.

Choisissez deux RITES :

o La veuve et l'orphelin

Vous ne supportez pas la souffrance des autres. Gagnez un point de Ren chaque fois que vous intervenez pour la faire cesser, trois si votre intervention interfère avec l'enquête.

o Généreux

Vous donnez tout ce que vous possédez, votre argent comme votre temps. Peut-être entretenez-vous secrètement un orphelinat ? Chaque fois que vous vous montrez généreux au-delà de toute mesure, gagnez un point de Ren, deux en cas de complication.

o Protégé

Choisissez un Assistant. Chaque fois que vous vous mettez en danger – y compris socialement – pour le protéger ou que vous vous montrez surprotecteur, gagnez un point de Ren. Gagnez en deux quand vous subissez une Condition à sa place.

CONDITIONS :

PHYSIQUE : ☐ ☐ ☐ _____

MENTALE : ☐ ☐ ☐ _____

SOCIALE : ☐ ☐ ☐ _____



REN :

XP :

LE PRATICIEN

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Ayant étudié le corps humain et les diverses façons de le guérir, vous avez préféré vous mettre au service de la justice en tant qu'Assistant plutôt que d'exercer votre art à votre compte.

Choisissez ou créez vos HISTORIQUES :

Passés : venu de la capitale, docteur en disgrâce, expérimentateur, guérisseur de village, médecin étranger, chirurgien militaire, auteur d'ouvrages médicaux.

Spécialités : médecin, contrôleur des décès, pharmacien, alchimiste, rebouteux.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES :

o Prodiguer des soins (Procédure)

Maître de votre art, vous êtes capable de guérir même les pires maux et de sauver des hommes aux portes de la mort (PJ comme PNJ).

Hexagramme :

- L'Assistant diminue une Condition physique ou mentale d'un cran.
- L'Assistant recueille les confidences du patient, qui peuvent constituer une **piste**.
- L'Assistant obtient la confiance durable du patient et peut en faire un Contact.
- L'Assistant doit régulièrement s'occuper du patient durant une période donnée.
- L'Assistant tombe malade par contagion ou se blesse, il subit une Condition physique.
- L'état du patient se dégrade (il subit une autre Condition ou aggrave celle qui l'affecte déjà).

Sing Kuo, pharmacien devenu Assistant, s'occupe de soigner un ouvrier ayant échappé à la mort durant un accident sur le port. Le joueur utilise la Procédure ***Prodiguer des soins*** *et obtient un Yang et deux Yin. Immédiatement, le MJ utilise un Yin pour que* « l'état du patient se dégrade » *(le pauvre docker subit un nouveau cran de Condition physique). Sing Kuo dépense en réaction son unique Yang pour* « recueillir les confidences du patient » *: l'ouvrier, voulant soulager sa conscience car se voyant déjà mourir, avoue qu'il a trempé dans un trafic de thé pour le compte de son patron – un contremaître nommé Mo Gui –, ce qui constitue une piste. Le dernier Yin permet au MJ d'obliger l'Assistant à* « s'occuper régulièrement du patient durant une semaine » *pour l'aider à se remettre.*

o Médecine légale

Vous connaissez le corps humain, dans la vie comme dans la mort. Vous savez identifier l'arme qui a provoqué une blessure, déterminer approximativement l'heure du décès, vous connaissez les marques laissées par les poisons et l'étouffement, et même les vieilles cicatrices et les cals aux mains vous donnent des indications sur la personne que vous examinez, morte ou vive.

Pour un point de Ren, lorsque vous utilisez la Procédure **Inspecter** sur un corps ou des traces de violence, vous pouvez produire un rapport complet qui a valeur d'indice et poser au MJ autant de questions d'ordre médical que vous le voulez.

o Patientèle

En ville, nombreux sont ceux qui ont confiance en vos talents médicaux et viennent vous voir en consultation. Deux fois par session, quand vous utilisez la Procédure **Solliciter un Contact**, vous pouvez créer un Contact. Conservez-le au prix d'un point de Ren. Attention, n'abusez pas de la confiance de vos patients !

MÉTICULEUX

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous êtes un obsessionnel qui abhorre le chaos. Votre penchant pour le contrôle rend vos investigations solides mais votre personnalité peu sociable vous porte parfois préjudice dans les relations avec autrui.

Nommez vos manies : archiver, classer, préparer, vérifier, inspecter, recopier, nettoyer.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES (suite) :

o Rien au hasard

Quoi qu'il arrive, vous aviez anticipé la situation. Dépensez un point de Ren pour faire un plan rétrospectivement et l'exposer aux autres Assistants – afin de vous tirer d'une situation problématique.

o Avec du ruban rouge

Vous connaissez les dossiers sur le bout des ongles et aucune irrégularité ne vous échappe. Pour un point de Ren, vous obtenez, au choix du MJ, un levier, un indice ou le moyen de réviser un jugement.

o Discernement du Qilin

Rien n'échappe à votre regard méthodique. Quand vous utilisez la Procédure Inspecter, vous pouvez transformer un Yin en Yang au prix d'un point de Ren.

Choisissez deux RITES :

o Intransigeant

Peu importe la situation personnelle de l'accusé, sa position sociale ou ses malheurs, seuls comptent ses actes. Vous êtes prêt à aller jusqu'au bout pour faire respecter la loi. Gagnez deux points de Ren chaque fois que cette attitude provoque des complications ou des conséquences fâcheuses.

o Curiosité du rat

À force de ne rien laisser au hasard, vous finissez par vous faire prendre ou poser des questions gênantes. Chaque fois que vous prenez un risque ou offensez la mauvaise personne par votre indiscrétion, gagnez deux points de Ren.

o Rabat-joie

Gagnez un point de Ren chaque fois que vous entrez en conflit avec un autre Assistant sur son manque de professionnalisme (ou ce que vous considérez comme tel).

CONDITIONS :

PHYSIQUE : ☐ ☐ ☐ _____

MENTALE : ☐ ☐ ☐ _____

SOCIALE : ☐ ☐ ☐ _____



REN :

XP :

LE GUERRIER

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Soldat, artiste martial ou simple bagarreur de rue… Que ce soit parce que vous y excellez ou par inclination personnelle, vous exercez le métier des armes – désormais pour le compte du Magistrat.

Choisissez ou créez vos HISTORIQUES :

Passés : école d'arts martiaux, vie monastique, officier de carrière, sorti du rang, campagne de Corée, héros de guerre, chevalier des vertes forêts, escorte, meurtre d'un supérieur hiérarchique (officier, shifu), désertion.

Armes : boxe, épée, bâton, lance, dagues, sabre, arc, arbalète.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES :

o Mener les sbires

Vous savez commander des hommes et établir un plan de bataille. Quand vous avez un groupe sous vos ordres (les sbires du Tribunal, une escouade), vous pouvez vous lancer dans une escarmouche ou une bataille rangée.

Hexagramme :

- Les hommes obéissent strictement aux ordres, sans créer de débordement (pillage mineur, bastonnade d'innocents…).
- L'objectif de l'Assistant est atteint (encercler un groupe, disperser une foule,
- arrêter les meneurs…).
- Les pertes sont réduites.
- L'Assistant doit s'exposer et risque de subir une Condition.
- Le groupe adverse atteint une partie de son objectif.
- L'harmonie de la communauté est troublée ; la Jauge de Mécontentement augmente (de un ou deux degrés en général).

Afin d'arrêter un suspect dans un temple taoïste, Ma Jong emmène quelques sbires du tribunal avec lui – sachant devoir faire face à une certaine résistance. Il utilise la Procédure ***Mener les sbires*** *et obtient un seul Yang pour deux Yin. Soucieux de faire avancer l'enquête, le joueur utilise son Yang pour « atteindre son objectif ». Considérant ce choix, le MJ dépense le premier Yin pour* « troubler l'harmonie de la communauté » *et augmente la Jauge de Mécontentement d'un degré – les sbires se sont permis de molester quelques prêtres pour mettre la main sur le suspect. En conséquence, le second Yin oblige* « l'Assistant à s'exposer » *et il subit un cran de Condition sociale : les témoins de la scène n'apprécient pas de voir des religieux être traités comme des criminels et déprécient Ma Jong à voix haute.*

o Art martial

Vous êtes maître dans un art martial de votre choix. À condition que vous puissiez en faire usage, vous pouvez transformer un Yin en Yang au prix d'un point de Ren quand vous utilisez la Procédure **Contraindre**.

o Fraternité des armes

Vous jouissez d'une petite renommée parmi les gens d'armes, militaires ou artistes martiaux. Deux fois par session, quand vous utilisez la Procédure **Solliciter un Contact**, vous pouvez créer un Contact martial. Conservez-le au prix d'un point de Ren.

MÉLANCOLIQUE

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous avez une inclination naturelle pour la langueur, renforcée par un événement douloureux de votre passé. Cette expérience affûte vos talents d'Assistant mais peut vous faire basculer dans la dépression.

Nommez la source de votre douleur : un amour perdu, un amour défunt, un amour inavoué, un enfant mort ou disparu, un père absent, une famille brisée par la discorde, une amitié trahie, votre terre natale, une carrière manquée, une angoisse existentielle, une mauvaise action.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES (suite) :

o Je me souviens de toi

Pour un point de Ren, déclarez que l'un des PNJ rencontré est une vieille connaissance. Ses dispositions actuelles envers vous sont laissées à la libre appréciation du MJ…

o Idées fixes

Vous ne cessez de repenser à ce que vous avez fait. Pour un point de Ren, vous pouvez demander au MJ de revenir en arrière dans le scénario et utiliser une Procédure pour revoir une scène sous un nouveau jour.

o Au diapason des peines

Vous connaissez les blessures des autres, pour les avoir éprouvées vous-mêmes. Pour un point de Ren, vous devinez dans ses grands traits la blessure secrète de votre interlocuteur. Au choix du MJ, elle constitue un **indice** ou un **levier**.

Choisissez deux RITES :

o Jamais plus

Quand vous voyez se reproduire la situation qui vous a fait souffrir, vous faites tout votre possible pour l'empêcher de provoquer les mêmes dégâts chez d'autres. Gagnez un point de Ren par intervention, trois si les complications engendrées sont graves.

o Hanté

Vous fuyez votre ancienne vie mais elle vous rattrape sans cesse sous la forme de souvenirs douloureux, de vieux ennemis et même, pourquoi pas, de fantômes. Gagnez deux points de Ren chaque fois que votre passé vient troubler l'enquête.

o Confidences

Vous préférez oublier le passé, mais il arrive qu'il soit trop dur à supporter. Gagnez un point de Ren par confidence de votre part, deux si elle est recueillie par un autre Assistant.

CONDITIONS :

PHYSIQUE : ☐ ☐ ☐ _____

MENTALE : ☐ ☐ ☐ _____

SOCIALE : ☐ ☐ ☐ _____



REN :

XP :

LE FANGSHI

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Mystique versé dans l'une des nombreuses voies des arts ésotériques, vous offrez votre compréhension des superstitions au Magistrat afin de l'aider à résoudre les affaires les plus étranges en tant qu'Assistant.

Choisissez ou créez vos HISTORIQUES :

Passés : astrologue de la cour, alchimiste reclus, ermite, prêtre taoïste, banni d'une congrégation, moine défroqué, chasseur de fantômes, devin maudit, en quête d'immortalité, shamane, escroc.

Méthodes : géomancie, scapulomancie, astrologie, Yi King, exorcisme, méditation, prière au Bouddha, prière aux Immortels, récitation des sûtras, occultisme, transe, charlatanisme.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES :

o Consulter les augures (Procédure)

En suivant un rituel précis, vous pouvez interroger le Ciel, les dieux et les esprits afin qu'ils vous éclairent sur l'enquête en cours – bien que leurs présages soient en général sibyllins…

Hexagramme :

- La vision est claire, sans ambiguïté, et constitue une **piste**.
- La vision peut répondre à une question simple que se posait l'Assistant.
- L'Assistant sait si ce qu'il a vu appartient au présent, au passé ou au futur.
- Les visions sont perturbantes (mauvais présage, vision terrifiante) ; l'Assistant subit une Condition mentale.
- L'Assistant a vu mais il a aussi été vu…
- L'Assistant a des difficultés à sortir de sa vision (perte de temps, fatigue…).

Assistant mais aussi devin, Kwan Tung décide d'utiliser la Procédure ***Consulter les augures*** *alors qu'une enquête sur un enlèvement piétine. Le joueur obtient deux Yang et un Yin. Le premier Yang permet à la vision de* « répondre à une question de Kwan Tung » *: la victime a-t-elle vraiment été kidnappée ? La réponse est oui. Le MJ dépense le Yin afin de rendre* « la vision perturbante » *: les circonstances de cet enlèvement sont très violentes et Kwan Tung subit un cran de Condition mentale. Souhaitant poursuivre dans cette voie, le joueur utilise le Yang final pour décider que son Assistant* « a vu mais a aussi été vu », *suggérant ainsi que le criminel pourrait lui aussi disposer de techniques ésotériques…*

o Témoignage des esprits

Pour un point de Ren, vous pouvez utiliser la Procédure **Interroger** sur des esprits d'un lieu, des divinités domestiques ou un fantôme – ou les âmes aux enfers, de la même manière que vous interrogeriez des témoins. Dans la mesure où il s'agit d'un rituel, suivant votre méthode, ils répondront par des signes abscons ou seulement par oui ou par non (à la convenance du MJ).

o Mise en scène mystique

Vous pouvez mettre en scène un rituel (même factice) pour qu'il donne corps aux peurs du coupable ou témoin que vous essayez de faire craquer, et vous pouvez assister le Magistrat dans une célébration. Pour deux points de Ren et une mise en scène convaincante, faites avancer la Jauge d'Aveux du criminel ou reculer la Jauge de Mécontentement de deux degrés supplémentaires.

DÉVÔT

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous croyez fermement en un système de valeurs précis, qui soutient votre esprit et vous permet d'affronter le monde. Cette rectitude frise l'obsession et risque parfois de vous aliéner la communauté.

Nommez votre croyance : confucianisme, bouddhisme, taoïsme, culte des ancêtres, code d'honneur du monde des arts martiaux, animisme, islam, christianisme nestorien, judaïsme.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES (suite) :

o Béni

Quand vous relancez un jet, vous pouvez bénéficier d'une seconde relance pour un point de Ren supplémentaire. Les enjeux s'en trouvent augmentés.

o Lumières de la foi

Par vos prières ou vos exhortations, vous pouvez apaiser les peines d'autrui et lui retirer un cran de Condition mentale au prix d'un point de Ren.

o Coreligionnaires

Deux fois par session, quand vous utilisez la Procédure **Solliciter un Contact**, vous pouvez créer un Contact religieux. Conservez-le au prix d'un point de Ren.

Choisissez deux RITES :

o Prosélyte

L'impiété perd les hommes et dissout la communauté. Vous n'avez de cesse de le rappeler. Gagnez deux points de Ren chaque fois que votre prosélytisme vous place dans une position déplaisante.

o Respect de l'autorité

Quand vous agissez suivant les ordres ou conseils de l'autorité en laquelle vous avez foi (*shifu*, clergé taoïste, sages moines, docteurs ès lettres ou philosophes confucéens), gagnez deux points de Ren.

o Rituels et tabous

Votre foi vous impose un rythme de vie précis et des tabous. Quand ils viennent interférer avec l'enquête, gagnez deux points de Ren.

CONDITIONS :

PHYSIQUE : ☐ ☐ ☐ _____

MENTALE : ☐ ☐ ☐ _____

SOCIALE : ☐ ☐ ☐ _____



REN :

XP :

LE FAMILIER

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous êtes si proche du Magistrat qu'il vous a engagé comme Assistant dès sa première affectation, démontrant ainsi la confiance qu'il vous témoigne.

Choisissez ou créez vos HISTORIQUES :

Passés : présent depuis toujours, revenu d'entre les morts, fils prodigue, a bercé le Magistrat sur ses genoux, a renoncé à sa carrière, recueilli.

Positions auprès du magistrat : bras droit, ancien précepteur, garde du corps, ami d'enfance, membre de la famille, épouse, amant, âme damnée, confident, ennemi à garder proche de soi, dette de vie.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES :

o Prodiguer des conseils (Procédure)

Vous avez l'oreille du Magistrat. Vous pouvez l'aider à rassembler ses idées et vous avez sur lui une influence modérée de par vos conseils et arguments. Lors de l'utilisation de cette Procédure, le MJ interprète le Magistrat et fournit le résultat de ses déductions au joueur.

Hexagramme :

- Le Magistrat fait le lien entre deux **indices**.
- Le Magistrat écarte une fausse piste.
- Le Magistrat adopte les vues de l'Assistant sur un suspect.
- Le Magistrat demande un gage de loyauté.
- L'entretien est pénible ; l'Assistant subit une Condition mentale.
- Le Magistrat confie à l'Assistant une mission très dangereuse.

Le Sergent Hong est un vieil ami de la famille du Magistrat, qui l'a donc pris à son service en tant qu'Assistant. Lors d'une affaire délicate, le sergent décide d'utiliser la Procédure ***Prodiguer des conseils*** *pour que l'enquête avance et obtient deux Yang et un Yin. Avec le premier Yang, le joueur décide que « le Magistrat écarte une fausse piste » : la contrebande de sel sur laquelle porte l'affaire n'est pas en rapport avec le pèlerinage annuel d'une congrégation de moines – malgré les dates concordantes. Profitant de l'occasion, le MJ se sert du Yin pour que* « l'entretien soit pénible » *: le Magistrat tance son vieil ami d'avoir osé penser que d'innocents moines puissent être impliqués, l'Assistant subit un cran de Condition sociale. Le joueur joue son dernier Yang pour* « qu'une mission très dangereuse lui soit confiée »*, afin de se rattraper : le Magistrat lui ordonne d'aller interroger le chef de la guilde des mendiants, peu connu pour son amour des forces de l'ordre…*

o Bouche du Magistrat

Votre proximité avec le Magistrat est bien connue et vous permet de facilement délier les langues. En dépensant un point de Ren, vous n'avez pas besoin d'un **levier** sur un témoin pour l'interroger car vos liens privilégiés en tiennent lieu.

o Immunité

Vous toucher revient à s'en prendre directement à la personne du Magistrat. Dépensez un point de Ren pour vous tirer d'une situation épineuse (altercation en pleine rue, humiliation publique, tentative de séquestration).

BON VIVANT

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous aimez profiter de la vie en dilettante. Si vous prenez votre fonction d'Assistant au sérieux, la paie qui va avec vous autorise à vous adonner à vos penchants moins avouables.

Nommez vos plaisirs : la boisson, la bonne chère, les jeux d'argent, les jeux de réflexion, la fête, le flirt, le sexe, la drogue, la musique, la danse, la bonne compagnie.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES (suite) :

o Des amis partout

Vous attirez la sympathie et connaissez tout le monde, au moins de vue. En dépensant un point de Ren, vous pouvez introduire une connaissance dans la scène – qu'il s'agisse ou non d'un Contact.

o Oreille de la rue

Avec votre bonne mine et votre humeur enjouée, on vous fait facilement des confidences. Quand vous utilisez la Procédure **Battre le pavé**, vous recueillez une rumeur supplémentaire. Dépensez un point de Ren pour savoir s'il s'agit d'une **piste**.

o Soutien de la communauté

À force de vous faire des amis, vous avez constitué un petit cercle prêt à défendre votre honneur. Allez leur expliquer vos malheurs, ils vous permettront de diminuer une Condition sociale d'un cran, au prix d'un point de Ren et d'un moment en leur compagnie.

Choisissez deux RITES :

o Amitié des fêtards

Il vous suffit d'un verre pour sympathiser, mais vos nouveaux amis ne sont pas toujours fiables. Quand ils vous mettent dans l'embarras, gagnez deux points de Ren.

o Amours tragiques

Vos amours ont une très forte personnalité et la fâcheuse tendance à se trouver du mauvais côté de la loi. Vous gagnez un point de Ren quand vous commencez une relation amoureuse, deux quand elle engendre des complications et quatre quand elle tourne au drame.

o Fraternité jurée

Vous êtes lié à la vie à la mort à un frère juré. Gagnez un point de Ren chaque fois que cette amitié entre en jeu, deux quand elle interfère avec l'enquête. Si votre frère est un autre Assistant, ces points peuvent être librement répartis entre vous.Votre proximité avec le Magistrat est bien connue et vous permet de facilement délier les langues. En dépensant un point de Ren, vous n'avez pas besoin d'un **levier** sur un témoin pour l'interroger car vos liens privilégiés en tiennent lieu.

CONDITIONS :

PHYSIQUE : ☐ ☐ ☐ _____

MENTALE : ☐ ☐ ☐ _____

SOCIALE : ☐ ☐ ☐ _____



REN :

XP :

Créer un personnage féminin

Les magistrats de l'Empire, pétris de culture confucéenne, ne sont pas nombreux à considérer que les femmes peuvent avoir une vie hors du gynécée. Certains d'entre eux, plus ouverts d'esprits, recrutent cependant des Assistantes parmi les profils suivants :

- La guerrière du *jiang hu* vient d'un monde où il est possible de prouver sa valeur au fil de l'épée. Elle est à l'image de la princesse Pingyang, qui conduisit la révolte qui fit tomber les Sui. L'imbécile qui viendra mettre en doute les capacités martiales du sexe dit faible passera un mauvais quart d'heure !
- Une préceptrice ou une poétesse peut facilement conduire des enquêtes chez les notables ou les courtisanes grâce à sa bonne éducation, ses manières impeccables et ses relations.
- Une épouse du Magistrat ne peut pas devenir assistant au sens légal du terme, mais elle peut entreprendre d'aider son mari. C'est à la fois un écart aux normes sociales et un trouble potentiel dans le ménage.
- Une actrice s'introduit dans tous les milieux grâce à ses talents de comédienne. Sa présence auprès du Magistrat fait jaser et gêne ses épouses, les mœurs légères de cette profession étant connues…
- La prostituée rachetée connaît les secrets du milieu et de bien des hommes. En tant qu'Assistante, elle est un sujet de rumeurs et de scandale.
- Une criminelle repentie connaît tours et détours et a des contacts dans le milieu. Fausse veuve éplorée, joueuse professionnelle, tire-bourse, mendiante, elle a bien souvent l'expérience de la rue.
- Tous les rôles de *fangshi* sont accessibles aux femmes, et la shamane est un rôle exclusivement féminin : le don de transe apparaît après plusieurs fausses couches. Il permet de parler aux morts et de consulter le registre des naissances et des morts passées et à venir.
- Les femmes ne reçoivent pas le titre de médecin, mais le Magistrat peut s'attacher une femme ayant des compétences médicales équivalentes, comme une chirurgienne, une sage-femme, une guérisseuse, une pharmacienne ou une dentiste. C'est d'autant plus utile qu'il est impensable que les femmes respectables soient nues devant un médecin de sexe masculin – elles sont auscultées derrière un léger voile.
- Une femme peut se travestir en homme pour rentrer dans l'armée : elle se substitue à son père ou son frère. Pour une lettrée, se déguiser est le seul moyen de passer les concours et de devenir fonctionnaire, mais c'est une fraude aux examens. Il est impossible de prévoir comment l'administration réagirait. D'ailleurs, le Magistrat est-il au courant ?

Le joueur (ou la joueuse !) désirant interpréter un PJ de sexe féminin peut bien entendu fournir d'autres idées au MJ, qui reste le seul juge de la cohérence de la proposition.

Les Assistants et le Magistrat

Les joueurs décident enfin de la relation qu'entretient leur Assistant avec le Magistrat, la placent sous le signe de la froideur ou de la confiance – voire de l'intimité. Le MJ

dispose de six questions pour orienter l'entretien :

- Comment as-tu fait la connaissance du Magistrat ?
- Que dois-tu au Magistrat ?
- Pourquoi le Magistrat a-t-il fait appel à toi ?
- Pourquoi as-tu accepté d'accompagner le Magistrat ?
- Quelle est la dernière chose que tu as cachée au Magistrat ?
- Quelle réprimande du Magistrat t'a marqué ? Et quel compliment ?

Les relations entre les Assistants sont définies suivant le même procédé :

- Se connaissaient-ils avant d'entrer au service du Magistrat ?
- Sont-ils liés par une dette, par l'amitié ?
- Ont-ils déjà résolu une affaire ? Se sont-ils tirés d'une embuscade ensemble ?
- Comment le Magistrat considère-t-il cette relation ?

Progression et avancement

Les Assistants reçoivent un point d'Avancement par affaire secondaire résolue, deux par affaire majeure.

Dès qu'ils atteignent six points, ils ont droit à un Avancement :

- Acheter une nouvelle Capacité spéciale issue de leur Statut ou Tempérament.
- Acheter une Capacité spéciale issue d'un autre Statut ou Tempérament – ce qui n'est possible qu'à partir du troisième Avancement.

Au bout de six affaires majeures résolues, le Magistrat est muté dans un nouveau district.

Si la Jauge de Mécontentement est inférieure ou égale à 3, cela implique une promotion (mutation dans un district stratégique ou riche). Si la Jauge de Mécontentement est supérieure ou égale à 4, cela correspond à une sanction (mutation dans un district frontalier, éloigné ou pauvre).

Romain d'Huissier et Benjamin Kouppi
Illustrations *Monsieur le Chien*
Relecteurs *Thomas Berjoan, Cédric Ferrand, Vivien Prigent et Loïs Emmanuel Meyer.*
Testeurs *Xavier Alix, Cédric Amiard, Émilien « Craque-les-os », Chestel, Jean-Clément Nau et Pierre Marot.*
Remerciements célestes à Xavier Alix, neuvième incarnation de Zaowangye et Grand Conseiller impérial.

Bâtisses & Artifices n°15

LE DISPENSAIRE DES BONS SOINS

La magie et les dieux… Grande est leur puissance et ils peuvent tant pour vous, quand leurs intermédiaires, mages et clercs, le veulent, bien entendu. D'autres personnes, comme Sigismond, recherchent ailleurs un moyen d'aider leurs semblables. Si vous visitez sa clinique, c'est sans doute que vous êtes mal en point. Mais cette rencontre pourrait bien changer votre vision du monde.

Au confluent des routes marchandes du Grand Bord, AsLordene est une ville nouvelle bâtie sur les ruines de l'antique cité de Lordene. Il y a plusieurs centaines d'années, Lordene fut âprement disputée par les royaumes alentours, au point d'être presque totalement rasée. Au cœur de la nouvelle cité, seuls subsistent désormais les anciens remparts, séparant les nantis des miséreux, et une vieille tour de garde branlante. C'est là que Sigismond exerce son art médical, au grand bonheur de certains, s'attirant l'ire de bien d'autres. Heureusement, les alliés de Sigismond sont nombreux, même là où l'on ne s'y attend pas.

EXTRAITS DU JOURNAL DU MÉDECIN

An 123, 1er jour du Brumeux. En ce jour de renouveau, mon âme saigne de ces dix années confrontées à la souffrance. Mes voyages se sont-ils à ce point effacés de mes souvenirs ? Pourtant, je me souviens des années auprès du samān des plaines d'Oostamak et des transes spirites de l'homme-renne, des aiguilles du nain Mohbor dans son temple de Lao Han, des salons du palais d'Azir et des herbes du sage Harouni… Je me souviens aussi de ces terrifiantes guerres naines où j'offris mes services au clan orque des Dents Noires, pacifistes pris dans un conflit les dépassant. Ce bon Kalak, toujours fidèle. Dire que certains accusent ce peuple de barbarie, alors qu'un serment est pour eux plus sacré que leur propre vie. Tous ces sages ne m'ont-ils transmis leurs savoirs ancestraux que pour aider des notables concupiscents ? Les indigents n'ont-ils pas le droit d'être soignés, eux aussi ? Comme si leur santé ne valait pas plus que quelques prières jetées par un faiseur de secrets. Cet abject cochon de Verrat ! Il porte bien son nom…

An 125, 12e jour du Froid. Ce matin, le soleil s'est éteint alors que je traitais Carzat. Comment cet imbécile peut-il contrôler la Guilde des Orfèvres… Si même le dieu Soleil refuse de me voir soigner ce rapiat, ce n'est pas anodin. Kalak est parti chercher Qalo, le bâtisseur. J'ai sauvé son enfant, il gardera le secret sur les modifications que je vais lui demander dans la tour. Avec une porte vers la basse-ville, d'ici quelques semaines, je pourrai soigner les nécessiteux sans éveiller les soupçons des notables. Au moins pendant quelques temps.

An 132, plein jour de l'Ardent. Le dieu Soleil est mon berger. Après avoir fermé son œil, voilà qu'il l'ouvre grand sur la tête de Kalak pour me guider. Sans sa brûlure, je n'aurais jamais découvert l'escalier



Vue extérieure du vieux rempart

sous les remparts. Je confesse que ma maladresse n'est pas étrangère. Le liquide pourtant si précieux du flacon que j'ai fait tomber m'a bien aidé à découvrir ce passage vers la réserve des gardes. Un des murs de la réserve s'est écroulé et donne sur des souterrains abandonnés qui courent sous la ville. Ils datent de Lordene, c'est sûr ! Après une semaine à les explorer, j'ai trouvé une sortie dans les collines. J'ai passé deux jours à la dégager. Elle débouche non loin du camp des peaux vertes. Demain, je m'y rendrai avec Kalak.

An 133, jour mort du Dernier. Si j'avais su que je passerais plus de temps à soigner les créatures de la nuit que mes concitoyens ! Ils souffrent de tellement de maux et ont si peu de connaissances médicales. Dire que des orques meurent d'une simple dent pourrie. J'ai parfois l'impression d'être dépassé par le succès de mes soins auprès de ces créatures. Hier, c'est un ogre qui s'est présenté à l'entrée des souterrains ! Un OGRE ! Je me demande qui a bien pu lui faire comprendre que j'arriverai à lui extraire cette pointe de flèche de son dos. Si Kalak n'avait pas été là, je me serais enfui à toutes jambes… J'ai eu un bras pourri d'elfe en paiement… La nausée ne me quitte plus. Mais je continue à croire que j'ai fait le bon choix. →

DES SOINS POUR TOUS !

Quand la cité d'AsLordenne s'est agrandie après que la région fut pacifiée, la muraille est tombée en désuétude. Sigismond s'est installé comme apothicaire dans une tour abandonnée donnant sur le quartier marchand. Très vite, il a prodigué des soins aux gens, ouvrant même une issue vers la ville basse et le quartier pauvre attenant. Secrètement, il s'est également mis à soigner des « *monstres* » et des créatures humanoïdes normalement pourchassées (ainsi que des gens peu recommandables… mais qu'importe, ils méritent des soins !).

D'abord regardé avec suspicion par les habitants, Sigismond a obtenu des résultats qui ont plaidé pour lui, surtout lors de la grande épidémie, deux ans en arrière, où ses décisions de mise en quarantaine des malades, et ses conseils et remèdes ont été tout aussi efficaces que les sorts de soins des clercs débordés. Ceux-ci ont vu d'un très mauvais œil cette concurrence laïque et ont voulu le chasser de la ville. Mais Sigismond bénéficie de la protection d'un puissant prince local dont il a sauvé la fille. Sa pratique est donc autorisée mais, en contrepartie, il n'a pas le droit de former de nouveau médecin en dehors de l'équipe qui l'entoure déjà. De plus, le clergé a instauré des lois très précises quant à la pratique de son art (voir marge).

Depuis plus de dix ans maintenant, Sigismond gère son dispensaire, se faisant des ennemis, mais plus encore d'amis parmi les indigents, les humanoïdes monstrueux de la région et les sceptiques face aux religieux. Les tentatives d'intimidation et de rackets qu'il a essuyées ont toujours échoué grâce à la protection de Kalak (**salle 9**) et à l'appui de quelques personnages influents qui jouent de sa présence pour contrer les revendications des prêtres sur la ville. Le Père Verrat, premier religieux de la ville, en ressent une rancune farouche à l'égard de Sigismond, mais aussi de tous ceux qui l'entourent de près ou de loin.

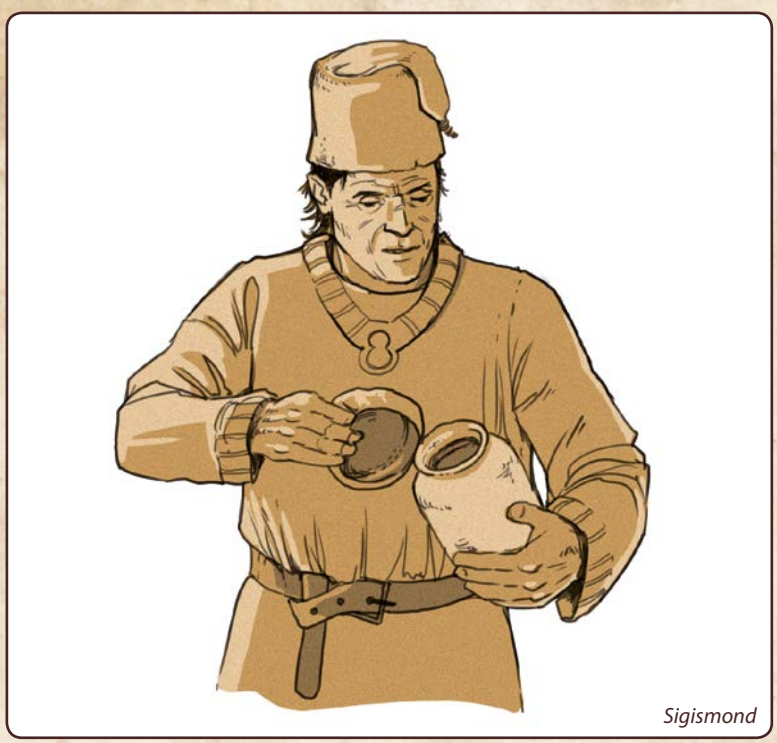
Pour Sigismond, tout le monde a le droit aux soins, d'où ses tarifs adaptés, voire gratuits pour les miséreux et les monstres. Il a fait fortune durant ses voyages, ce qui l'a aidé pendant longtemps à cacher ses activités, ne sollicitant l'aide financière de personne. Toutefois, depuis quelques années, ses soins gratuits ont lourdement mis à mal ses finances et il a dû trouver une autre manne financière. Il a développé la formule d'un poison indétectable qu'il vend à une guilde d'assassin. C'est pour lui un moindre mal, ayant obtenu de la Guilde que son poison ne soit utilisé que contre des puissants « *mauvais* ».

PNJ Médecin. Sigismond, 45 ans, maigre, voûté, ridé et fatigué, ses cheveux hirsutes lui donnent un air de savant fou. Il porte un pagne en lin par-dessus des vêtements usés. Sigismond est un vrai gentil, compatissant aux souffrances des autres. Distrait au quotidien, il est très appliqué dans son travail. Il collectionne les poupées du monde entier, un curieux passe-temps qui lui rappelle ses nombreux voyages. Une erreur du passé le hante depuis longtemps, mais il reste secret à ce propos. Est-ce le fantôme d'une patiente ? Sa femme qu'il n'a pas su soigner et qui s'incarne dans les poupées ? Le fait est que Sigismond dort mal, parle parfois tout seul comme si quelqu'un était à ses côté et regarde parfois dans le vide avec frayeur. Quant à ses rapports avec la guilde d'assassins, ils sont de plus en plus flous.

PNJ Prêtre. Père Verrat, la soixantaine, petit, trapu, les bras musclés. Un énorme nez lui mange le visage.

MÉDECINE OU MAGIE ?

Même si les maladies ne sont pas toujours naturelles, attribuées (à tort ou à raison) à des causes ésotériques, les soins de Sigismond n'ont rien de magiques. Certes, beaucoup l'appellent *« le chaman »* (surtout dans la basse ville), et d'autres le traitent de sorcier (surtout les hommes d'église), mais son art n'est que celui de la médecine, parfois pragmatique et approximative, fondée sur l'observation du corps (anatomie, physiologie…), les traditions médicales de plusieurs cultures et une dose de bon sens. Syncrétisme de divers courants, de l'acupuncture à la chirurgie de guerre en passant par la phytothérapie, son art accorde aussi beaucoup d'importance aux humeurs du corps. L'analyse des antécédents familiaux et les enquêtes d'entourage entrent aussi dans sa routine de diagnostic. Il n'hésite pas non plus à interroger les membres d'autres races passant en ville pour parfaire ses connaissances.



Sigismond

Ancien prêtre de guerre, il garde les traces de moments difficiles sur son crâne. Ennemi de Sigismond depuis dix ans, considérant sa médecine comme un charlatanisme antireligieux, un blasphème, il cherche à le faire arrêter et brûler en place publique. Lui-même souffre d'une étrange dégénérescence des nerfs qui paralyse peu à peu son côté droit. Aucun soin magique ne parvient à éradiquer le problème, seulement à en ralentir les effets. Le Père Verrat soupçonne une quelconque magie noire opérée par son rival. C'est un fanatique qui lit la réalité à travers le prisme de son obsession, prêt à tout sacrifier pour parvenir à ses fins.

LE DISPENSAIRE

Les remparts antiques en roche volcanique ne subsistent que dans une petite partie de la ville. Après l'abandon de ces remparts, la dernière tour de garde a longtemps servi à stocker diverses denrées et n'a plus été entretenue. Sigismond a racheté la tour et le bâtiment attenant, construit pour agrandir l'espace de stockage, et a fait rénover l'intérieur grâce à l'aide financière d'amis influents. L'extérieur est massif et encore solide, mais la charpente est en mauvais état. Il y a quelques mois, tout un côté du toit s'est effondré. Sigismond, n'ayant pas de quoi le réparer, a condamné une partie du dernier étage.

L'ouverture originelle de la tour donne vers des quartiers aisés, et c'est par là que les nantis rentrent. Une enseigne en fer annonce obligeamment *« Aux bons soins »*. Côté bas quartiers, une autre ouverture a été aménagée pour permettre aux indigents de ne pas croiser les notables. Les deux portes d'entrée sont en chêne, renforcées de barres d'acier et pourvues de serrures massives. Des meurtrières percent →

LOIS MÉDICALES

Face au succès de Sigismond, le Père Verrat a instauré des lois très restrictives sur la pratique de la médecine en ville, avec une tarification réglementée, très en dessous des tarifs courants, et les nobles et religieux ne paient pas les soins. Sigismond réalisant des opérations chirurgicales pointues et efficaces, les prêtres ont fait voter l'interdiction de *« mutiler les notables »*, et donc, lors des interventions, de pratiquer des incisions de plus de 2 cm. La peine pour l'indélicat est de voir sa main tranchée. Enfin, des amendes sont appliquées si le patient meurt des suites d'un acte médical (même une simple consultation). Côté vétérinaire, depuis une violente épidémie due à une zoonose, le soin des animaux est strictement interdit au sein de la cité. Les animaux doivent obligatoirement être traités hors la ville, mais la pharmacopée des apothicaires étant autorisée par ailleurs, Sigismond en joue pour justifier ses interventions.

LE QUARTIER DU DISPENSAIRE

Côté beaux quartiers, la rue pavée est entourée d'entrepôts de marchandises. On y trouve également une taverne, *Le Coq hardi*, repaire des miliciens des guildes, dont nombreux sont des patients de Sigismond. Les rares opposants venus manifester leur courroux sous la tour se heurtent en général aux guerriers. Côté misère, une rue en pente, boueuse, dessert un labyrinthe de taudis et de cabanes branlantes. Profitant de la notoriété du médecin, rebouteux, charlatans, vendeurs de charmes protecteurs et médiums se sont installés aux alentours. Des rumeurs prétendent que Sigismond se serait associé à une sorcière des taudis, qui contaminerait les notables pour lui fournir de la patientèle. Une vieille femme vient en effet le voir assez souvent à la nuit tombée, mais ceux qui la connaissent sous le nom de Marie des Songes savent que sa spécialité est plutôt l'oniromancie et le désenvoûtement.

la tour à une demi-douzaine de mètres de hauteur. En levant la tête, le patient peut aussi voir gravé dans la pierre un serpent lové autour d'un mat, souvenir de la compagnie militaire qui occupait l'endroit (le Serpent Noir).

LES INTÉRIEURS

Contrastant avec l'aspect extérieur usé, l'intérieur est entretenu avec une hygiène irréprochable (en particulier dans les salles de soins et de repos). De grandes dalles de pierre couvrent la terre battue du rez-de-chaussée, et un plancher de chêne massif sépare les niveaux. Il fait toujours assez frais aux étages, même en plein été, et les meurtrières ne laissent passer que peu de lumière du soleil. Sans ouverture, le rez-de-chaussée est encore plus froid, mais Sigismond pense que la fraîcheur limite la diffusion des maladies. À son arrivée, le médecin a englouti une fortune dans l'installation d'une trentaine de lumières éternelles qui éclairent le rez-de-chaussée. Le mobilier est quant à lui spartiate, parfois racheté d'occasion, car Sigismond réinvestit maintenant tout l'argent gagné parses recherches en chimie et sa pharmacopée, ou à payer des aventuriers afin de glaner des composantes rares à travers le monde.

Un escalier central en colimaçon permet d'accéder aux étages. Pendant la nuit, les portes ferrées sont fermées à clef et renforcées d'une barre en bois à l'intérieur. Kalak fait des rondes régulières au rez-de-chaussée et aux sous-sols pour s'assurer qu'aucun patient ne perturbe les lieux, d'autant plus que la tour ressemble par endroit à un musée, tant elle est remplie de souvenirs de voyages « *médicaux* ». Ici, une table de massage aidant à l'évacuation des toxines, ainsi qu'un tableau rappelant les effets des saveurs des aliments sur les énergies vitales. Là, une page encadrée du célèbre Classique de la Tradition des Voies Internes de l'Empereur Huang Tìn, grand connaisseur des six entrailles. Là encore, un automate pour mesurer la quantité de sang prélevé lors d'une saignée, ramené de la lointaine Kahalatie.

REZ-DE-CHAUSSÉE

1. Accueil des notables. L'accueil des patients se fait dans deux zones distinctes pour éviter les doléances des notables. Cette partie est réservée aux riches. Les lambris en essence de bois rares et les confortables fauteuils donnent une ambiance cosy à la salle d'attente. Divers instruments médicaux sont accrochés aux murs pour *« impressionner »* les patients. Les tarifs sont affichés face à la porte (obligation légale). Sigismond s'occupe de l'accueil. Il est rare d'y voir plus de deux patients en même temps (les notables prennent rendez-vous ou sont prioritaires).

2. Accueil des miséreux. Zone réservée aux indigents. Des bancs où s'entassent les malades et les blessés. Sigismond n'a plus les moyens de payer quelqu'un pour les faire patienter et, bien qu'ils soient disciplinés en temps normal, des disputes éclatent parfois. Kalak vient alors mettre de l'ordre à coup de martinet.

3. Consultations des notables

Là aussi, le luxe de l'ameublement, même s'il a un peu vieilli, correspond à la clientèle. Deux fauteuils profonds font face au bureau de Sigismond. Un divan haut accueille le patient pour l'auscultation, des étagères remplies d'ouvrages en plus de dix langues différentes recouvrent les murs. Il flotte ici en permanence une odeur d'encens, moins pour évoquer l'ambiance feutrée des temples que pour masquer celle des préparations



REZ-DE-CHAUSSÉE

médicinales empilées dans un grand buffet. Des étagères débordent de remèdes insolites dont les notables raffolent : suie de cheminée contre les engelures, poudre d'ardoise ou de corne de sabot de cheval contre les hémorroïdes, huile de pierre pour attirer les humeurs, castoréum contre l'épilepsie, pierres de fiel d'ovin ou d'humain contre le poison, ou encore onguent Rosat contre les démangeaisons des parties secrètes… Mais Sigismond ne les donne qu'en complément de ce qu'il considère comme de vrais traitements.

4. Soins et « bloc opératoire ».

An 124, 5e jour du Glas. J'ai enfin reçu les instruments. Je pense que l'artisan nain qui les a forgés pour moi ignore tout de leur destination. Il songe sans doute à la commande de quelque bourreau sadique. Mais grâce à ces outils, que j'ai inventé pour la plupart, je vais enfin pouvoir opérer efficacement. Il faut que Kalak et moi fassions un tour de →

nuit au cimetière, afin de récupérer du matériel pour m'exercer. À moins que le nouveau patient d'en bas n'y passe…

L'endroit est sobre : une table centrale au plateau assez large pour accueillir un ogre, deux autres alignées contre le mur, recouvertes d'instruments en métal (cautères, aiguilles, sondes et canules, scalpels et bistouris, spatules et scies, crochets et forceps, seringues, pinces…), deux commodes remplies de linges et un point d'eau (où il se lave abondamment les mains et le visage avant d'intervenir). Et surtout, surtout, des dizaines de lanternes en plus des lumières éternelles pour chasser la moindre parcelle d'ombre. Ce sont essentiellement les notables qui sont soignés ici. Hors cas très lourd, les miséreux sont traités dans la salle de consultation (**5a**).

5. Aile des miséreux. Vaste salle coupée en deux par un rideau tâché en lin. **a. Consultations.** Les consultations se font sur un lit aménagé. Livres, volumens et rotulus médicaux s'empilent sur une table contre le mur est. À côté, des dizaines d'ustensiles de médecine (poire de lavement, scalpels, pinces, aiguilles, ciseaux, matériel de saignée, ventouses…) sont posés sur deux tables basses. Une peinture représentant des points d'acupuncture est affichée au mur entre les squelettes d'anatomie comparée d'elfe, de nain et d'humain. Ici, aucun remède insolite, il soigne les miséreux avec sérieux. **b. Repos.** Ressemble à un dortoir. Les dix paillasses sont occupées. Les malades ne sont en général pas contagieux.

PNJ malade. Volombra, 18 ans, cheveux noirs longs et sales, yeux bleus très clairs, visage noirci par la saleté. Sous la crasse se cache toutefois un bel homme. Vêtu de haillons, il est l'aîné d'une famille nombreuse. Il présente des accès de violence incompréhensibles à intervalles réguliers. Sigismond le garde en observation car il n'arrive à le diagnostiquer. Il a cru déceler un mouvement dans son œil, peut-être un parasite ?

PNJ malade. Nialou, 36 ans, petite gens, blonde, coquette, rondelette et joviale. Des vêtements chiches, mais qu'elle prend soin de garder en excellent état. Elle aime avoir une fleur dans les cheveux. Elle sort d'un accouchement difficile et elle a perdu beaucoup de sang. Toujours affable, elle connaît tous les ragots et les rumeurs de la ville, à partir du moment où il s'agit de relations amoureuses. Une mine de renseignements !

BÂTIMENT PLUS RÉCENT

6. Salle de repos des notables. Elle ne contient que deux lits, la plupart des patients de cette condition préférant se reposer chez eux après une intervention médicale. Mais Sigismond en garde parfois en observation, surtout s'il soupçonne une maladie infectieuse. De lourdes tentures colorées donnent un aspect chaud à la pièce, deux coffres fermant à clef abritent les affaires des malades. Le médecin fait appel à la jeune **Eugénie**, charmante serveuse de la taverne d'en face et incorrigible bavarde, pour faire les lits et servir les malades qui résident quelques temps ici.

PNJ malade. Barin d'Offray, 47 ans, crâne dégarni et front ridé, massif malgré l'amaigrissement dû à la maladie, affable et bonhomme. Fils d'une riche famille marchande, il a toujours préféré les voyages aux livres de comptes. Pendant vingt ans, il a sillonné le monde à la recherche de nouveaux marchés pour ses frères qui dirigent la compagnie. II évoque souvent avec Sigismond des lieux qu'ils ont tous deux connus, et ils ont fini par sympathiser. Il souffre au-

CHAMPS D'EXPERTISE DE SIGISMOND

L'excellence des compétences médicales de Sigismond lui permet de traiter des patients atteints de tout type de pathologie. Devant son succès, les autorités religieuses ont décidé de réduire également les champs disciplinaires dans lesquels Sigismond a le droit d'exercer en autorisant : la médecine interne (maladies pulmonaires, cardiologiques, vasculaires et hématologiques) ; la chirurgie (orthopédie avec amputations et réductions de luxations, parfois ablations de kystes et abcès, voire d'un œil) ; l'ophtalmologie et l'oto-rhino-laryngologie (surtout des rhumes et des irritations oculaires qu'il traite avec des plantes) ; les empoisonnements et les infections (le plus gros de son travail depuis quelques semaines) ; la médecine de jeunesse (les notables sont friands de sa pommade rendant *« plus jeune »*) ; et la médecine sexuelle (des accouchements aux aphrodisiaques, ceux-ci essentiellement pour les hommes riches).
Les soins de l'esprit sont interdits, mais Sigismond traite souvent des *« folies »*, en prétextant soigner les symptômes physiques comme les tremblements pour contourner la loi.

(suite marge suivante)



1ER ÉTAGE

jourd'hui d'une affection pulmonaire qui lui fait cracher une bile noire. Même si le médecin ne dit rien, Barin sait que sa fin approche car aucun remède ne paraît efficace. Il prend cela avec calme, désireux de consigner ses souvenirs avant de disparaître, notamment les emplacements de mines abandonnées dans lesquelles il comptait retourner avant de tomber malade.

7. Écuries et remise. Fermées par une haute double porte s'ouvrant sur une rue passante. Quatre boxes dont trois sont occupés par les chevaux de Sigismond, de Kalak (**10**) et de Frink **(sous-sols**). Gulp (**ss7**) fait office de palefrenier. La remise attenante →

(suite marge précédente)

La pédiatrie est également exclue, les clercs voulant éviter que la médecine de Sigismond ne s'ancre dans les pratiques communément admises. La reconnaissance des parents doit aller aux divinités, car « *ce sont les dieux qui sauvent les enfants pieux* ». Le moindre écart causerait l'interdiction définitive de pratique dans la ville. Pourtant, Sigismond n'hésite pas à braver l'interdit pour sauver des miséreux ou… des aventuriers de passage.

est remplie de sacs de denrées alimentaires, de foin, de malles et de tonneaux ; certains étaient même déjà là avant la venue de Sigismond. Il n'est d'ailleurs jamais monté sur la mezzanine pour regarder ce que contiennent les malles perchées là-haut…

1ER ÉTAGE

8. Laboratoire d'alchimie, herboristerie.

An 123, 21e jour des Pleurs. Je n'ai plus d'eupatoire, ni d'immortelle. Il m'en faut absolument ! J'hésite à envoyer Kalak en ville pour en trouver, il a été pris à parti par un prêtre la dernière fois. Je dois trouver un approvisionnement plus sûr. Peut-être les frères de Barin ?

Des centaines de pots occupent les rayonnages circulaires. Une table, encombrée d'instruments, cornues, pilons, alambics et athanor, permet toutes sortes de préparations. Sigismond note les recettes qui fonctionnent dans un grand registre à la couverture de cuir verte. Gulp traîne souvent en ce lieu, inventant de nouvelles pharmacopées avec un instinct rare. Sur une table à part, des pots noirs sans inscription contiennent les composantes du poison de la guilde des assassins. Il ne manque que le venin d'aspic rouge, recueilli directement et frais dans l'animalerie en sous-sol (**ss7**). Une longue vue miniaturisée et modifiée (ressemblant à un très gros microscope) sert à observer le sang des malades et les *« cultures de microbes »* dont il prend grand soin. Le sang de Snogak (**ss5**) le laisse perplexe.

9. Vide.

10. Chambre de Kalak. Des peaux d'ours accrochées aux murs transforment la pièce en une sorte de tente primitive. Une couche épaisse, jetée au sol, une table basse, des mats sculptés par ses soins, Kalak a reconstitué ici sa résidence de quand il était chef de sa tribu nomade. Une grande épée, trop lourde pour un humain moyen, pend accrochée au plafond par deux lourdes chaînes. L'orque l'a arrachée des mains d'un puissant seigneur gnoll qu'il a vaincu dans sa jeunesse. Kalak cache également un masque en bois, hideux, sous une peau. Cet artefact lui permet d'observer à loisir ce qu'il se passe dans son ancienne tribu, en particulier ce que deviennent Kulk et Idala, ses enfants.

PNJ Garde du corps. Kalak, 30 ans, costaud, armure de cuir bouilli sur des habits humains de bonne facture. Ancien chef de clan rejeté par les siens après une terrible blessure, il fut remis sur pied par Sigismond, mais il boîte toujours. Il a fait un serment de vie et est prêt à tout pour Sigismond. Sous un faciès et un corps de brute, Kalak cache un esprit vif et pratique. Redoutable combattant, peu de guerriers peuvent se mesurer à lui. Il ne cherche pourtant pas l'affrontement, mais ne le refuse jamais non plus.

11. Vide. Quelques seaux récoltant l'eau qui s'infiltre depuis le 2e étage. Le plancher est pourri près du mur et ne soutient pas le poids d'un homme.

2E ÉTAGE

12. Salle d'eau.

An 123, 2e jour des Vents. L'eau est un mystère. Je la soupçonne d'autant de bienfaits que de souffrances. J'ai besoin d'eau pour laver, irriguer ces plaies, maintenir propres les locaux (j'ai eu du mal à le faire comprendre à Gulp et Frink, mais ils commencent à prendre au sérieux leurs tâches ménagères). Toutefois, plusieurs malades des derniers jours présentaient les mêmes symptômes de vomissements et de nausées. Tous dans le même quartier.



2E ÉTAGE

L'eau du puits, après ces grandes pluies, serait-elle en cause ?

Petite pièce avec un seau, une bassine, et un grand bassin. Une cloison bancale en bois la sépare de la partie effondrée. Sigismond a mis en place un système de récupération d'eau de pluie à partir de la zone effondrée, avec des gouttières qui remplissent le bassin. La zone effondrée est couverte de toiles cirées pour éviter que l'eau ne s'infiltre au 1er étage.

13. Chambre et bureau de Sigismond. Un grand lit à baldaquin dont les montants illustrent des scènes érotiques plutôt explicites. Une peau d'un ours certainement colossal cache une bonne partie du plancher. Tout le long des murs, des étagères débordent d'ouvrages de médecine et de réceptaires, recueils de remèdes, certains écrits par Sigismond lui-même. Entre les ouvrages, des dizaines de poupées des quatre coins du monde attendent dans des états variables. Le bureau a d'ailleurs été transformé en établi de fortune pour réparation de poupée.

LES SOUS-SOLS - SOINS NOCTURNES

Les sous-sols sont froids et humides, et de l'eau perle sur les murs par endroit. Ces souterrains servaient autrefois d'issue de secours pour sortir de la cité lors de sièges, mais aussi d'abri pour la population. À cette fin, des petits bassins ont été creusés au pied de la paroi pour récolter l'eau qui ruisselle. De nombreuses créatures ont pris →

VÉTÉRINAIRE À SES HEURES

Sigismond est un vrai « humanoïdiste », plaçant la vie humanoïde (au sens large) au-dessus de tout. Mais il n'en reste pas moins sensible à la souffrance animale. Même si le soin aux animaux est interdit à l'intérieur de la ville, il lui arrive de soigner des animaux plus ou moins sauvages. Il y voit aussi – et peut-être surtout – un moyen d'approfondir ses connaissances médicales, car les créatures qu'il soigne dans les sous-sols tiennent pour certaines plus de l'animal que de l'humanoïde. Comment aurait-il pu si bien soigner le gnoll de la semaine dernière s'il n'avait pas eu autant de chiens à disséquer ? Mais soigner des animaux sauvages n'est pas sans répercussion sur l'équilibre écologique de la région, et les éleveurs des villages autour d'AsLordenne se plaignent d'une recrudescence des attaques, sans en connaître la cause.

(suite marge suivante)

l'habitude de venir s'abreuver depuis que Sigismond a débloqué l'entrée. Il n'est donc pas rare de croiser des créatures (vraiment) sauvages, venues bien évidemment pour autre chose que les soins… Certaines font même parfois des incursions à l'accueil (**ss1**). Les galeries ne sont pas très larges, rarement plus de 3 m, parfois renforcées d'arcades de pierre. Quelques unes sont écroulées.

Une partie des souterrains a été aménagée à proximité de l'ancienne réserve. Les passages ont été élargis et renforcés, et des rideaux en peaux de bête séparent les différentes *« pièces »*. Des braseros permettent de réchauffer sensiblement l'atmosphère et d'éviter que l'air ne soit trop humide et propice aux microbes. Sigismond se livre ici à la médecine, ainsi qu'à la dissection des cadavres de diverses races. Ces activités « secrètes » pourraient lui coûter la tête auprès des autorités religieuses intransigeantes, qui n'attendent qu'un faux pas pour se débarrasser de lui.

PNJ Aide-soignant. Frink, humain, mince et élancé, les joues creusées et un visage qui rappelle une musaraigne. En charge du sous-sol. Il est en réalité agent de la guilde des assassins qui surveille Sigismond et le protège. Il utilise aussi cette couverture pour exécuter ses contrats en ville et entretenir des relations avec certains clans orques de la région. C'est un taiseux, toujours à regarder les gens comme s'il les évaluait. D'un autre côté, ses connaissances dans le domaine des poisons et leurs antidotes ont peu d'équivalents à AsLordene.

LES SALLES DU SOUS-SOL

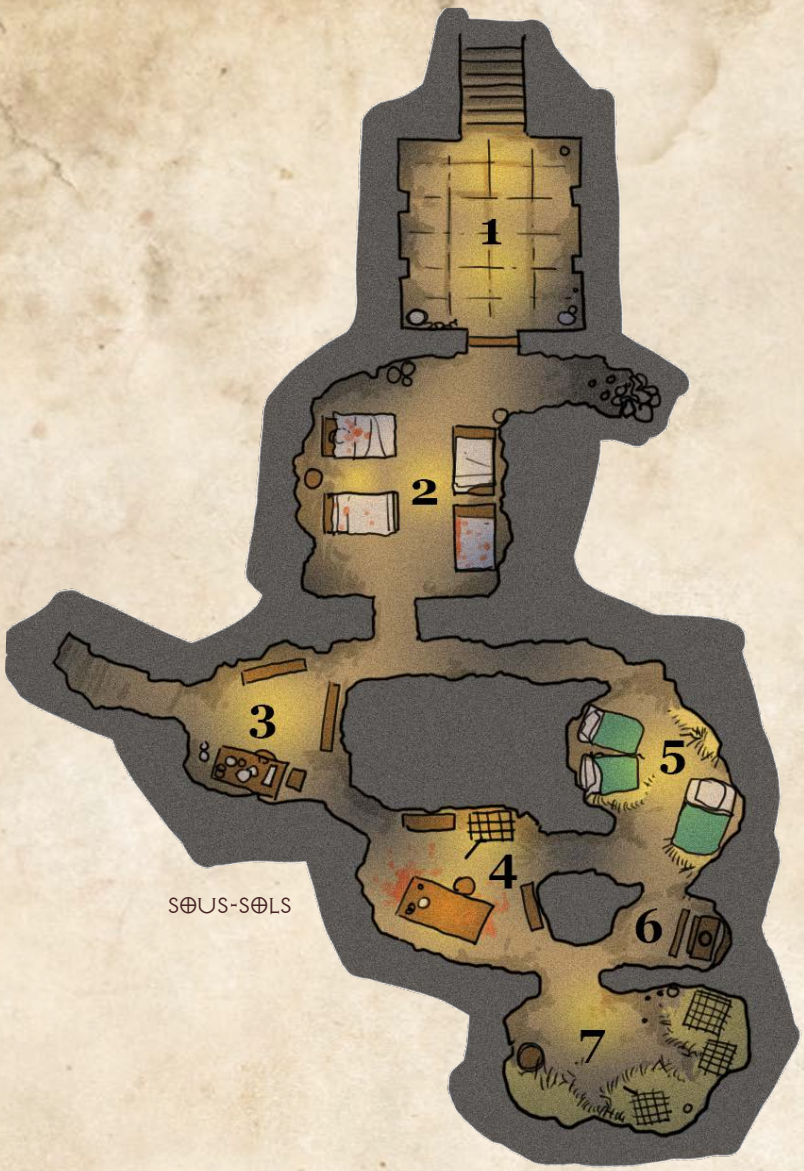
ss1. Ancienne réserve des gardes. Vide. Une lourde porte d'acier, continuellement fermée à clef et piégée, protège l'accès aux souterrains. Côté sous-sols, elle est sillonnée de profondes griffures. Dieu sait ce qu'il se passerait si la bête capable de tels dommages arrivait à remonter dans la ville…

ss2. Morgue. Quatre tables couvertes d'une toile cirée. Du sang au sol. Une odeur nauséabonde malgré un nettoyage régulier. Sans raison apparente, la température n'arrive pas à dépasser les quelques degrés ici. Sigismond y conserve donc les cadavres des créatures n'ayant pas survécu à ses opérations. Il s'en sert aussi pour disséquer certaines afin de parfaire ses connaissances anatomiques sur les diverses races. Le cadavre d'une créature non identifiable repose sur une des tables, à moitié recouverte par un drap.

ss3. Accueil. Des bancs en bois et des peaux au sol. Un bureau débordant de babioles, paiement des créatures pour les soins (crânes, insectes, os, bijoux fantaisie, nourriture avariée… et parfois des objets de valeurs dérobés lors de raids). Il y a presque toujours un orque ou un gobelin qui attend pour se faire soigner. Ce sont les principaux patients de Sigismond.

ss4. Salle de soins et d'opérations. Semblable à celle de la tour, les lumières éternelles en moins. La table d'opération est toutefois renforcée et équipée de chaînes et de menottes en acier. Suite à la réaction violente d'un patient lors d'une opération, Sigismond a fait installer une cellule de survie, une cage en acier renforcé dans laquelle il peut se réfugier en attendant des secours (Kalak ou Frink).

ss5. Salle de repos des créatures. Avant de pouvoir repartir après une opération ou des soins, les créatures se reposent ici. Des paillasses de toutes tailles couvrent le sol. Des chaînes sont fixées au sol afin de maintenir les créatures peu dociles lorsqu'elles



sont malades. Des seaux d'eau et des écuelles, contenant parfois les restes de repas qui feraient vomir un orque, sont stockés dans un coin. Trois créatures sont présentes : Ydorch, un orque très acariâtre avec une attelle au tibia et qui doit partir le lendemain ; Pryrocq, un demi-ogre avec une profonde entaille au ventre, et qui se sent insulté d'avoir dû venir se faire soigner ici après s'être vu refuser l'entrée de la ville ; et Snogak, un gobelin.

PNJ Contagieux. Snogak. Gobelin à peine mature. Arrivé il y a trois jours, son état empire et Sigismond l'a placé en isolement et l'a attaché. Sa maladie rappelle étrangement les premiers cas de l'épidémie qui a →

(suite marge précédente)

Pour le moment, Sigismond se contente de ces créatures communes (loups, ours, chauve-souris ou mille-pattes géants, voire worgs), mais une discussion datant d'il y a quelques mois, avec un mage lettré et aventureux, lui a donné envie de mieux connaître l'anatomie de créatures monstrueuses aberrantes telles que les aboleths et autres bulettes, par exemple (peut-être pire encore, pourquoi pas un tyrannœil !). N'ayant plus l'envie ni le temps de voyager, peut-être devra-t-il engager quelques mercenaires pour lui ramener des spécimens à observer et disséquer, de préférence vivants.

MISES EN SCÈNE

Dame de haut rang. Galienne, la fille du prince sauvée par Sigismond, a décidé de braver l'interdit d'enseignement et de suivre la voie du médecin. Voilà plusieurs semaines qu'elle participe en secret à des cours nocturnes malgré son inscription au temple de la déesse lunaire. Par souci de discrétion, elle rejoint la tour par le côté de la ville basse. Son manège a été remarqué par une bande de malandrins qui réfléchit au meilleur moyen de profiter de cette information.

Représailles orques. Les clercs d'AsLordene ne sont pas les seuls à en vouloir à Sigismond. Une assemblée de chamans des goblinoïdes des collines voit d'un très mauvais œil cet humain qui guérit et attire en ville, même secrètement, leurs fidèles, et qui détourne ainsi les offrandes aux dieux. Avec quelques autres fanatiques des tribus, gobelins, orques, hobgobelins et gnolls, ils préparent un raid nocturne contre le dispensaire. Les grottes font un parfait point d'entrée, discret et donnant directement sur la ville et ses beaux quartiers, une fois la tour ravagée. Après un tel coup, même si le médecin survit, plus personne ne lui fera confiance…

La sorcière blanche. Marie des Songes n'est pas la seule magicienne à proximité du dispensaire. Une guérisseuse qui use de magie divine y vit aussi. Elle soigne les maladies liées aux présences démoniaques. Récemment, elle a absorbé le « mal » d'un possédé et l'a ensuite transmis à Sigismond sans le savoir. Ce mal est une force démoniaque qui contamine comme une maladie par un simple contact et qui se renforce à chaque nouvelle possession. Grâce à Sigismond, ce sont des dizaines de possédés supplémentaires chaque jour… Lorsqu'elle aura assez de puissance, elle se réveillera en chaque possédé. Un PJ est peut-être contaminé…

Peste. Alina a été la disciple du père Verrat, mais elle a perdu la foi, au cours de la grande épidémie, face aux actes des prêtres monnayant leurs soins alors que Sigismond donnait sans compter. Elle a développé une véritable haine des religieux et envisage de déclencher une épidémie (l'un des symptômes est une paralysie progressive). Devenue responsable de la pharmacopée du temple, elle a conçu une potion qui résiste aux soins magiques et elle en prépare également l'antidote. Son but est de discréditer les clercs et de mettre en lumière Sigismond.

La prière de trop. Le faiseur de secrets officiel de la ville est mort. Il se rendait dans une chapelle des taudis pour faire fuir la maladie avec son symbole religieux comme médicament divin, quand il s'est écroulé en pleine rue, la langue gonflée et bleue. Le Père Verrat accuse Sigismond de l'avoir empoisonné par jalousie, car « ses prières étaient une arme redoutable contre les germes du mal ». Il a effectivement été empoisonné, mais par Verrat lui-même. Ce dernier a engagé un voleur de la cité voisine pour dérober un des poisons dans le laboratoire de Sigismond, pour que l'arme du crime soit retrouvée chez le médecin en cas de « perquisition ».

Concurrence. Le nouveau patient du dispensaire est Saleïdil, un elfe médecin venu dérober les secrets de Sigismond dont la réputation a dépassé les frontières de la région. Saleïdil est ambitieux et en rien philanthrope. Il aspire à devenir le médecin du Roi, et pour cela, il doit devenir à la fois le parfait médecin et le seul digne de cette fonction. Il se prétend donc malade et souffrant de symptômes compliqués, afin d'observer Sigismond travailler et de s'en débarrasser une fois ses techniques acquises (et d'avoir dérobé certains ouvrages/potions). La veille, il a failli être démasqué quand Kalak l'a découvert devant le laboratoire d'alchimie, mais il a feint une crise de somnambulisme.



frappé la ville il y a quelques années. Mais le sang qui coule de ses yeux et ses muscles qui grossissent ne sont pas des symptômes attendus. Gulp (**ss7**) est terrorisé et voudrait bien le détacher pour le laisser partir…

ss6. Temple. La caverne étroite et basse de plafond accueille un petit sanctuaire dédié à un dieu oublié, parangon du savoir et de la connaissance que Sigismond a découvert au cours de ses pérégrinations. Trois cercles concentriques, l'instinct, le savoir, l'illumination, symbolisent son enseignement. Une balance de bronze aux plateaux couverts de galets noirs ou blancs représentant les succès et les échecs du médecin. Pour le moment, elle penche côté blanc.

ss7. Animalerie. Odeur d'urine et de poils mouillés. Frink garde toutes sortes de petits animaux pour nourrir les créatures, mais également pour ses expériences et celles de Sigismond. C'est aussi là que dort Gulp, sur une paillasse entre deux cages à lapins.

PNJ Serviteur. Gulp, gobelin bossu, serviteur à tout faire, officiellement esclave pour les autorités. Maladroit et gaffeur, il veut toujours bien faire. Malgré les apparences, il est très intelligent pour un gobelin et il est doué pour concocter des potions. C'est lui qui assure la liaison entre les créatures malades/blessées et l'accueil en sous-sol. Il adore son métier et les responsabilités, et il est très fier de la confiance que Sigismond lui octroie.

Kristoff Valla et Géraud « myvyrrian » G.
***illustrations & plans** Guillaume Tarvernier*

POUR ARS MAGICA

MAGA D'HERMÈS : ISDAM EX MISCELLANEA

Cette aide de jeu présente une maga de la maison Ex Miscellanea à plusieurs périodes de sa vie. Comme pour les alliances, ces étapes ont été nommées en fonction des saisons, chacune représentant un segment de la vie d'Isdam.

Ce personnage a pour but de montrer la versatilité du système d'*Ars Magica* et de donner une inspiration aux meneurs et joueurs pour leur propre saga. Isdam peut aussi bien servir de personnage prétiré, d'allié ou d'antagoniste. Le meneur peut très bien en faire une rencontre fortuite pour animer un tribunal et, ensuite, la faire revenir à intervalles réguliers pour montrer aux joueurs l'évolution de l'univers en dehors de leur alliance.

Présentation

Concept : Maga d'origine nordique, descendante d'une tradition de sorcière des glaces, elle est poursuivie par la fée qui l'a élevée et qui cherche à la capturer.

Enfance et apprentissage : Isdam est une orpheline qui n'a jamais connu ses parents. Élevée par une sorcière au plus profond d'une forêt où l'hiver ne cessait jamais, la future maga passa son enfance loin du monde, à s'occuper des corvées ménagères de la vieille Grand-mère Hiver. Un beau jour, Stiria, une maga de la maison Ex Miscellanea, découvrit l'entrée du regio où se trouvait leur cabane. La magicienne parvint à tromper la vigilance de la sorcière et découvrit la petite fille. Voyant que celle-ci avait le don, elle décida de l'emporter pour en faire son apprentie et la soustraire à sa geôlière.

Caractéristiques générales

Isdam a une affinité particulière avec la forme Aquam et le froid ; malheureusement, elle contrôle mal sa magie, et il arrive régulièrement que des effets en rapport avec la neige, le froid ou la glace se produisent spontanément autour d'elle : Les fleurs se couvrent de givre, l'atmosphère se refroidit, l'eau gèle dans les coupes ou les serviteurs se mettent à frissonner.

Lorsqu'elle quitte son alliance, il n'est pas rare que Grand-mère Hiver complique la vie d'Isdam, en envoyant des fées pour tenter de la capturer, c'est particulièrement vrai lorsque le solstice d'hiver approche.

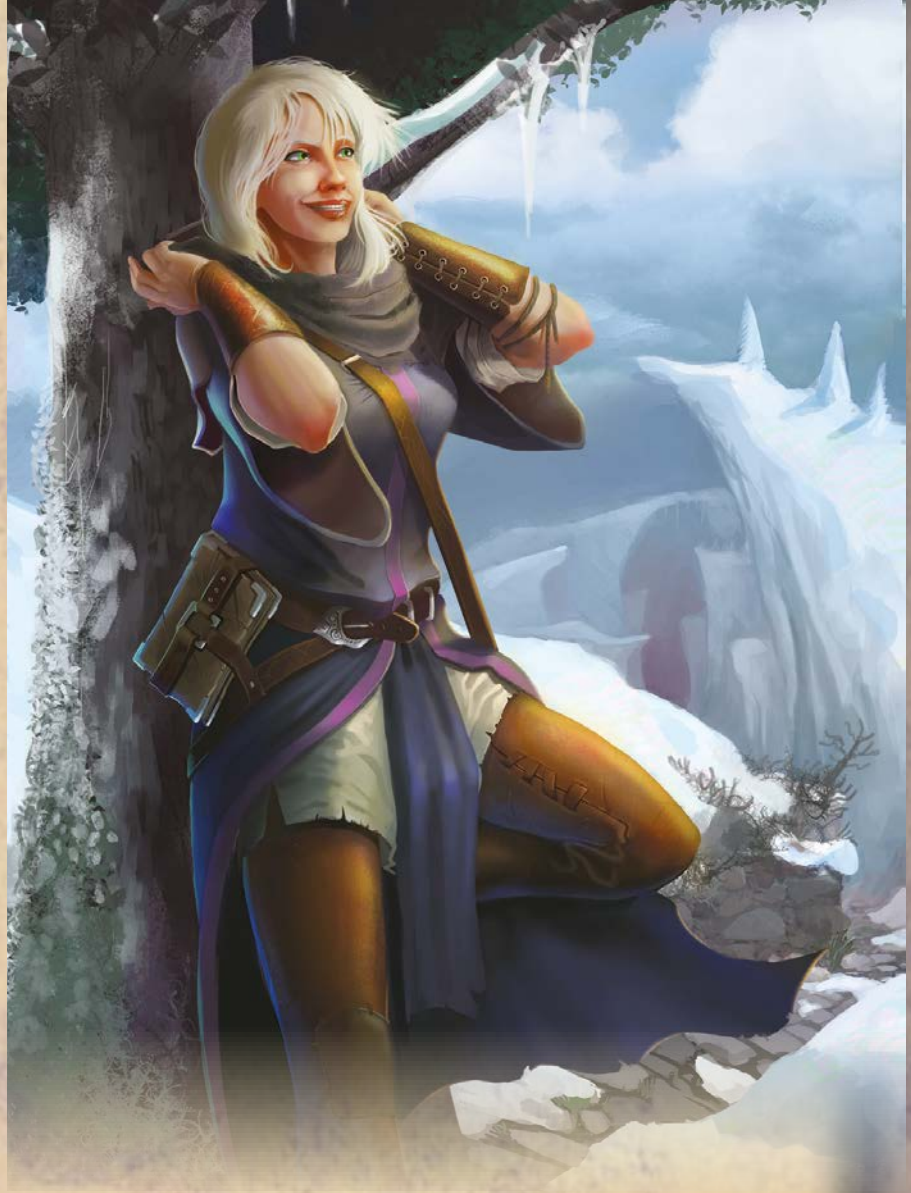
Caractéristiques : Int +3, Com +0, For -1, Per +0, Pré +0, Éne +2, Viv -1, Dex +0

Sceau de magicien : Glacial

Traits de personnalité : Froide +3, Méfiante +2, Loyale +2

Vertus : Le don, Mage hermétique, Puissant Aquam, Grande immunité (le froid, la glace et la neige), Focus majeur (le froid, la glace et la neige), Forme de prédilection Aquam, Sans âge

Vices : Expression constante, Arts incompatibles (Creo Ignem, Rego Ignem), Persécutée par Grand-mère Hiver, Faible pour Grand-mère Hiver, Handicap social (élevée par les fées), Circonstances délétères (l'été)



Isdam au printemps

Isdam au printemps

Après un apprentissage pénible, ponctué par les tentatives de Grand-mère Hiver pour enlever Isdam et la ramener dans son domaine, la jeune femme devint maga. Ayant passé son gant, Isdam souhaite maintenant partir plus au sud pour fuir sa persécutrice et s'installer avec d'autres jeunes mages pour fonder une alliance.

Âge : 20

Apparence : Isdam est une jeune femme aux cheveux blonds, presque blancs ; même si elle est plutôt jolie, son air inaccessible et sa froideur glaciale maintiennent les hommes à distance. Elle porte en général des robes dans les tons bleus et ses cheveux sont tressés, sa natte reposant sur son épaule. →

Niveus

Puissance magique 10 (Animal)
Caractéristiques : Int +2, Per 0, Pre -2, Com 0, For -3, Ene +3, Dex +2, Vit +3
Taille : -2, Enc : +3
Vices et vertus : Caractéristiques améliorées (x2), Férocité (affamé), Endurance, Ouïe fine, Compulsion (vol), Mauvaise réputation
Qualités : Agressif, Résistant, Odorat développé, Rusé, Prédateur de poursuite, Ouïe fine
Traits de personnalité : Maligne +3, Voleuse +3
Réputations : Voleuse (local) 4
Compétences : Athlétisme 5, Attention 3 (odorat), Bagarre 5, Chasse 4, Survie 3, Tromperie 5
Apparence : Niveus est une renarde de vertu au pelage blanc.
Pouvoirs
Invisibilité, 0 pts, Init +0, Imaginem : Si elle se tient immobile, Niveus peut devenir invisible à volonté. Traversé des voiles, 5 pts, Init +0, Vim : Niveus peut traverser les voiles de tout les regio féeriques et magiques.

Compétences : Arts libéraux 1, Athlétisme 1, Finesse 2, Attention 1, Langue (latin) 5, Concentration 1, Langue (natale) 5, Parma magica 1, Tromperie 1, Connaissance des gens 1, Théorie de la magie 3 (Aquam), Connaissance de la région (natale) 1, Natation 1, Discrétion 1

Arts : Creo 6, Ignem 3, Intellego 5, Aquam 7+3, Auram 5, Perdo 4, Rego 5

Sorts connus : Dagues de glace Cr(Re)Aq 20, Nuages de neige estivale CrAu 25, Pont de glace CrAq 20, Tour de neige et de glace CrAq 30, Tapis de glace ReAq 15, Frisson des premières neiges PeIg 10

Isdam à l'été

Quinze années se sont écoulées depuis qu'Isdam a passé son gant. Son alliance ayant grandi et prospéré, elle a pu enchanter son talisman grâce à ces ressources. Elle est maintenant à la recherche d'un apprenti, et prépare donc un voyage vers sa terre natale et espère que certains de ses sodales seront prêts à l'accompagner.

Isdam a maintenant un servant bouclier : Ian, le capitaine de turbula. Ce vulgaire, étrangement immunisé au don, est aussi devenu son amant et confident ; Isdam lui a fabriqué une cape enchantée pour le protéger du froid constant qui l'entoure et lui a fourni un rituel de longévité.

Âge : 35, apparent 20

Apparence : Lasse de ses airs sages, Isdam a coupé ses cheveux courts. Son regard glacé, au sens propre, limite énormément ses interactions avec les vulgaires. Elle affectionne toujours les robes et le bleu mais, ses moyens ayant augmenté, celles-ci sont maintenant de bien meilleure facture et couverts de motifs hivernaux.

Crépuscule : 1 (3 pts)

Cicatrices de Crépuscule : La peau d'Isdam se couvre de givre lorsqu'elle lance des sorts de deuxième magnitude ou plus, et ses yeux sont maintenant des billes de glaces.

Nouvelles compétences : Finesse (Aquam) 4, Connaissance de l'Ordre 1, Parma magica 2, Connaissance de la magie 1, Connaissance de la féerie 1, Théorie de la magie (Aquam) 5, Philosophae 2, Maîtrise du bouclier de l'hiver (Incantation rapide) 1

Arts : Creo 10, Animal 5, Ignem 5, Intellego 6, Aquam 12+3, Imaginem 5, Muto 5, Auram 5, Mentem 5, Perdo 5, Corpus 5, Terram 6, Rego 10, Herbam 5, Vim 6

Nouveaux sorts connus : Bouclier de l'hiver CrAq 5, Chimère de glace Cr(Re)Aq 30, Serviteur de l'hiver ReAq(Me) 20

Isdam à l'automne

Quarante-cinq ans après son gant, Isdam a formé sa première apprentie, Esmeralda, qui a elle-même passé le sien. Elle se prépare maintenant à sa confrontation finale contre Grand-mère Hiver et espère que certains de ses sodales l'aideront à la détruire et que les autres ne la dénonceront pas au Tribunal.

Lors d'une confrontation, durant laquelle elle détruisit le Duc des Frimas (un puissant serviteur de Grand-mère Hiver), Isdam subit un terrible épisode de Crépuscule, ce qui empira l'effet néfaste de son don sur les vulgaires. Ian, son servant bouclier, est mort massacré par le Duc des Frimas durant le Crépuscule d'Isdam, cette perte l'a poussée encore un peu plus dans sa solitude.

Les confrontations incessantes avec les fées l'ont plusieurs fois amenée à comparaître en tribunal pour molestation de créature féerique, autant dire que les relations d'Isdam avec la maison Merinita sont glaciales.

Durant l'un de ses voyages, Isdam a rencontré une renarde magique



Isdam à l'hiver

qu'elle a sauvée de chasseurs. Elle décida de la nommer *Niveus* et de la ramener à son alliance pour en a fait son familier.

Âge : 65, apparent 20

Apparence : En plus de ses cheveux courts, Isdam porte maintenant les cicatrices de ses combats contre les sbires de Grand-mère Hiver ; le Duc des Frimas, en particulier, lui a laissé en souvenir une balafre sur la joue droite.

Crépuscule : 3 (8 pts)

Réputations : Sorcière (locale) +3, Maîtresse en magie de glace (ordre d'Hermès) +3, ennemie des fées (maison Merinita) +1

Cicatrices de Crépuscule : La température corporelle d'Isdam est maintenant celle de l'eau gelée d'une rivière en hiver.

Nouveau vice : Don tapageur (acquis à cause du Crépuscule).

Expression constante

Expression constante est un vice introduit dans *"Legends of Hermes"*, un supplément non traduit à l'heure actuelle. Pour pouvoir l'utiliser, il suffit de savoir que des effets magiques spontanés et incontrôlés se produisent autour du magus. Leur puissance est au maximum équivalente à une incantation sans effort (Te+Fo/5) et le magus peut dépenser un point de confiance pour les bloquer durant quelques minutes.

Nouvelles compétences : Droit hermétique 3, Finesse (Aquam) 5, Attention 2, Concentration 2, Connaissance de l'Ordre 2, Parma magica (ignem) 3, Connaissance de la magie 3, Connaissance de la féerie 3

Arts : Creo 20, Animal 5, Ignem 10, Intellego 10, Aquam 20+3, Imaginem 5, Muto 10, Auram 15, Mentem 5, Perdo 10, Corpus 5, Terram 6, Rego 15, Herbam 5, Vim 10

Nouveaux sorts connus : Marche du messie MuAq 25, Appel des flots bouillonnants InAq 15, Protection contre les fées aquatiques ReAq 15

Isdam à l'hiver

Isdam n'est plus une apprentie depuis 80 ans, elle a vaincu Grand-mère Hiver, aidée par ses sodales, lors d'un combat épique qui lui a coûté cher. Elle a tué en guerre des magiciens un mage de Merinita qui souhaitait la punir de ses exactions envers les fées et, depuis, les quaesitor la surveillent de près.

L'âge et la puissance ont changé son cœur en glace, chaque année qui passe la voit devenir un peu moins humaine... Les servants de l'alliance l'évitent comme la peste, il est en effet arrivé que certains d'entre eux meurent de froid ou perdent des doigts à cause d'horribles engelures rien qu'en la touchant.

Ce qu'elle ne répétera jamais à qui que ce soit, c'est la prophétie - laissée par la reine féerique - qu'un jour elle sera la nouvelle Reine de l'Hiver.

Maintenant, elle a le regard tourné vers le dernier défi qui lui reste : devenir archimage.

Âge : 100, apparent 20

Apparence : La peau d'Isdam est devenue presque bleue, ses cheveux sont raides comme des pics de glaces et sa simple proximité fait frissonner de peur et de froid.

Crépuscule : 7 (3 pts)

Réputations : Sorcière (locale) +3, Maîtresse en magie de glace (ordre d'Hèrmes) +4, ennemie des fées et de la maison Merinita (maison Merinita) +5

Cicatrices de Crépuscule : La peau d'Isdam a pris la couleur de la glace.

Vices perdus : Persécutée par Grand-mère Hiver, Faible pour Grand-mère Hiver

Nouveaux vices : Ambition (mineur), fier (mineur)

Compétences : Parma magica (Ignem) 5, Théorie de la magie 6 (Aquam)

Arts : Creo 30, Animal 5, Ignem 10, Intellego 10, Aquam 30+3, Imaginem 5, Muto 10, Auram 20, Mentem 5, Perdo 10, Corpus 5, Terram 6, Rego 20, Herbam 5, Vim 10

Sorts connus : Colère de Neptune ReAq 40

Talisman

Le talisman d'Isdam est un bracelet relié à trois bagues par plusieurs chaînettes d'argent, elle le porte à la main droite. Les liens du bijou figurent des motifs de cristaux de glace aux croisements desquels sont incrustés des pierres de « *glace éternelle* » (du quartz bleu).

Forme et matériaux : Le bijou donne un bonus de forme de +5 pour contrôler ou créer de la glace et de la neige, et le quartz un bonus de matériaux de +3 pour la glace.

Le talisman à l'été

Pour l'instant, seul le bonus de +5 pour créer et contrôler la glace a été débloqué, il est pris en compte dans ses totaux d'incantation.

Frissonnement du cœur déloyal PeIg 18

Si une personne autre qu'Isdam, n'ayant pas de résistance à la magie, tient le talisman, elle perd un niveau de fatigue à chaque round.

Base 4, +1 Toucher, +10 Utilisation illimitées, +3 Déclenchement extérieur

Le talisman à l'automne

Le bonus de +3 pour tout ce qui est en rapport avec la glace a été débloqué, il est pris en compte dans ses totaux d'incantation.

Anéantissement éternel de la fée PeVi 21

Cet effet fait perdre cinq points de puissance mystique à un être féerique si sa résistance à la magie est inférieure à 22.

Base 5, +5 24 Utilisations par jour, +11 Pénétration de 22

Le talisman à l'hiver

Premières lueurs de l'été ReAq 25

Le talisman d'Isdam peut faire fondre la glace à volonté de manière très rapide.

Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Taille, +1 Intensification d'effet, +5 niveaux Concentration maintenue par l'objet, +10 niveaux Utilisations illimitées

Sortilèges

Sont listés ici les sortilèges créés par Isdam ne se trouvant pas dans le livre de base d'Ars Magica.

Marche du messie MuAq 30

D'un pas assuré et sans aucune magie visible, Isdam s'avance et marche sur une surface liquide.

L'eau sous les pieds du lanceur de sort deviens solide, lui permettant de marcher dessus.

Base 4, +2 Soleil, +1 peut être arrêté à volonté, +3 sans gestes ni paroles

Pont de glace CrAq 20

Isdam marche dans le vide et, à chacun de ses pas, un pont de glace se forme pour la soutenir.

Créé un pont de glace de 15m de long maximum.

Base 4, +1 Toucher, +3 Taille

Frisson des premières neiges PeIg 10

À la fin de l'incantation, un nuage de souffle glacial sort de la bouche d'Isdam et s'enroule autour du cou de sa victime, celle-ci est prise d'un violent frisson.

La cible du sort ressent un violent frisson et perd un niveau de fatigue.

Base 4, +2 Voix

Dagues de glace Cr(Re)Aq 20

Isdam fait un arc de cercle de son bras et une série de pics de glace jaillissent du sol aux pieds de ses victimes, les transperçant.

Projette de nombreux pics de glace sur une à dix cibles qui subissent chacune +5 de dégâts.

Base 3, +2 Voix, +2 Groupe, +1 Complément Rego

Tour de neige et de glace CrAq 30

Isdam touche le sol et, autour d'elle, de l'eau jaillit et se congèle instantanément jusqu'à former une tour de trois étages.

Créé une tour de glace couverte de neige, elle comporte trois étages, tous vides. La tour ne fondra pas avant un mois.

Base 4, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Taille

Tapis de glace ReAq 15

Isdam monte sur un morceau de glace et celui-ci s'élève et vole à la vitesse d'un cheval au galop.

Contrôle un énorme morceau de glace (3 m3 maximum) et le déplace dans n'importe quelle direction à la vitesse d'un cheval au galop. →

Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration

Serviteur de l'hiver ReAq(Me) 20

Lorsqu'Isdam lance ce sort, des motifs de cristaux de glace se forment dans l'air autour de la congère.

Le mage transforme une congère ou un autre tas de neige en humanoïde de neige capable de suivre des ordres simples, il n'a pas l'air suffisamment humain pour se faire passer pour tel.

Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Complément Mentem

Chimère de glace Cr(Re)Aq 30

Isdam crée et sculpte la glace à sa fantaisie ; le résultat n'est parfois pas à la hauteur de ses espérances.

Fait apparaître un bloc de 3 m3 de glace auquel le mage peut donner n'importe quelle forme par un jet de finesse.

Base 4, +3 Vue, +2 Soleil, +1 Complément Rego

Bouclier de l'hiver CrAq 5

Isdam tend la main et un mur de glace sort du sol, s'interposant entre elle et le danger.

Une paroi de glace jailli du sol et se lève entre Isdam et une attaque physique la ciblant. Le mur de glace bloque ou dévie l'attaque, mais est détruit dans l'opération. Si l'attaque fait plus de 10 (15 pour les attaques a base de chaleur ou de feu) de dégâts avant l'ajout de l'avantage (ou du dé), elle traverse le bouclier sans en être gênée.

Base 4, +1 Toucher

Enchantements

Cape du voyageur hivernal ReAu 23 (objet majeur)

Cette cape appartenait au servant bouclier d'Isdam, elle permet de résister à tous les effets négatifs du froid et de la neige. Après la mort de celui-ci, lors du combat contre Grand-mère Hiver, elle confia la cape au capitaine de turbula de l'alliance.

Attention, la cape n'a pas le pouvoir de réchauffer le porteur, juste de l'empêcher de se refroidir a cause de la météo, de recevoir de la neige sur lui ou d'être gêné dans ses déplacements par le vent du blizzard.

Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 niveau 2 Utilisations par jour, +2 niveaux Déclenchement journalier

L'orbe de l'hiver ReAu 43 (objet majeur)

Après avoir vaincu Grand-mère Hiver et enfermé son essence dans un orbe de cristal, Isdam l'enchanta pour contrôler le temps aux alentours de son alliance.

L'orbe permet à celui ou celle qui pose les mains dessus de changer le temps autour de l'alliance d'Isdam ; il peut aussi bien obtenir une belle journée d'été (quelle que soit la saison) qu'un orage cataclysmique.

Base 5, +4 Zone, +2 Soleil, +1 Effet variable, +1 niveau 2 Utilisations par jour, +2 niveaux Déclenchement journalier

Potion de fourrure de l'ours MuCo(An) 10 (objet a charge)

Donne à la personne buvant cette potion l'épaisse fourrure d'un ours, ce qui lui octroie un bonus de +1 à l'encaissement et un bonus de +6 pour résister au froid.

Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil

Grand-mère Hiver

Grand-mère hiver est une puissante reine féerique, elle ne souhaite pas réellement tuer Isdam, mais se nourrit de la lutte perpétuelle qu'elles se livrent et fera tout pour lui rendre la vie misérable et détruire ce qu'elle a construit. Une fois qu'elle sera seule et désespérée, Grand-mère Hiver

Le Duc des Frimas

Héraut de l'hiver, prince des morts de froids, le Duc des Frimas est le grand exécuteur de Grand-mère Hiver, il voyage sur le vent glacé du Nord et porte le message funeste de sa maîtresse à ses ennemis, même les mieux cachés.

Suite et fin ?

Isdam ne le sait pas, mais elle se change petit à petit en créature féerique suite à la malédiction de Grand-mère Hiver. Lors de son Crépuscule final, une fée se faisant appeler Isdam et ayant son apparence naîtra et deviendra la nouvelle Reine de l'Hiver ; qu'elle soit réellement la maga transformée ou non dépend de chaque saga. Peut-être cherchera-t-elle ensuite à capturer ou détruire les apprentis d'Isdam, relançant le cycle sans fin de cette histoire...

l'acceptera de nouveau pour lui offrir un toit et une éternité de servitude.

Puissance féerique : 50 (Auram)

Caractéristiques : Int +4, Com +3, For +2, Per +0, Pré +4, Éne +2, Viv +1, Dex +0

Traits de personnalité : Froide +3, Têtue +2, Cruelle +2

Vertus : Pouvoir focal x2, Grand pouvoir féerique x3, Hautement informé, Vision féerique, Langue féerique, Excellente caractéristique, Forme humaine, Caractéristiques supérieures x6, Puissance féerique augmentée x7, Pouvoir féerique personnel x2, Lieu de pouvoir (Foret de l'hiver), Fléau traditionnel (l'été)

Vices : Fier (majeur)

Apparence : Une vieille dame, pas particulièrement menaçante, mais étrangement effrayante ; ne vous y fiez pourtant pas, elle commande une horde de fées hivernales et a pouvoir sur toutes les choses froides et glacées. Elle peut aussi prendre l'apparence d'une reine a la beauté envoûtante, vêtue d'une robe d'un blanc immaculé.

Prétentions : Connaissance de la région 6, Arts libéraux 3, Connaissance des animaux 2, Athlétisme 6, Attention 2, Marchandage 7, Bagarre 1, Ripaille 6, Charme 6, Concentration 3, Artisanat [cuisine] (la chair humaine) 6, Étiquette 7, Langue féerique 6, Finesse 6, Connaissance des gens 2, Tromperie 3, Intrigue 4, Commandement 6, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 5, Pénétration 6, Survie (l'hiver) 9

Pouvoirs :

Glamour étendu, 0 pts, Constant : Grand-mère Hiver sait tout ce qui se passe dans son regio. Pénétration : 56.

Maîtresse de l'hiver (Auram, Aquam) : Grand-mère Hiver peut créer n'importe quel effet magique ayant un rapport avec le froid, la glace ou l'hiver jusqu'à un niveau de 50. Ce pouvoir lui coûte un nombre de point de puissance égal à la magnitude de l'effet. Pénétration 56 - Niveau de l'effet.

Changement d'apparence, 0 pts, Corpus : Permet a Grand-mère Hiver de changer entre ses deux formes. Pénétration 56.

Vol, 0 pts, Constant : Grand-mère Hiver peut voler a la vitesse du blizzard. Pénétration 56.

Malédiction de l'ours, 2 pts, Animal : Grand-mère hiver a le pouvoir de transformer les gens en ours de manière permanente. Pénétration 6.

Reine de l'hiver, 0 pts, Constant : Grand-mère Hiver peut commander a tous les animaux habituellement associés a l'hiver. Pénétration 26.

François Thomas
Avec la relecture de joyeux compères et d'un grincheux
***Illustrations** Yann Thomas*



CONCÉDER

Le grand méchant du scénar a pris ton gamin en otage. Un flingue sur la tempe du petit, il t'ordonne de poser ton arme. Spontanément, tu voudrais tenter quelque chose, n'importe quoi plutôt que de laisser ce type s'en tirer comme ça… Mais on peut aussi jouer la scène autrement : déposer les armes et le regarder s'enfuir en ricanant. De rage, taper dans un poteau.

Champion.ne, la concession est une philosophie avant d'être un sport de combat. Quand on se retrouve face à une adversité gérée par le MJ ou face à un autre PJ qui monte dans les tours, la plupart du temps, on confie l'issue à une mécanique de jeu (que ce soient des dés, une autorité, des comparaisons de chiffres, etc.), avec les éventuels dommages collatéraux prévisibles en termes d'amertume et de frustration à la table. Mais on peut aussi imaginer régler ça entre *ladies ou gentlemen, avec un peu de fairplay et de souplesse d'ego.*

LÂCHE LE MORCEAU, LÂCHE

Elle passe sa feuille de perso en revue pour la quatrième fois, dés en main, pour vérifier qu'elle ne pourrait pas ajouter un bonus à son jet impossible ; elle argumente depuis vingt minutes que, mais bien sûr que si, c'est parfaitement crédible un saut acrobatique pour libérer le gamin tout en assommant le type avec une poubelle ; ça fait quatre fois qu'elle demande si son bonhomme n'aurait pas un cocktail molotov sur lui ; elle tient absolument à poursuivre le dialogue avec le PNJ tant qu'elle ne l'a pas convaincu de libérer son otage…

Nous avons tous été cette joueuse, à un moment ou à un autre. Pendant ce temps, le MJ voyait la tension dramatique retomber lamentablement, la scène virer à la fusillade grotesque ou au dialogue qui ne menait nulle part. Quand l'arbitrage a fini par tomber (par les dés, l'autorité du MJ ou le consensus de la table), c'était sur la frustration de la joueuse qui estimait avoir des arguments, et sur l'amertume du MJ qui a vu son climax réduit en miettes. Et sur une prise d'otage, ça va encore, il y a des enjeux. Mais quand le barbare a annoncé: *« Je récupère l'artefact sur la dépouille du sorcier »* et que la voleuse l'a mal pris, on s'est retrouvés exactement dans le même cas de figure, qui n'avait pas grand-chose d'épique : aucun des deux ne voulait lâcher le morceau et, de mauvaise foi en menaces, d'insultes en intimidation, on en est arrivés au fatal *« Initiative ! »*. Ambiance.

Comment faire pour éviter d'en arriver là ? Une solution très simple, champion.ne, c'est de lâcher le morceau. Tu ne lances même pas les dés, tu ne tentes même pas une action désespérée, *tu lâches le morceau tant que c'est encore ton choix.* Le méchant te demande de poser ton arme ? Tu peux choisir de la prendre par le canon et de la déposer au sol. La voleuse rafle toujours les meilleurs morceaux ? Tu peux *choisir* de les lui laisser. C'est parfaitement injuste, le méchant va s'en sortir sans une égratignure ou la voleuse va encore s'arroger le butin. Mais, d'une part, c'est plus facile d'accepter l'échec



de ton personnage si c'est toi qui le proposes (et que tu en joues) plutôt que d'y être contraint, et, d'autre part, la question n'est pas forcément de savoir si c'est juste ou injuste, mais ce qui sera le plus *intéressant à jouer.*

Jouer pour y croire

Dans quel univers se faire avoir peut-il être *intéressant* ? Dans quel monde envoyer son bonhomme désarmé entre les pattes d'un adversaire peut-il être valable ? De bonnes raisons de lâcher le morceau ne manquent pas : le personnage a un défaut qui le rend attachant et qui justifie qu'il n'insiste pas, ou il tient énormément à un idéal, ou à un autre personnage, etc. Au contraire, les raisons de s'acharner se résument souvent à la volonté de la joueuse qui refuse de voir son personnage pris en défaut, ou pour qui les autres personnages (le fils de son bonhomme pris en otage, par exemple) ne sont pas si importants. Dans ces cas-là, petit à petit, le personnage s'efface au fur et à mesure que le conflit s'enlise, si bien qu'on ne voit à la fin plus que la joueuse à la table, et c'est compliqué de retourner à la fiction.

Si la joueuse joue pour *y croire,* concéder peut l'aider à donner de l'épaisseur à son personnage, à ses convictions ou ses attaches, et à la scène tout entière. Peut-être que le barbare est une bonne pâte, peut-être qu'il veut se faire bien voir de la voleuse, qu'il en est secrètement amoureux ou qu'elle l'impressionne... Dans cette approche, baisser les yeux, se soumettre ou avaler un gros mensonge sont autant d'occasions de montrer qu'il est humain, qu'il sait être attachant, et peut-être plus complexe que la bête machine à tuer qu'on a vue au combat. Concéder dans cette prise de bec permet de rendre le PJ plus présent et plus crédible et, dans cette optique, interpréter ses failles, ses doutes, ses défauts et ses faiblesses compte autant que de jouer ses qualités et ses compétences.

Concéder, c'est aussi une façon de rentabiliser le matériel à disposition pour produire du drama : la plupart des →

jeux ou des MJ, aujourd'hui, demandent quelques aspects négatifs ou quelques relations importantes en amont de la partie. Champion.ne, ce matériel t'appartient autant qu'au MJ. La preuve : souvent, c'est sur ta feuille de personnage qu'il se trouve. Le MJ est au courant qu'il peut s'en servir pour challenger ses joueurs, ça fait partie de son rôle. Mais la joueuse peut s'en emparer elle aussi : cet agent du FBI a un fils, ça n'est pas rien. Il fait peut-être passer ses missions avant tout, il n'a peut-être jamais assez de temps à lui consacrer, on ne l'a peut-être même pas encore vu depuis le début de la campagne… mais quand le gamin entre en scène, c'est à elle de décider si c'est important ou pas pour son PJ. Et, si ça l'est, à elle de jouer en conséquence. Et comment rendre une relation plus importante qu'en sacrifiant tout pour elle ? Y compris l'arrestation d'un génie du mal ?

Jouer avec l'échec

Plusieurs mécaniques de jeux encouragent le fait de coller soi-même son personnage dans les ennuis si ça correspond à un de ses aspects. Le système FU propose de le faire contre des Aubaines, même chose dans Fate avec les Fate Points, par exemple. À chaque fois, la joueuse a une petite compensation en échange (la monnaie du jeu), mais surtout elle est incitée à s'amuser avec les défauts ou les failles de son personnage, et le MJ est invité à en tirer des scènes intéressantes.

Une confiance dans les deux sens

Concéder dans un conflit est rarement spontané à une table de jeu de rôle. Ça n'est pas entièrement de notre faute, au départ : quand la joueuse baisse les yeux sur la feuille de son personnage, elle voit plus facilement ce qu'il peut faire que là où il peut échouer, le point de vie qui lui reste plutôt que ceux qu'il a perdus. La question « *qu'est-ce que tu fais ?* » nous incite à agir, à chercher une solution et à cogiter pour affronter ce qui tombe sur le personnage plutôt qu'à accompagner le mouvement ou à jouer l'échec.

Au contraire, concéder demande de la confiance et des garanties. Accepter de placer son personnage vulnérable dans les mains d'un autre joueur, même d'un MJ, c'est délicat et ça se joue avec précautions. Si la joueuse désarme son personnage, ce n'est pas pour que le méchant en profite pour l'humilier ou le tuer gratuitement. Il appartient à toute la table de mériter sa confiance et de rester dans les limites de ce qu'elle accepte pour son personnage. Limites qu'elle peut avoir exprimées avant la partie (le fameux contrat social) ou pendant la scène même. Au passage, champion.ne, il n'est pas inutile de placer des « *si ça te convient* » ou « *si tu es d'accord* » dans le flot de la description, si c'est pour évoquer des désagréments qui arrivent à un PJ qui n'est pas le tien.

Il y a aussi besoin d'une certaine confiance entre joueurs pour accepter la concession de la joueuse comme un choix et non comme une maladresse à rattraper. Si son PJ dépose son arme, les autres joueurs à la table peuvent partir du principe qu'il se passe quelque chose d'important pour lui, plutôt que d'imaginer que la joueuse fait n'importe quoi. Si un autre PJ défouraille dans le tas pour compenser la concession du paternel en détresse, même si ça part d'une bonne intention, ça revient à confisquer le choix de la joueuse et à l'annuler.

Enfin, la concession n'est envisageable que si tout le monde s'y met à un moment ou à un autre (MJ



compris). Si c'est toujours la même qui concède alors que les autres refusent de lâcher quoi que ce soit, la frustration n'est pas loin.

Une opportunité de jeu

Champion.ne, qu'il soit MJ ou joueur, celui qui te met des bâtons dans les roues n'est pas ton ennemi. Les situations qui déboulent dans la partie sont des propositions. À nous de voir ce que nous voulons en faire. Dans le cas de la prise d'otage, la joueuse peut relever le challenge et tenter de faire front ; elle peut aussi profiter de l'occasion de montrer que son agent est extrêmement attaché à ce gamin, au point de lâcher son arme sans discuter.

Il est important de ne pas confondre échec de personnage et échec de joueuse. Un échec du personnage, c'est avant tout une opportunité de jeu. Parce que si le méchant file avec le fiston sous le bras, la partie ne s'arrête pas là. Au contraire, joueuse et PJ vont probablement s'impliquer à fond pour lui remettre la main dessus ensuite.

Un bon échec peut aussi envoyer le personnage dans une direction que l'on ne soupçonnait pas. Il a toujours fait passer le devoir avant tout, au détriment de sa famille, de ses proches, et de toute vie privée, et soudain il renonce aux intérêts de sa mission parce que son fils est menacé. Est-ce qu'il va tout remettre en doute ? Est-ce qu'il va poser sa démission pour se consacrer à sa famille ? Ou alors, au contraire, est-ce qu'il va vouloir compenser cet échec professionnel en se mettant furieusement en danger, en se jetant en première ligne à la première occasion ?

Une fois que la joueuse a choisi de concéder, il appartient à toute la table (MJ compris) de rendre cette voie intéressante :

- en se souciant des conséquences : après la prise d'otages, un joueur peut demander à la joueuse « *et ton bonhomme, il culpabilise ? Il s'en remet ou pas ?* ». Poser la question, c'est informer la joueuse que c'est intéressant, qu'elle peut prendre de la place et du temps pour jouer les conséquences de cet échec.
- en commentant en tant que spectateur la scène qui est en train de se dérouler, que ce soit par des mimiques, des regards, des mots, des applaudissements, etc. C'est plus facile pour la joueuse de faire un choix difficile (et concéder est difficile) si elle a toute la table derrière elle, suspendue à sa décision.
- en faisant réagir les autres PJ à ce qui arrive à l'un d'entre eux : que ce soit pour lui demander des explications *« comment ça, tu l'as laissé filer ? »*, pour le soutenir *« tu as pris la bonne décision, tu n'avais pas le choix »*, pour le motiver *« il s'en sortira pas comme ça, je te promets qu'on va le retrouver »*, etc.
- en réinjectant les enjeux dans une prochaine scène : si le méchant file avec l'otage, plutôt que de rester sur un échec et d'accuser la joueuse d'avoir marqué contre son camp, toute la table peut se lancer dans une opération sauvetage, à commencer par localiser la base secrète du génie du mal… ou à mettre en place des conditions plus favorables pour le prochain face-à-face.

Conclusion

La concession, c'est une option de jeu qui intervient au moment où il reste encore d'autres choix possibles, mais la joueuse choisit de lâcher le morceau et d'accompagner l'adversité plutôt que de s'acharner. L'important n'est pas de jouer la lose en permanence, ni de se battre à tout prix tout le temps, mais de se poser la question : qu'est-ce que mon acharnement dans ce conflit apportera de plus ? Est-ce que ça ne serait pas plus intéressant de lâcher le morceau, là, maintenant ?

Eugénie
***Crapous** Didier Guiserix*



PROFESSION MJ

LE COUP DU LAPIN

Comment faire avec un joueur en moins ?

« Salut les gars ! Je suis désolé, mais j'avais oublié le dîner avec la tante Jacqueline quand j'ai répondu au Doodle pour la prochaine partie. Du coup, je ne pourrai pas être avec vous ! » Le genre d'e-mail que le MJ adore recevoir. Surtout à quelques heures de la partie en question ! Alors que faire ?

Être MJ n'a rien de simple, c'est écrit dans tous les bouquins : il faut bien connaître les règles, bien préparer son scénario, maîtriser son univers sur le bout des doigts et, surtout, être capable d'improviser face aux décisions imprévisibles des joueurs. Mais il y a un truc qui n'est jamais évoqué : le MJ doit aussi être le champion de l'organisation et savoir faire face au joueur qui lui pose un lapin !

Lapin compris

On a tous vécu la situation au moins une fois. Elle se présente même malheureusement de façon régulière, surtout quand on n'est plus lycéen et qu'on a une vie professionnelle et familiale. Planifier les parties de JdR devient alors un vrai sport en soit, et si l'on tient à garder un confort de jeu et à se retrouver tous autour de la table, il est utile d'utiliser un outil comme le planning Doodle pour programmer les parties. Pourtant, même quand le MJ est bien organisé et a réussi à trouver des dates communes à tous les joueurs pour le semestre à venir, il n'est pas à l'abri du mail fatal, reçu quelques heures avant la partie : *« Je viens de réaliser que j'ai promis d'emmener ma femme au restaurant. Sorry guys… ! »* Le genre d'incident qui arrive régulièrement ! Il faut donc prendre le taureau par les cornes et s'adapter.

Si vous jouez régulièrement avec le même groupe, la bonne idée, c'est de prévoir cette situation, et de fixer une règle avec laquelle tout le monde est d'accord. Finalement, cela fait partie des *« bonnes pratiques »* qu'il est intéressant de définir avant de jouer ensemble. Si tout le monde n'est pas d'accord, cela peut devenir source de conflit, ce qui serait dommage. Dans le cas du joueur absent, même si celui-ci assume son absence, il est tout de même bon que tout le monde ait validé dès le départ qu'il n'en voudra pas aux autres de jouer sans lui. Ainsi, à titre d'exemple, la règle pourrait être : *« S'il y a un absent, on ne reporte pas la partie. À partir de deux (ou trois pour un groupe plus conséquent de six joueurs ou plus), on envisage le report, voire on reporte d'office »*. Bien entendu, la taille du groupe et la fréquence des parties va influer sur les règles. Un groupe qui se réunit toutes les semaines et dont les joueurs sont rarement absents peut se permettre de zapper une partie, alors que le groupe qui joue une fois par mois va y regarder à deux fois. La règle étant fixée, voyons les options qui se présentent au MJ.



Plan d'action : annulation...

Face à un lapin, le MJ n'a pas trente-six choix possibles. En fait, il en a trois : annuler la partie, faire disparaître le PJ ou en prendre le contrôle. Commençons par enfoncer les portes ouvertes :

Annuler la partie... mais pas la session. Selon la règle définie par le groupe (cf. ci-dessus) et le nombre de joueurs absents, le choix va être plus ou moins évident ou automatique : il faut jeter l'éponge et remettre la partie à la prochaine fois. Ce choix sera d'autant plus évident s'il est difficile d'expliquer l'absence d'un PJ dans le scénario et si le MJ ne peut pas ou ne veut pas prendre le relai.

Pour autant, il serait dommage de perdre un créneau de jeu, surtout pour ceux qui ne jouent pas très souvent. C'est le moment de tester autre chose. Si le MJ est prévenu suffisamment tôt, lui ou l'un des autres joueurs peut prévoir un scénario de remplacement, de préférence un one-shot - sauf si l'absent a déjà annoncé qu'il ne jouerait plus pendant quelques séances. C'est le créneau idéal pour tester un nouveau jeu avec un scénario d'initiation - comme ceux des kits d'initiation *Star Wars*, par exemple - ou pour essayer un jeu adapté à ce format, comme *Bimbo*. Si le temps de préparation est vraiment réduit, c'est aussi l'occasion de dégainer une mini-aventure comme *Casus* en propose pour *Chroniques Oubliées*, parfaitement adapté à ce type de situations.

Une partie annulée, c'est aussi l'occasion de faire autre chose que du JdR sans forcément s'en s'éloigner trop : un petit *Horreur à Arkham*, un sanglant *Zombicide* ou encore un virevoltant *X-Wing* possèdent le format adapté pour une partie d'un soir, que vous soyez deux ou cinq rescapés. Si vous souhaitez simplement profiter de la soirée pour papoter tout en passant un bon moment ludique, les jeux tels que *Histoire de hobbit* constituent un bon →

Prise de contrôle du PJ : variante

Faire participer les PJ à la maîtrise du PJ-PNJ, ou en tout cas donner un rôle plus actif aux joueurs dans le déroulement du récit, est une pratique de plus en plus développée aujourd'hui. Aussi, dans la mesure où le jeu s'y prête, si vous optez pour la prise de contrôle du PJ du joueur absent, vous pouvez demander à l'un des joueurs présents de gérer à la fois son PJ et celui de son camarade. On rencontre le même inconvénient que décrit ci-contre, mais l'avantage est que cela dégage le MJ de la gestion de ce PJ-PNJ. En revanche, c'est le joueur chargé de gérer les deux PJ qui va devoir jongler entre eux et qui risque de sous-interpréter celui qu'il a en « *prêt temporaire* ».



choix. Enfin, vous pourrez vous laisser tenter par *T.I.M.E. Stories*, qui se situe à mi-chemin entre le JdR et le jeu de plateau ; ce jeu peut se révéler un choix intéressant, même si vous avez toutes les chances de ne pas aller au bout du scénario en une séance.

…ou plan B

Prendre le contrôle du PJ. Il n'est pas forcément évident d'expliquer la disparition d'un personnage en cours d'aventure. Et, parfois, c'est même compliqué de le faire disparaître au regard des conséquences pour le groupe de PJ. Par exemple, au cours de la campagne de *Metal Adventures* à laquelle je participe en ce moment, lorsque le joueur qui incarne le pilote de notre vaisseau nous a informés qu'il n'allait pas pouvoir jouer pendant quelques séances… C'est le pilote du vaisseau, on ne peut pas dire qu'il s'est absenté quelque temps pour prendre des vacances sur Havana ! Immédiatement, notre MJ a rebondi en disant que le perso faisait la gueule parce que, lors de la partie précédente, il s'était fait chambrer sur sa façon de piloter. Et, du coup, c'est le mécano, qui a des notions de pilotage, qui a pris le relai. Mais, très vite, on s'est rendu compte que ça n'allait pas tenir dans le temps.

Dès lors que, dans un jeu, les PJ possèdent une spécialisation qui n'est pas partagée par les autres et est indispensable à chaque aventure (c'est typiquement le cas des jeux à classes ou à stéréotypes, comme *Pathfinder* et *Do-D*), une absence complique les choses, voire empêche la réalisation de certaines scènes. Dans ce cas, le MJ doit prendre les commandes du PJ et le transforme de fait en PNJ.

Cette solution n'est pas forcément idéale, car le joueur voit son PJ lui échapper et ne va pas « vivre » ses aventures. Et puis, soyons franc, le MJ ne va pas s'investir dans ce vrai-faux PNJ, qui va apparaître en demi-teinte au cours de la partie : pour reprendre l'exemple précédent, le MJ va l'utiliser pour les jets de pilotage mais, le reste du temps, le PJ-PNJ risque d'être délaissé et ne va pas contribuer aux échanges entre PJ. La solution n'est pas très satisfaisante et doit être réservée pour les cas où on n'a pas le choix. Le reste du temps, il vaut mieux :

Faire disparaître le PJ. Il n'est bien sûr pas question ici de tuer le PJ, mais de trouver une raison valable pour l'écarter du scénario, le temps de l'absence du joueur. Ainsi, ce dernier ne perd pas le contrôle de son personnage, qui ne devient pas un simple PNJ. Par la suite, si le joueur et le MJ en ont la possibilité, ils pourront même se retrouver en tête à tête pour une partie « solo » permettant de jouer ce que le PJ a vécu de son côté. Et, s'ils n'en ont pas la possibilité, le MJ ou le joueur pourront en faire un résumé au début de la partie suivante. Certes, comme on l'a vu, dans les groupes où chacun a sa spécialité, l'absence d'un joueur peut devenir compliquée. Mais cet élément peut également être intégré comme un épisode à part entière du scénario ou comme un obstacle supplémentaire à surmonter.

Casse-toi, tu pues !

C'est décidé, le PJ va disparaître pour un temps. Les raisons peuvent être diverses et variées, et le MJ devra en trouver une qui convienne à la partie en cours. Sans prétendre faire une liste exhaustive, voici quelques exemples de la manière d'aborder les choses.

Au préalable, revenons un instant sur les conséquences de l'absence d'un, voire de deux joueurs en termes d'équilibre dans le jeu. Cette notion d'équilibre n'est pas présente dans tous les JdR. Certains proposent des scénarios qui sont jouables quelle que soit la composition du groupe de PJ du

point de vue du nombre et des types de personnages. D'autres en revanche, comme on l'a vu ci-dessus, reposent sur des stéréotypes. Ainsi, dans *D&D*, un groupe typique va être composé d'un guerrier, d'un voleur, d'un magicien et d'un prêtre, ou de variantes combinant les capacités liées à ces classes (combat, magie, capacités de soin, et compétences de *« discrétion »*). Un scénario va également être prévu pour un certain niveau de puissance. Aussi, dans les jeux de ce type, lorsqu'il décide de faire disparaître un PJ, le MJ doit évaluer les compétences qui disparaissent avec lui pour adapter le scénario si nécessaire, et également ajuster le niveau de l'adversité en conséquence.

Une fois les impératifs techniques réglés, le MJ doit trouver une explication cohérente au fait qu'un PJ ne soit plus sous les feux des projecteurs pendant quelques temps. S'il est impératif de maintenir une cohérence dans l'histoire, le MJ peut aussi essayer d'aller plus loin et faire de l'absence du PJ un atout narratif en lui donnant une utilité, une fonction.

Des solutions simples…

- **Basique.** L'idée, ici, est de faire simple, clair, efficace. Ne cherchez pas midi à quatorze heure, ni une idée alambiquée si vous n'êtes pas plus inspiré que cela ou si le scénario ne s'y prête pas. Ainsi, à *Cthulhu*, en début de partie, le PJ absent a fait une bête chute dans l'escalier au cours de laquelle il s'est vrillé la cheville alors que le groupe s'apprêtait à partir en expédition ! Immobilisé, le PJ n'a donc pas pu accompagner les autres. En revanche, à la séance suivante, alors que les PJ revenaient de l'expédition, il a pu résumer ce qu'il avait trouvé dans les bouquins qu'il a eu le temps d'étudier…
- **Obligation**. Le concept (et le terme) est employé dans *Star Wars : Aux confins de l'Empire*, mais on peut le retrouver de façon non formalisée dans la plupart des jeux. Pour reprendre l'exemple de *Star Wars*, de la même façon que Han Solo doit quitter ses compagnons pour payer sa dette à Jabba, un PJ, dans un groupe, peut partir de son côté pour une obligation qui lui est propre. Voici un exemple de ce mécanisme lors d'une partie de *Pathfinder*, alors que le scénario débutait par l'arrivée des PJ à Katapesh : j'ai saisi l'opportunité de l'arrivée en ville pour expliquer que le paladin du groupe avait obligation de présenter ses respects au commandeur de son ordre avant de pouvoir poursuivre l'aventure aux côtés des autres PJ. Le background est donc un allié précieux pour justifier l'absence d'un PJ, même s'il n'est pas toujours utilisable. Ainsi, si les PJ s'étaient encore trouvés chez le Roi-Charognard, au plus profond de la Demeure de la Bête, quelques épisodes plus tôt, cette astuce n'aurait servi à rien.
- **Circonstances.** L'intrigue elle-même peut donner l'opportunité de séparer le groupe et d'isoler le PJ du joueur absent. Pour reprendre l'exemple ci-dessus, alors que les PJ venaient d'accéder au premier niveau du temple, l'un de mes joueurs fait faux bond. Comment expliquer qu'un PJ s'éclipse dans ces conditions ? La solution est apparue en regardant le plan du temple : je l'ai fait disparaître, littéralement, en le faisant chuter dans un trou situé non loin de là. Ses compagnons n'avaient pas la possibilité de descendre ou de le remonter, et ils ont dû se résoudre à trouver le chemin menant à la salle dans laquelle il était enfermé avec des monstres, bien entendu ! L'exploration, comme je m'y attendais, a pris une séance complète, et ils ont retrouvé leur compagnon en →



Prise de contrôle du PJ : variante (suite)

La prise de contrôle du PJ-PNJ par un autre joueur peut être particulièrement pertinente dans les jeux impliquant une organisation et une hiérarchie *(COPS…)*, et après que le PJ du joueur absent a commis une bourde. Le PJ *« chef de groupe »* pourrait alors infliger une sanction disciplinaire qui se traduirait par la prise de contrôle par le joueur du chef de groupe ; le PJ sanctionné n'agirait alors que selon les ordres de son chef. Cette technique permet d'expliquer pourquoi le PJ-PNJ est si peu actif. Pour reprendre l'exemple du pilote dans *Metal Adventures*, on pourrait alors envisager qu'il soit joué par le joueur du Capitaine après que celui-ci a infligé une punition à son subordonné alcoolique et rebelle.

début de séance suivante. Ce type de séparation se prête bien à la génération d'une aventure en solo : si nous avions pu l'organiser matériellement, il y aurait eu là matière à proposer au joueur absent une petite partie en tête à tête, où son PJ aurait eu à se battre contre les monstres avec lesquels il était enfermé, puis à s'évader et retrouver ses compagnons. Quoi qu'il en soit, cette méthode n'est pas utilisable systématiquement, ce sont les circonstances qui en fournissent l'opportunité.

… ou plus élaborées.

- **Moteur d'intrigue.** Les circonstances peuvent parfois être utilisées de manière plus élaborée. Dans le cas précédent, les circonstances permettaient de faire disparaître le PJ en attendant que le groupe puisse se reformer. On peut aller plus loin et faire de la disparition un véritable moteur d'intrigue. Toujours dans ma campagne *Pathfinder*, il était prévu que les *bad guys* enlèvent un PNJ pour obliger les PJ à leur céder un objet magique. Lorsque l'un des joueurs s'est désisté au dernier moment, sachant que son personnage avait prévu de passer la nuit dans un cabaret, j'ai décidé qu'il allait être enlevé par les *bad guys* à la place du PNJ. Le moyen de pression devenait encore plus fort et le PJ ne réapparaîtrait vivant que si ses compagnons le libéraient.
- **Flash-back/Rêve/Monde parallèle.** Cette option est probablement la plus complexe à mettre en œuvre au pied levé, et nécessite soit une bonne capacité d'improvisation, soit un minimum de préparation. Elle consiste à suspendre le récit en cours en jouant un *flash-back* ou un rêve, ou en envoyant les PJ dans un monde parallèle le temps d'une mini-aventure. Cet épisode peut être l'occasion pour les PJ de découvrir des éléments de l'intrigue, ou simplement de survivre à un piège mis sur leur route, et durant lequel leur compagnon n'est pas présent, pour des raisons inhérentes au *flash-back* (il n'était pas là ce jour-là), au rêve/monde parallèle (en fait, les PJ sont envoyés dans un de ses rêves ; ou bien ils sont envoyés dans les Contrées des Rêves, mais pas lui…). Même si l'objectif initial (faire face à l'absence d'un joueur) n'est pas le même, c'est la technique proposée dans la nouvelle version de la campagne *Terreur sur l'Orient express* pour *L'Appel de Cthulhu*, dans laquelle plusieurs épisodes proposent soit de jouer un événement du passé, soit une intrigue dans les Contrées des rêves. La différence est qu'ici, l'épisode n'est pas prévu au départ, d'où la complexité de la mise en œuvre. Cependant, une séance de jeu de ce type est très intéressante, car elle peut considérablement enrichir le scénario.



Conclusion

Comme indiqué un peu plus haut, cet article n'a pas vocation à proposer une recette miracle, mais présente plutôt un esprit et une méthode qui permettent de faire face au *« coup du lapin »*. L'essentiel pour le MJ étant de fixer au préalable des règles de fonctionnement à son groupe de joueurs. À partir de cet accord de base, le MJ peut décider, sans déclencher l'ire de ses joueurs, si la séance est annulée ou pas. Dans les cas où la partie est maintenue, à partir d'une rapide analyse de la situation, il devrait être capable de trouver la ou les solution(s) qui lui permettront de poursuivre son scénario sans frustration pour aucun des joueurs, et, si c'est possible, pour le plus grand bénéfice de l'histoire.

Marc Sautriot

Merci à Seb pour ses suggestions
Crapous *Didier Guiserix*

REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ SUR LE SITE INTERNET CASUS BELLI



Réagissez à l'actualité du JdR grâce au fil d'infos Casus
Participez aux précommandes participatives
Discutez avec la communauté sur le forum

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

CURIOSITÉ

CASUS BELLI

L'art du goodies

En d'autres temps, Casus Belli *ne se contentait pas de faire plaisir à ses lecteurs avec d'excellents articles, il avait élevé le* goodie *au rang d'art ! Du crayon-dé au mug, voici un petit florilège de ce que* CB *a fait de mieux.*



Figurine Anabella : toute guerrièrement vêtue.



Autocollant : à coller sans modération !



Crayons : le célèbre rôleur gomme-dé et son D6 et le crayon classique CB.



Pin's : la série de pins dans diverses teintes, avec le célèbre crapou noir que Didier Guiserix ne dessine qu'en convention.



Mugs : pour rendre jaloux à votre table.



Cartes de vœux : souhaitons la bonne année avec classe.



Badge : le tout premier goodie CB, fait à la main par Didier Guiserix !



Figurine Kroc : la plus recherchée de toutes ! (Pardonnez le peintre...)



Nounours : Offrir un doudou Casus, ça n'a pas de prix !



Sac : côté crapougnat ou côté Kroc le bô, choisissez comment crâner.



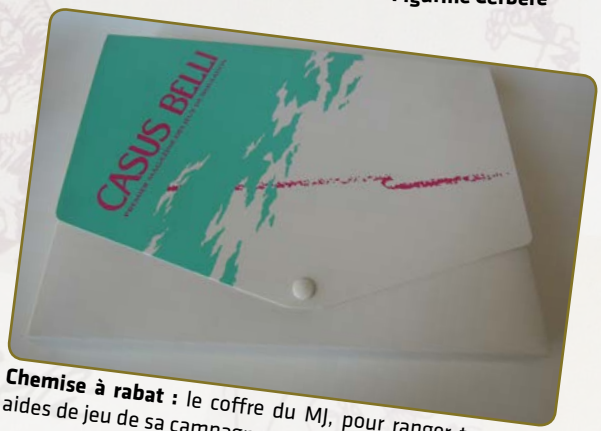
Trousse : pour être rôliste même en cours.



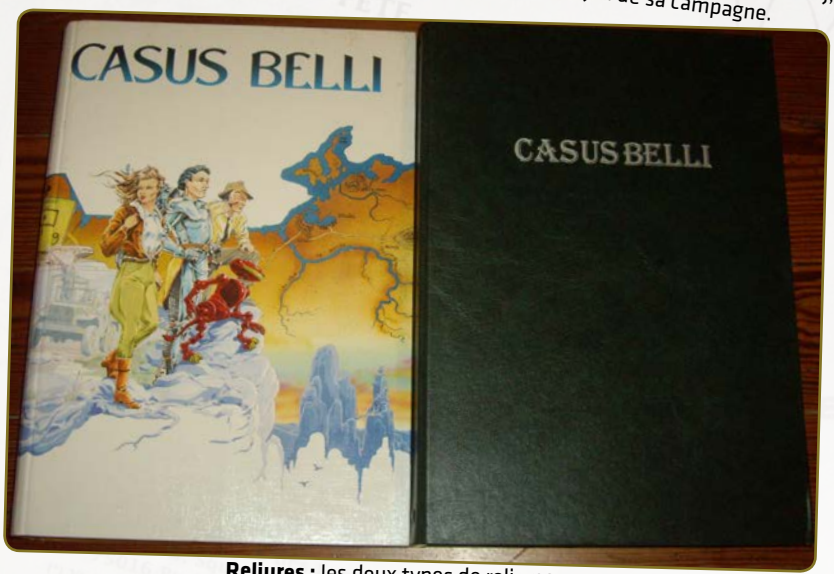
Pin's Barbare et figurine Cerbère : offertes avec un abonnement pour votre magazine préféré.



Figurine Cerbère

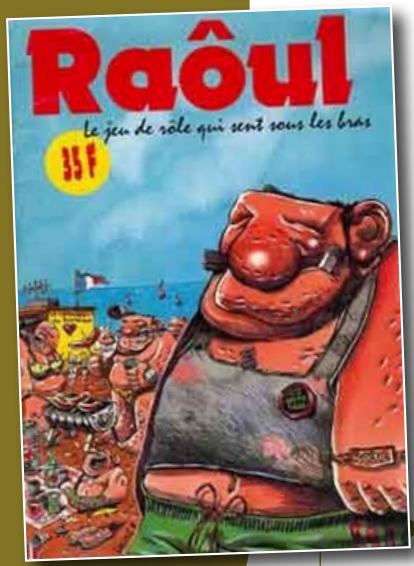


Chemise à rabat : le coffre du MJ, pour ranger toutes les aides de jeu de sa campagne.



Reliures : les deux types de reliures pour ranger tous vos Casus.

Crédit photos
Géraud G. Nicolas Delzenne, Philippe Rat, Pierre Lejoyeux, et Thomas Robert



ARCHÉO-RÔLISME

RAÔUL

Le jeu de rôles qui sent sous les bras

Marre d'interpréter des chevaliers au grand cœur, des espions pleins de ressources, des shadowrunners surarmés ou des magiciens puissants ? Raôul est fait pour vous ! Grâce à ce jeu, vous aller enfin pouvoir incarner des vrais gras du bide, vulgaires, incultes, des gens pétris de qualités du même genre ! Allez, retour au siècle précédent.

Les débuts

La première édition de *Raôul, le jeu de rôles qui sent sous les bras*, écrit par Patrice Larcenet et illustré par son frère Manu, sort en 1994 et c'est, même pour l'âge d'or du JdR, un gros succès : plus de 3 000 exemplaires vendus. Cela est dû au prix de vente (très bas) et surtout à l'esprit résolument satirique de l'œuvre (et là, c'est carrément du jamais vu). Quelques suppléments sortent jusqu'en 2003/2004, histoire de pouvoir jouer vos Raôuls à la mer, à la neige, en entreprise, etc... Il existe même une « *boîte à camembert Raôul* » qui ne sert à rien, mais est tout à fait dans l'esprit du jeu.

Soyons tout de suite clairs sur un point : ces suppléments sont aujourd'hui, quasiment introuvables sous leur forme d'origine. À moins d'une découverte magique dans une brocante (autre lieu de passage obligé pour tous les Raôuls de la terre), il faudra vous contenter de ce que fournit Internet (rassurez-vous, il y a pas mal de trucs).

On est chez nous !

L'univers est clairement le nôtre et les personnages que vous allez incarner nous sont bien connus : tonton Raymond et sa panoplie de blagues vulgos, tata Odette qui « *n'est pas raciste, mais...* », le cousin Dédé qui croit qu'un stéréotype c'est un mec avec des écouteurs ou encore le petit Zinedine, 12 ans, qu'on laisse chanter à toutes les réunions de famille malgré les alertes météos qu'il déclenche systématiquement.

Tous ces gens se retrouvent l'été au camping, l'hiver au ski, et passent le reste du temps à emmerder le monde au boulot, à boire des bières tièdes en encourageant le PSG et à regarder *les ch'tis à Las Vegas* et d'autres émissions philosophiques du même style. Ils sont du genre à commander un whisky *on the rocks* sans glace et à hurler parce qu'on ne leur amène pas assez vite. Toutes ces anecdotes sont véridiques et mettent en scène ma propre famille. Tous ceux qui en douteraient peuvent faire un jet sous Moelle (difficulté 3) et seront, en cas de réussite, invités à l'un de mes dîners de famille (contactez la Rédaction qui transmettra et fournira la décharge à signer).

Système de jeu

Le système de jeu est pensé pour être le plus simple, le plus aléatoire et le plus décalé possible. Les Raôuls possèdent 3 Attributs notés de 1 (bien) à 6 (pas bien) : le Gras, la Moelle et le



Culot… Ils ont, dans tous les cas, une chance sur deux d'échouer à tous les tests. Ils disposent également de tout un panel de compétences allant de « *belotte* » à « *mauvaise foi* », en passant par « *opinion politique* », et rien ne vous empêche d'en inventer d'autres (je propose « *fan de télé-réalité* »). Les Raôuls tirent également, en début de partie, trois cartes qu'ils pourront jouer quand ils le veulent pour s'octroyer un avantage ou pour emmerder un copain. Ces cartes étaient fournies dans le jeu de base et dans certains suppléments ; voici quelques exemples pour travailler votre imagination : « *Gros pet* », « *Ohh la belle église* », « *C'est mon jour* », « *Pastis* », « *Enculés de blousons noirs* » …

Ne reste plus qu'au Gros Con (oui-oui, ici c'est le nom officiel du MJ) à gérer ce bordel.

Un roleplay Grandeur Nature

Jouer à Raôul c'est aussi être prêt à y aller à fond : on se fait un petit cosplay, on adapte son langage et on amène sa caravane si on en a une (rigolez pas, ça procure un bonus en jeu). On oublie les habituelles pizzas et on passe au camembert et au saucisson. Si on est un Gros Con, on n'hésite pas non plus à remplacer les jets de dés par des mini-jeux.

Pour ce qui est des boissons alcoolisées, je ne crois pas avoir le droit d'écrire la vérité ici…

La gamme

Raôul, le jeu de rôle qui sent sous les bras (1994)

Un livret de 8 pages, ça semble peu, mais on y trouve tout ce qu'il faut pour commencer à s'amuser, notamment des petits scénarios qui se déroulent dans le campigne (sisi) de Plouerel Zou Kernel (avouez, ça fait rêver). Et bien sûr, les 40 premières cartes Raôul sont là !

D'AC Raôul (1994)

Ce premier supplément pour *Raôul* vous fait découvrir plus en profondeur (beurk) le fameux campigne. En 20 pages, on a une description des endroits les plus importants (les toilettes, les douches, le petit bois…), des PNJ (dont Robert le tout puissant patron, toujours accompagné de ses deux dobermans : Goering et Himmler) et des habitudes de ce lieu finalement soumis à une hiérarchie assez stricte (malheur aux bleus-bites). Et on a →

Inspirations : Les Raôuls sont partout

Les *bidochons* de Binet et le *Beauf* de Cabu sont des incontournables de la bande dessinée, ils sont tout à fait dans l'esprit du jeu de rôle des frères Larcenet (et ont sans doute été une source d'inspiration). Au cinéma, la théorie de l'évolution raoulesque est parfaitement mise en avant dans *Idiocraty* de Mike Judge (le créateur de *Beavis and Butt-Head*… ça ne s'invente pas), un film dont on espère très fort qu'il ne deviendra pas un documentaire (la scène d'introduction est à voir absolument !). Et, pour l'ambiance sonore des parties on pourra, par exemple, piocher chez Renaud (*Mon beauf*) ou chez les Fatals picards (*Au mariage de Kevin et ma sœur*).



20 cartes de plus pour pourrir la partie et 6 nouveaux synopsis pour mâcher le travail du Gros Con. Ah oui, il y a aussi un plan du campigne (qui peut servir de carte postale) et une mini-grille de mots croisés.

Raôul company & X-Trem (2003)

Ces deux suppléments contextuels ont uniquement été édités au format numérique et offrent deux nouvelles aires de jeu : le monde de l'entreprise et les vacances au ski. Chaque supplément vient avec, bien sûr, son lot de cartes supplémentaires, histoire que vous puissiez déclencher une avalanche ou flamber avec votre beau bonnet tout neuf.

Raôul, extra lite (2004)

Oui, il existe des règles encore plus simples. Ce livre de 16 pages reprend donc, en gros, les règles de l'édition de base et de l'extension D'*AC Raôul*.

Jouable…

Raôul est un jeu à prendre au deuxième degré (au moins), mais est tout à fait jouable sous certaines conditions : les parties doivent être courtes, les scénarios pas trop compliqués (de toute façon, on s'en éloigne tellement vite …) et, surtout, il faut jouer avec des gens dont on est sûr de partager l'humour (le risque avec le second degré c'est qu'il n'est pas connu de tous). À *Raôul*, on joue délibérément à se moquer de gens qu'on côtoie dans la vie de tous les jours. Il faut donc prendre des précautions au moment de monter sa table et s'assurer que tout le monde est sur la même longueur d'onde. Si ce n'est pas le cas, mais que vous souhaitez quand même jouer à *Raôul*, voir en marge quelques conseils pour contourner ce problème.

Mais…

Maintenant, prenons un risque et essayons de parler sérieusement du jeu. Pourquoi *Raôul* n'a pas fonctionné sur le long terme ? Malgré le succès critique et commercial, il n'y a pas vraiment eu de « *gamme* » *Raôul*, surtout si l'on considère que les suppléments parus en 2003 ne l'ont été qu'au format numérique. Tout d'abord, il ne faut jamais perdre de vue que *Raôul* n'a jamais été écrit avec cette ambition. Les auteurs étaient dans une démarche honnête qui consistait à fournir du plaisir. Un bon moment de déconne pour pas cher ! Du coup, le système de jeu lui-même, et notamment l'énorme part d'aléatoire dans l'utilisation des « *compétences* », rend quasi-impossible le fait de jouer un peu sérieusement à ce JdR sur le long terme. Ajoutons aussi que, bizarrement (ou pas), il est beaucoup plus difficile de créer des scénarios pour *Raôul* que pour n'importe quel autre jeu (pour preuve, le très faible nombre de créations d'amateurs disponibles sur le net). Dans le même esprit, le choix de simplifier les règles à l'extrême amoindrit forcément la critique de l'œuvre et ferme la porte à une vision « *politique* » de *Raôul*, le reléguant dans la catégorie des jeux supers drôles, mais manquant de profondeur.

Sébastien Ciot
Illustrations *Manu Larcenet*

Quelques Raôuls de fiction

Au cas où vous voudriez rendre fou votre MJ en important le concept du beauf dans un autre jeu, dites-vous bien que c'est possible. Voici quelques sources d'inspiration :

• Le Raôul contemporain : Vernon Dursley dans *Harry Potter*. L'exemple parfait du beauf des banlieues chics. On peut y ajouter sa femme et son fils pour varier les plaisirs.

• Le Raôul médiéval : Morn l'aubergiste dans *Eragon*. Le genre de mec qui fuit une invasion de monstres cannibales sans prendre la moindre provision, mais qui charge ses bêtes de 10 tonneaux de bière.

• Le Raôul SF : Zaphod Beeblebrox dans *Le Guide du voyageur galactique*. Un peu plus branché que les autres quand même… et un peu plus ambitieux.

AVEC LA BOUTIQUE EN LIGNE CASUS

100% DE VOS ACHATS SONT RÉINVESTIS DANS LE JEU DE RÔLE



Commandez en ligne
Achetez les version PDF de vos jeux préférés
Critiquez et notez les jeux

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

ENTRETIEN

ASSOCIATION LE MANOIR DU CRIME

Stephan Barat & François Cedelle

Association en mutation

Le manoir du crime à Montpellier regroupe beaucoup de choses : une boutique, une asso, un studio de création, un festival… La structure est hyper dynamique mais, de l'extérieur, il est un peu difficile de s'y retrouver. Au Festival International des Jeux à Cannes, Casus *est allé rencontrer cette équipe qui bosse dur pour démocratiser le JdR.*

> « On voit beaucoup de parents qui nous demandent : comment je peux faire sortir mon gamin de son écran ? On leur dit de les mettre au JdR. »

Casus Belli : Un studio de création, une association, une boutique, un festival, qu'est-ce que c'est vraiment que le Manoir du crime (MdC) ? Présentez-vous !

Stephan Barat : Nous sommes le MdC, on est basé à Montpellier. Au départ, nous sommes une boutique associative avec une belle surface, plus de huit mètres linéaire de jeu de rôle pour une centaine de références. Au sein de la boutique, on fait des animations par le biais de l'association et de ses membres, environ 180 membres, dont 30 ou 40 hyper actifs, super motivés. On organise quatre à six parties par mois de démo-boutiques de JdR. À partir de mai, l'objectif est d'arriver entre huit et quatorze parties de démo-boutiques par mois, sans compter ce qui se fait en dehors. On fait aussi venir des auteurs pour des soirées conviviales où on mange ensemble avec les gens qui viennent les rencontrer.

CB : J'ai vu sur votre site que vous proposez aussi des animations, qu'est-ce que c'est exactement ?

SB : On fait beaucoup d'animations extérieures, on présente des sortes de théâtres interactifs. On a plusieurs formules : des choses courtes autour d'une restauration, qui durent deux heures, ou alors un gros théâtre avec 120 personnes qui dure quatre heures. Dans cette formule, par exemple, on va avoir une partie d'une demi-heure de théâtre et puis un événement, un meurtre ou un vol et, ensuite, le public est dispatché en groupes qui mènent l'enquête. Il y a une partie interrogation des suspects et une partie, dans une autre salle, avec un assistant, où il y a des énigmes, des choses à lire en rapport avec l'affaire. Ces événements sont faits pour des gens qui ne sont pas joueurs du tout. Ça nous permet de faire découvrir le JdR par des soirées *murder party* qu'on présente comme du théâtre interactif. Pas mal d'entreprises font appel à nous. Et une fois que les gens se sont amusés, ils nous demandent ce qu'on fait à côté et c'est alors très facile de leur présenter le JdR et ce qu'on fait par ailleurs avec l'asso et les parties de démo. Ça fonctionne très bien. On est partenaire avec la ville de Montpellier pour jouer avec des jeunes issus des quartiers défavorisés, on est partenaires avec la Fédération Française des Aveugles, on fait du jeu avec des non-voyants de 7 à 77 ans.

CB : Sur un public non-joueur à la base et sur une grande manifestation, quelle est la part de ceux qui se prennent au jeu ?



Manoir du Crime
Association loi 1901

SB : On a été surpris au départ, parce que finalement, on se rend compte que 75 % des gens se prennent au jeu. Au début, on tablait sur 30 %, mais beaucoup plus de gens entrent directement et facilement dans le jeu. On sous-estime toujours l'envie des gens de s'amuser. Du coup, de grosses boîtes nous sollicitent pour faire du *team-building*, comme la *SNCF* et d'autres…

CB : Vous avez des salariés, comment êtes-vous structurés ?

SB : On a un salarié en contrat d'accompagnement dans l'emploi. Le reste, c'est la structure associative. On bosse environ 50-60 heures par semaine sur l'asso. On est dévoués à cette activité et on espère la lancer correctement. On verra comment faire après. Notre président Florian est celui qui gère et développe le volet animation. Moi, je m'occupe plutôt de la boutique et la partie créative du studio. Et François, ici présent, s'occupe de l'éditorial.

François Cedelle : Et moi, j'ai un vrai boulot à côté.

CB : Il y a donc une partie éditoriale à votre association, le studio *Deadcrows*. Quelle est le lien et pourquoi ce rapprochement ?

FC : Le studio *Deadcrows* était une association qui a publié *Amnesia 2K51* et *Capharnaüm*, par exemple, en partenariat avec d'autres éditeurs. On s'occupait de la toute la partie pré-production et on laissait la production/fabrication à des éditeurs plus installés. On a travaillé avec *Ubik/Edge* ou le *7e Cercle*. Pour notre troisième jeu, on voulait se lancer vraiment dans la partie fabrication par nous-même, donc on a fait un partenariat avec *Les XII singes* et on co-édite le jeu avec cet éditeur. La relation entre *Dead-*

Le Manoir du crime's Digest

Le MdC est une association loi 1901 créée en septembre 2013. Elle a pour objectif la mise en avant et l'organisation de soirée enquêtes. Elle propose également des initiations au JdR. Elle possède une boutique, 6 rue Henri René à Montpellier. En décembre 2014, l'association fusionne avec l'association le *studio Deadcrows*. Le Manoir est donc depuis créateur et éditeur de JdR. Le président de l'association est Florian Marquet, Stephan Barat est le trésorier et Alexandre Dulac le salarié.



Le studio Deadcrows a fusionné avec le Manoir du crime.

crows et MdC, c'est que je les ai rencontrés à mon arrivée à Montpellier et qu'on a donc fusionné les deux associations. Le studio reste le pôle édition mais, en termes de statut, tous les avoirs du studio sont désormais au *MdC*. Il n'y a plus qu'une seule structure. Mais le studio regroupe toujours les mêmes gens. Pour *Venzia*, c'est notre troisième gamme, on a trouvé une vraie synergie avec ce que fait le *MdC*. Par les animations, bien sûr, mais ça nous permet aussi d'être présents dans plein de festivals, de faire plein de tables de démo, de tournois, notamment pendant la campagne de financement participatif sur la plateforme *Casus*. On a fait jouer plus de 500 joueurs en quatre mois. On est persuadés que ça a assuré en partie le succès de la campagne.

CB : Quels sont les projets à venir pour le studio ?

FC : Pour la gamme *Venzia*, il y a le livre de base qui est sorti, l'écran aussi, ainsi que les *goodies* pour les souscripteurs. Le bestiaire est parti en maquette début mars. On a un *sourcebook* sur la compagnie des hippogriffes pour donner un peu à manger aux joueurs et surtout aux MJ. Ensuite, on a une gamme de mini-suppléments-atlas sur chacune des cités de l'univers, il y en aura six. Et on termine un premier cycle avec un supplément sur les pèlerins, qui sont les être spéciaux de l'univers. Et on va décliner une campagne avec un chapitre à chaque bouquin. Ensuite, on a d'autres projets que *Venzia* en cours. On va faire de la traduction de *Mindjammer* et l'éditeur américain va traduire *Capharnaüm*. On réfléchit à une autre licence aussi et on veut faire du roman, toujours en science-fiction ou *fantasy*. On a des accords signés sur des romans en français et on est en négociation avec des traductions.



SB : On a aussi un petit JdR en préparation, *Les Écureuils attaquent !,* traduction de *Squirrels attack !,* c'est très simple, amusant. Et puis on travaille aussi sur un format de JdR Apéro, des parties qui durent entre un quart d'heure et une heure, sans préparation, avec des cartes de tarots. Un truc très simple mais qui permet quand même de faire évoluer les personnages si on veut rejouer ou faire durer.

CB : Vous organisez aussi un gros festival, Au-delà du dragon, qui s'est tenu fin mars à Montpellier…

SB : On veut montrer ce qu'il se passe en coulisses dans le JdR. Le processus de création, le travail d'éditeur. Comment on fait un bouquin, comment on fait de la traduction, comment on fabrique. On a fait des conférences, des tables rondes avec beaucoup de créateurs, d'éditeurs, d'illustrateurs. Mais on montre aussi ce qu'est le JdR au grand public. On est en plein centre de Montpellier et, par nos activités diverses et variées, on arrive à mobiliser des gens qui ne viendraient pas normalement dans une convention classique. On arrive à toucher les gens, à les faire participer aux démos. On avait seize tables en permanence, quarante-deux stands, éditeurs ou magasins. On s'est rendu compte qu'il était important d'expliquer au grand public que le JdR, c'est des bouquins. L'objet est méconnu. Et qu'il y a de la création derrière, des illustrations, du graphisme. On insiste sur le côté artistique de l'activité. Et après, dans les démos et la façon de présenter le jeu, on insiste sur la capacité de mixité sociale du jeu. Pas de barrière d'âge, ni même de handicap, on le prouve avec notre travail avec les non-voyants. Les gens ne savent pas que c'est un outil extraordinaire. On commence à le faire, mais ça fait vraiment partie de notre ambition d'utiliser et de faire connaître au maximum les outils présents et intéressants dans la pratique du JdR.

CB : Quelle est la réception du JdR par les véritables novices ?

SB : Elle est bonne. Il y a un cycle, connu par les anciens rôlistes, avec l'âge d'or de la fin des années 80, début 90, et puis la chute. Les émissions de télé qui accusent le JdR de tous les maux, l'arrivée de *Magic* qui a pris beaucoup de joueurs… Bref, mais aujourd'hui, la réception est bonne. Beaucoup de gens se mettent à jouer aux jeux de société et aux MMORPG sur les ordinateurs. Et on voit beaucoup de parents qui nous demandent : comment je peux faire sortir mon gamin de son écran ? On leur dit de venir au *MdC*, de les mettre au JdR. Ça fait lire, ça fait jouer avec les gens, on tisse des liens. Et là, nos bénévoles sont supers. Sans eux, on ne pourrait pas faire tout ça.

FC : Les éditeurs ont également fait des efforts. On a des jeux d'initiation, ou des jeux au format plus court, plus pédagogique, ça aide aussi je pense. C'est plus facile d'accès qu'à une certaine époque.

CB : Dans votre dispositif, est-ce que vous menez des actions avec l'éducation nationale, dans les écoles, collèges ou lycées ?

SB : L'année dernière, on a bossé sur des écritures de soirée enquête avec un collège de Béziers. On n'a pas reçu de nouvelles sollicitations cette année mais, surtout, on n'a pas eu le temps de chercher ou de relancer les établissements. Mais je sais qu'il y a des activités à ce niveau à Montpellier et à Nice, mais le temps nous manque.

FC : Mais on aide aussi les clubs de JdR dans les collèges en leur fournissant du matériel.

SB : On a beaucoup de boulot. On estime qu'il y a encore plein de choses à faire, il y a un gros potentiel sur Montpellier.

Propos recueillis par Tête Brûlée

> « L'objectif ? Arriver entre huit et quatorze parties de démos de JdR par mois à la boutique. »

ÉCONOMIE

PARTICIPATIF

TIPEEE ET PATREON

Aboule le pourliche !

Tu as décidé d'arrêter la cigarette ou le PMU et tu te retrouves avec 3 € en rab dans ta poche ? Parfait ! Tu n'as jamais pensé à en faire profiter des créateurs français ?

Encore peu connu en France, un nouveau mode de financement participatif (FP) prend vie chez nos créateurs francophones, une approche différente des désormais connus *Ulule, Kickstarter*, ou de la plate-forme *Casus Belli :* le principe du pourboire, dont les leaders sont *Patreon* (anglophone) et *Tipeee* (francophone).

Qu'est-ce donc ?

À l'instar du FP classique, ce principe du pourboire fait appel aux « *dons* » pour financer une création. Toutefois, le tipeur chez Tipeee ou le patron (anglais pour mécène) – chez *Patreon* – ne souscrit pas à un produit unique et défini dès le départ, mais à un créateur et à sa production sur la durée. Chaque mois, le créateur livre un produit (un mini-jeu, un scénario, un *setting*, des illustrations…) et, à ce moment-là, les souscripteurs sont débités de la somme qu'ils ont investie. Ces sommes sont souvent modestes, ne dépassant pas les 5-6 € (dans les 3 € en moyenne), et le souscripteur est libre d'interrompre son engagement à tout moment. Le risque financier est ainsi très réduit si jamais le produit livré le premier mois déplaît au souscripteur.

Bien que ce mode de financement soit soumis aux lois qui encadrent le FP classique, il se rapproche résolument du mécénat, le souscripteur permettant à un auteur ou un illustrateur d'être rétribué au moins partiellement de sa production. Dans d'autres domaines, comme l'audiovisuel, les sommes engrangées peuvent être conséquentes (jusqu'à plusieurs milliers d'euros par mois). Toutefois, dans le JdR, les sommes sont limitées et les auteurs/illustrateurs nécessitent un corpus conséquent de souscripteurs pour générer un revenu minimum.

Et ça marche ?

Si le talent du créateur et l'intérêt qu'il suscite sont au rendez-vous, plutôt ! Plus encore que pour les FP classique, la communication autour du créateur sur les forums et les réseaux sociaux est un point-clef, tout comme sa notoriété et ses productions passées. Car si un buzz réussi lors d'un FP classique peut sans difficulté lever 150-200 souscripteurs même si l'auteur est méconnu, dépasser les 100 souscripteurs sur Tipeee/Patreon est déjà un exploit. Les illustrateurs connaissent en général un succès plus important, grâce à des visuels alléchants.

Ce mode de FP connaît un certain engouement auprès des créateurs anglophones, alors qu'en France, seule une poignée de créateurs se sont lancés dans l'aventure. Ces derniers dédoublent d'ailleurs souvent leur projet à la fois sur *Tipeee* et *Patreon* (surtout les illustrateurs). Plusieurs créateurs anglophones sortent du lot, tel que Dyson Logos et ses cartes/plans de donjons *old school* (ses *one-page dungeons,* par exemple). Côté français, les créateurs indé occupent la scène, comme Johan Scipion et ses comptes-rendus de *Sombre* ou *RôlisteTV* et ses émissions ou encore Le



Les cahiers du Vastemonde par Le Grümph
https://www.tipeee.com/les-cahiers-du-vastemonde



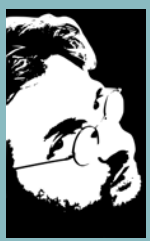
Couverture de Guillaume Tavernier pour Sword without master

Tahala, la cité des aigles par Guillaume Tavernier

« Tahala est une cité côtière à flanc de falaise, d'architecture mi-orientale, mi-indienne, constituée de terrasses, de jardins suspendus et d'escaliers abrupts. Une ville crédible, avec son port de pêche grouillant de vie. Je propose de faire découvrir chaque mois un nouveau quartier au travers d'un PDF d'illustrations. Chaque livraison présentera un quartier de la ville, illustré sous différents angles, ses bâtiments importants, ainsi que leurs plans et les PNJ y résidant. Au bout de 10 mois, il y aura suffisamment de matière pour créer le livre de Tahala que j'imprimerai et distribuerai aux tipeurs. Et surtout, je souhaite que Tahala ne soit que la première ville décrite d'une province plus vaste ! »

https://www.tipeee.com/tahala-la-cite-des-aigles

Les jeux de Kelhren



« Après avoir écumé pendant dix ans les concours de création de JdR et en avoir remporté certains, je voulais me lancer dans la création pro et proposer des jeux originaux en PDF bien foutus, plaisants à lire et à regarder. Et pour un prix raisonnable (4 €). Grâce à mon indépendance éditoriale, j'ai la liberté d'expérimenter, d'innover. Étant curieux de toutes les formes de JdR, j'écris de tout : storygames, hacks de systèmes connus (comme *Apocalypse World)*, et même prochainement une adaptation de *D&D5.* Le but n'est pas de pondre des bouquins d'une centaine de pages, évidemment, mais de livrer des jeux pour les rôlistes qui ont, comme moi, peu de temps mais néanmoins envie de variété. »

https://www.tipeee.com/khelren

La Caravelle par Maître Sinh

La Caravelle

« Dans l'indé, la vitalité de production outre-Atlantique est telle que la suivre est impossible. J'ai donc imaginé un nouveau modèle pour résoudre la quadrature du cercle : plus de publications, moins chères, et des traducteurs mieux rémunérés. Un principe simple : on s'abonne à partir de 3 €/mois. Le « *trésor* » amassé est partagé entre les traducteurs. Pas de profits. Pas de droits retenus. *Free culture.*

Depuis septembre, plus de 180 membres ont embarqué. *La Caravelle* a notamment livré *Sword Without Master,* le jeu *sword & sorcery* d'E. Ravachol, et *Colonial Marines,* le « *Alien 2* » propulsé par *l'Apocalypse (PPA)* de J. Harper. Elle propose aussi des VF des *Fate Codex* et sortira, à la rentrée, *Cartel*, un jeu complet PPA. »

https://www.tipeee.com/la-caravelle

Grümph et ses cahiers du Vastemonde (et une mention pour le truculent Kerlaft le rôliste). *Casus* a donc décidé de laisser la parole à trois créateurs parmi les plus productifs et prometteurs de ce type de mécénat pour présenter leur travail ci-après. Alors, créateurs ou souscripteurs, n'hésitez pas à vous lancer !

Géraud « myvyrrian » G.

ANALYSE

RÉFLEXIONS RÔLISTES

Le roleplay, qu'est-ce c'est ?

Partie 1/2

La désignation de roleplaying games *n'est pas usurpée et au cœur de notre loisir réside la notion de* roleplay. *Il reste simplement à savoir ce qu'elle recoupe exactement. Vaste question qui nous occupera le temps de deux numéros de* Casus.

Les origines du terme *roleplay* sont peu connues, et ce mot signifie aujourd'hui des choses très différentes voire contradictoires. Cet article se concentre sur son histoire et les soucis qu'il peut poser. Celui de notre prochain numéro essaiera d'apporter quelques éléments de réponse.

Usual suspects

Aujourd'hui, le terme *roleplay* est le plus souvent employé dans un de ces deux sens :

1. *Roleplay* d'interprétation : le fait que le joueur insuffle de la vie à un PJ grâce à ses capacités d'expression. Cela peut être en parlant à la première personne et en évitant le style indirect, ou tout simplement par une certaine forme de présence et d'éloquence ;

2. *Roleplay* de cohérence : la fidélité avec laquelle le joueur joue son PJ, en prenant en compte les informations issues de l'univers du jeu, notamment la façon dont il a été défini (personnalité, objectifs, etc.), la situation et l'état actuel de ses connaissances.

Au commencement...

Même en se limitant à son usage ludique, le *roleplay* est bien plus ancien que le jeu de rôle (voir la marge Origines). Dès les années 1960, Dave Arneson et Gary Gygax participent à des wargames où les joueurs incarnent un seul personnage et où l'on utilise parfois le terme *role playing*. Une décennie plus tôt, des publications s'intéressant aux interactions des joueurs de wargame des grandes écoles américaines le mentionnent, en louant les vertus pédagogiques, mais critiquant des décisions sous-optimales.

La place du roleplay dans le premier jeu de rôle, *OD&D*, est plus ambiguë : il n'est pas explicitement évoqué, mais semble néanmoins pratiqué. D'un côté, le mot « *rôle* » n'est utilisé que comme synonyme de « *classe* » et un joueur, le *caller*, transmet les décisions du groupe à la place de ses camarades, limitant les possibilités de *roleplay*. De l'autre, l'exemple de partie donné dans le troisième livret du jeu montre que le *caller* se livre bien à une sorte d'interprétation, privilégiant le « *nous* » au « *ils* » et s'exprimant aussi parfois en tant que PJ, et les récits des premières parties d'Arneson ne laissent aucun doute. Ce n'est pas pour rien si, en 1975, le critique de wargames Richard Berg désigne OD&D comme un « *role-playing system* ».

Le bon chasseur...

Rapidement, le *roleplay*, dans ses deux acceptions, devient un synonyme de « *bien jouer* ». Ceci se fait au travers de deux approches opposées.

Origines

Le terme *roleplay* lui-même apparaît vers 1925 dans les travaux du psychiatre J. Moreno. Il est une traduction directe de l'allemand *rollenspiel* et désigne la technique thérapeutique du psychodrame. Pour plus d'informations sur la période précédant *OD&D*, nous recommandons la lecture de *Playing at the World* de Jon Peterson.

Certains jeux, comme *Pendragon*, font des règles les garantes de la cohérence du *roleplay*. Ils tentent de le privilégier en poussant les joueurs à agir selon la personnalité et les faiblesses de leur alter ego. Au même moment, d'autres auteurs limitent volontairement leurs règles de peur qu'elles n'entravent le *roleplay* d'interprétation : « *Le joueur plongé jusqu'au cou dans l'application de ces règles oublie petit à petit de jouer son PJ. [...] posez vos règles à calculs et vos tables de logarithme au vestiaire* », nous dit-on par exemple dans *Maléfices*.

Dans les deux cas, jouer autrement est vu comme de l'anti-jeu, un manque de *fair-play*, voire de la triche. Le *roleplay* devient une sorte d'idéal et synonyme de performance des joueurs. On les récompense même pour cela, quitte à multiplier les verrues techniques : résolution parallèle et floue (scènes dialoguées contre jets de sociabilité), modificateurs approximatifs, expérience mal intégrée, etc. De plus, très rares sont les jeux à expliquer quel type de *roleplay* est attendu ou à donner des critères utiles pour l'évaluer. On sait qu'on peut désormais « *gagner* » autant par son interprétation qu'en sortant du donjon, mais pas comment s'y prendre.

De nombreuses confusions

Tout le monde comprend plus ou moins *roleplay* comme « *incarner un PJ* ». Cela suffit pour jouer ensemble, et c'est l'essentiel. Mais, comme personne ne peut le définir exactement et que certains n'hésitent pas à s'en servir pour « *classer* » les joueurs, cela peut parfois créer des problèmes. Sur le papier, il suffit de participer de façon cohérente pour satisfaire les tenants de chaque école. Dans les faits, rien n'est si simple.

1°) Souvent, cohérence et interprétation s'opposent. Comment ne pas trop intervenir si on joue un personnage taiseux ? Doit-on ne pas jouer si on pense que son PJ n'a pas de bonne raison d'accepter la mission ? Doit-on interdire les bonnes idées ou réduire la participation si ce n'est pas cohérent avec les PJ ?

2°) Chacun n'a pas la même tolérance devant tous les styles de *roleplay*, ni la même interprétation de la justesse ou de la passivité. Ce qui d'un point de vue sera de donner corps à son PJ sera pour l'autre du cabotinage parasite. Inversement, respecter avec zèle une personnalité écrite peut impliquer un refus de son évolution.

3°) Les capacités des joueurs sont également à prendre en compte. Doit-on interdire à un joueur qui s'exprime peu ou mal de créer un PJ volubile ? Un joueur que l'on juge peu vif doit-il se contenter des rôles d'idiot ?

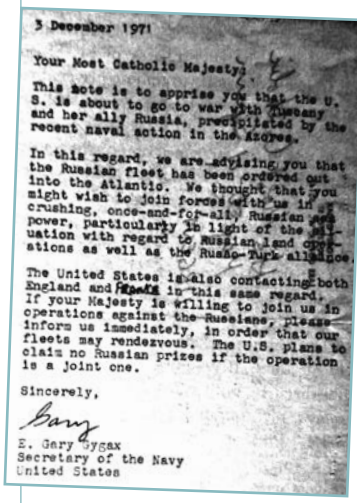
4°) Certaines contraintes fonctionnelles peuvent-elles prendre le dessus sur ces considérations (ellipses, temps disponibles, répétitivité, etc.) ?

5°) Puisque le *roleplay* est la façon dont on joue, il devrait varier selon les genres des jeux. Mais ne pas préciser les attentes revient à favoriser un jeu uniforme et la répétition des mêmes rôles aux mêmes joueurs autour de la table.

Pour aller plus loin

Plus on creuse, plus définir le *roleplay* comme le fait de ne pas dire des choses que son personnage ne dirait pas, ou ne pas prendre des décisions qu'il ne prendrait pas semble limité. Notre prochain article va davantage essayer de le voir comme la façon dont on interagit avec le jeu et notre personnage (PJ ou pas), dont on se confronte aux contraintes imposées par ce dernier lorsqu'on est actif dans la partie et dont on ressent des choses au travers du jeu. Bref, comme une forme spécifique de *gameplay*.

Coralie David et Jérôme Larré



3 December 1971

Your Most Catholic Majesty:

This note is to apprise you that the U. S. is about to go to war with Tuscany and her ally Russia, precipitated by the recent naval action in the Azores.

In this regard, we are advising you that the Russian fleet has been ordered out into the Atlantic. We thought that you might wish to join forces with us in crushing, once-and-for-all, Russian sea power, particularly in light of the situation with regard to Russian land operations as well as the Russo-Turk alliance.

The United States is also contacting both England and France in this same regard. If your Majesty is willing to join us in operations against the Russians, please inform us immediately, in order that our fleets may rendezvous. The U.S. plans to claim no Russian prizes if the operation is a joint one.

Sincerely,

Gary

E. Gary Gygax
Secretary of the Navy
United States

La lettre ci-contre est un exemple de *roleplay*, ici dans une variante de *Diplomacy*. Elle a été écrite en 1971 par Gary Gygax, et il s'y exprime comme s'il était réellement le ministre américain de la marine, à savoir la fonction qu'il occupe dans le jeu.
Crédits : *Playing at the World*, Jon Peterson, p.410.

Événement

REPORTAGE

Transmettre la flamme

3e journée de découverte du JdR à Angers

Pour la troisième édition de sa journée de découverte du JdR, le département de musique et de musicologie de l'UCO d'Angers a choisi le thème « Jeu de rôle et bande dessinée »*. Vaste sujet qui a donné lieu à plusieurs mini-conférences passionnantes. Flash-back !*



* *Les BO de* Les horreurs venues de Yuggoth *et* Les nouveaux contes de la vallée du Miskatonic *peuvent être téléchargées gratuitement sur le site de Sans-Détour. Celles de* La terreur venue du ciel *et* Aventures effroyables *sont prêtes à être mises en ligne et attendent la validation de l'éditeur.*



Bi-classé musicologue/rôliste, Denis Huneau, responsable de la Filière Musique et musicologie de l'Université Catholique de l'Ouest à Angers, organise depuis trois ans une journée destinée à faire découvrir le jeu de rôle aux étudiants… et à tout le monde, en fait ! Comme *Casus*, il a décidé de transmettre la flamme en faisant connaître notre loisir.

Musicologie et JdR

Non, vous n'avez pas mal lu : cette journée de découverte est bien organisée par le département de musique ! Quel rapport me demanderez-vous ? Eh bien il est simple : comme nous l'expliquait Denis, les industries du multimédia constituent un débouché intéressant pour les étudiants en musique. Les jeux vidéo, notamment, sont particulièrement demandeurs en thèmes musicaux, qui peuvent d'ailleurs être utilisés pour mettre de l'ambiance dans vos parties. De là à faire le lien avec le JdR sur table, il n'y avait qu'un pas que Denis n'a pas hésité à faire en proposant notamment à ses étudiants de travailler sur des projets de bandes-originales pour des ouvrages de *L'Appel de Cthulhu* dont il a par ailleurs assuré la traduction : *Les Horreurs venues de Yuggoth, Les Nouveaux contes de la vallée du Miskatonic, La Terreur venue du ciel* et *Aventures effroyables**, éditées par *Sans-Détour*, qui parraine également la journée.

Grâce à cette expérience, Denis s'est rendu compte que les étudiants ne savaient pas ce qu'est le jeu de rôle, en tout cas pas « le vrai », celui qui se pratique autour d'une table. D'où l'idée d'une journée d'initiation à l'UCO qui, bien entendu, ne s'adresse pas qu'aux seuls étudiants. Cette journée est organisée en deux temps : la matinée est consacrée à des conférences en amphi, et l'après-midi à des parties d'initiation.

3e édition : des conférences…

Cette année, c'est donc le lien entre JdR et BD qui était à l'honneur. Un sujet riche si l'on en juge par le nombre de conférences proposées. Relativement courtes mais intenses, elles ont permis de balayer le sujet sous plusieurs angles. Ainsi, Thomas Landemaine, responsable de la L1 Histoire à l'UCO et rôliste à ses heures perdues, a examiné le rapport entre le jeu de rôle et le joueur dans la BD francophone, parcourant les BD consacrées au JdR et à ses pratiquants, et analysant la façon dont le rôliste est présenté dans ce média, parfois de façon drôle mais pertinente, parfois de façon pitoyable.

De son côté, avec *Jeu de rôle et bande dessinée : une association en plein essor*, Denis Huneau a proposé une étude non exhaustive des BD issues du monde du JdR et réciproquement, de *Croc le Bô* à

Lanfeust de Troy en passant par *City Hall*. Bruno Bizart, fin connaisseur de la BD, complétait les propos de Denis en donnant des *Exemples de bandes dessinées inspirées par le jeu de rôle*, en zoomant en particulier sur les célèbres *Chroniques de la Lune Noire*, écrites par une figure du JdR français, François Marcela-Froidval, co-fondateur et rédacteur en chef de *Casus Belli* puis collaborateur de Gary Gygax et co-auteur de certains ouvrages d'*Advanced Dungeons & Dragons*.

Claude Bourlès, éthologue à l'UCO-IPSA (Institut de Psychologie de Sociologie Appliquées) et pionnier du jeu de rôle en France (ludologue, il a conçu de nombreux concepts de jeux, y compris pour l'armée, et donné des cours sur le JdR à l'IPSA dès les années 1980), a quant à lui centré son intervention sur une thématique spécifique : *Survivre dans les mondes des jeux de rôle et de la bande dessinée*. Décryptant les différentes étapes faisant suite à une « apocalypse », qu'elle soit d'origine naturelle, extra-terrestre, zombie ou divine (ce qui n'est pas sans rappeler *Z-Corps*, *First contact : X-corps* ou encore *La fin du monde*, à venir cette année chez *Edge*), le conférencier a passé en revue les différents moyens de survivre en s'appuyant sur des ouvrages de référence.

J'ai eu le plaisir de clore ce cycle de mini-conférences en revenant sur l'expérience d'adaptation de *COPS* en BD, expliquant comment était né le projet de la BD, les objectifs visés, mais aussi comment la BD avait été réalisée et ce qu'elle pouvait ensuite apporter aux rôlistes comme aux non-rôlistes. Une matinée riche, donc, qui aura malheureusement vu l'annulation au dernier moment de l'intervention de notre confrère de *JdR Mag* (également parrain de la manifestation), Fabrice Crézé (*De la partie de jeu de rôle à la bande dessinée : différences et similitudes*), qui s'est blessé en chutant dans l'escalier menant à l'amphithéâtre. Nous lui souhaitons un prompt rétablissement.



…et des parties

Après la matinée de conférences et une pause-déjeuner permettant aux intervenants et aux spectateurs d'échanger librement, l'après-midi était consacrée à la pratique de notre loisir dans l'objectif premier de le faire découvrir. Pour cela, la formule retenue était le format court plébiscité par *Casus*, et pas moins de 16 parties de 1h30 programmées, réparties sur 8 tables, proposées par certains intervenants du matin ainsi que par les associations angevines *Les conjurés du temporels* et *Les arts ludiques*, auxquels s'est joint l'auteur d'*Antika*, Bruno Guérin, venu en voisin. C'est dans une galerie de l'UCO décorée selon la thématique du jour (planches de BD de *City Hall*, de *Lanfeust*, d'adaptations de l'œuvre de Lovecraft…) qu'étaient proposées des parties de *Pathfinder*, d'*Anoë*, de *L'Appel de Cthulhu*, de *City Hall*, de *La Brigade chimérique*, ainsi que de *Doom and bloom Survival*, un jeu à mi-chemin entre le JdR et le jeu de plateau.

Une belle initiative locale, donc, menée à bout de bras par Denis Huneau, qui mérite d'être soutenue et dont nous espérons qu'elle se poursuivra et se développera dans les années à venir, pour transmettre la flamme à de nouvelles générations de rôlistes.

Marc Sautriot

Denis Huneau's digest

Musicologue, conférencier et producteur d'émission de radio dans « le civil », Denis Huneau est aussi traducteur de JdR. Il officie chez *Sans-Détour* sur *L'Appel de Cthulhu* (*Les Horreurs venues de Yuggoth*, *Nouveaux contes de la vallée du Miskatonic*, *Nouvelles aventures dans la région d'Arkham*, *La Terreur venue du ciel*, *Achtung ! Cthulhu* et récemment, la 7e édition) mais aussi au *7e Cercle* (*Fantasy craft*, *First contact : X-corps*) et au *Grimoire* sur *Loup Solitaire* (*Livre d'aventure* et *Les Héros du Magnamund*). Récemment, il s'est également joint à l'équipe de traduction de *Pathfinder* chez *BBE* (*Les archives débordantes*, scénario pour la *Pathfinder society*) et a surtout fait un joli cadeau à l'équipe de *Héros & Dragons* ainsi qu'à ses souscripteurs : le générique de fin, co-écrit avec Mathieu Vilbert ***(https://soundcloud.com/casus-belli-532460571/heros-dragon-final)***.

PROCHAINEMENT

Dans Casus Belli n°20

Juillet | Août 2016



Si vous avez lu attentivement le magazine que vous tenez dans les mains (ou sur votre tablette), vous connaissez déjà une partie du programme pour le prochain numéro de *Casus*, le numéro 20. Nous mettons tout en œuvre pour que ce numéro fasse « 20 naturel ! » Désolé, les vieilles liches présentes dans les cryptes de la rédaction m'ont fait chanter (un dossier compromettant qu'il n'est pas nécessaire d'évoquer ici) pour que je place cette blague aussi défraichie que les pages des jeux auxquels elles jouent toujours !

Bref, vous savez déjà que vous trouverez la suite de *Magistrats et Manigances* et c'est terriblement alléchant. Ensuite, le portail pour *Chroniques Galactiques* va se refermer. Vous avez déjà toutes les règles et le background dont vous avez besoin pour des heures de jeu. La campagne, *Le Bras d'Orion*, va se conclure avec les deux derniers scénarios écrits au tout début du projet par l'auteur. Après ça, le destin spatial de l'humanité est entre vos mains.

Nos amis donjoneurs de tous poils, toutes éditions confondues, ne seront pas en reste. Vous avez déjà dans ce magasine un *Bâtisses & Artifices*, le dispensaire de Sigismond, assez exceptionnel. Du prêt à jouer, avec des plans magnifiques en couleur, des lieux et des personnages pleins de vie, des des pistes pour créer rapidement une aventure et des intrigues de grande qualité. Rubrique historique de *Casus*, animée le plus souvent par nos grands anciens car il en faut de la bouteille pour proposer du générique inspirant, facilement adaptable, elle sera tenue cette fois par des nouveaux venus à la rédaction. Mais pas des donjonneurs de la dernière heure. Ils nous préparent un monastère écrit à quatre mains où vos PJ auront mille raisons de se rendre. L'aventure qui les attend, « perdus au fond d'une grotte, sur un plateau isolé et battu par les vents, au beau milieu du Désert qui chante », s'annonce inoubliable !

Tête brûlée

Tous droits réservés Paizo Publishing. 2016. Pathfinder JdR

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

L'Antre du dragon
59 rue Jean Baptiste Defernez
62800 LIEVIN

Rocambole
36 rue de la Clef
59000 LILLE

Philibert
12 rue de la Grange
67000 STRASBOURG

Trollune
25 rue Sébastien Gryphe
69007 LYON

Grimgaard
515 Faubourg Montmélian
73000 CHAMBÉRY

Onyris games
11 avenue Henri Barbusse
74100 ANNEMASSE

L'Œuf cube
24, Rue Linné
75005 PARIS

Troll2jeux
22 rue Hector Malot
75012 PARIS

Bazar du bizarre
38 rue aux ours
76000 ROUEN

Le Warp
27 rue des bonnetiers
76000 ROUEN

APPEL AUX BOUTIQUES SPÉCIALISÉES !

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

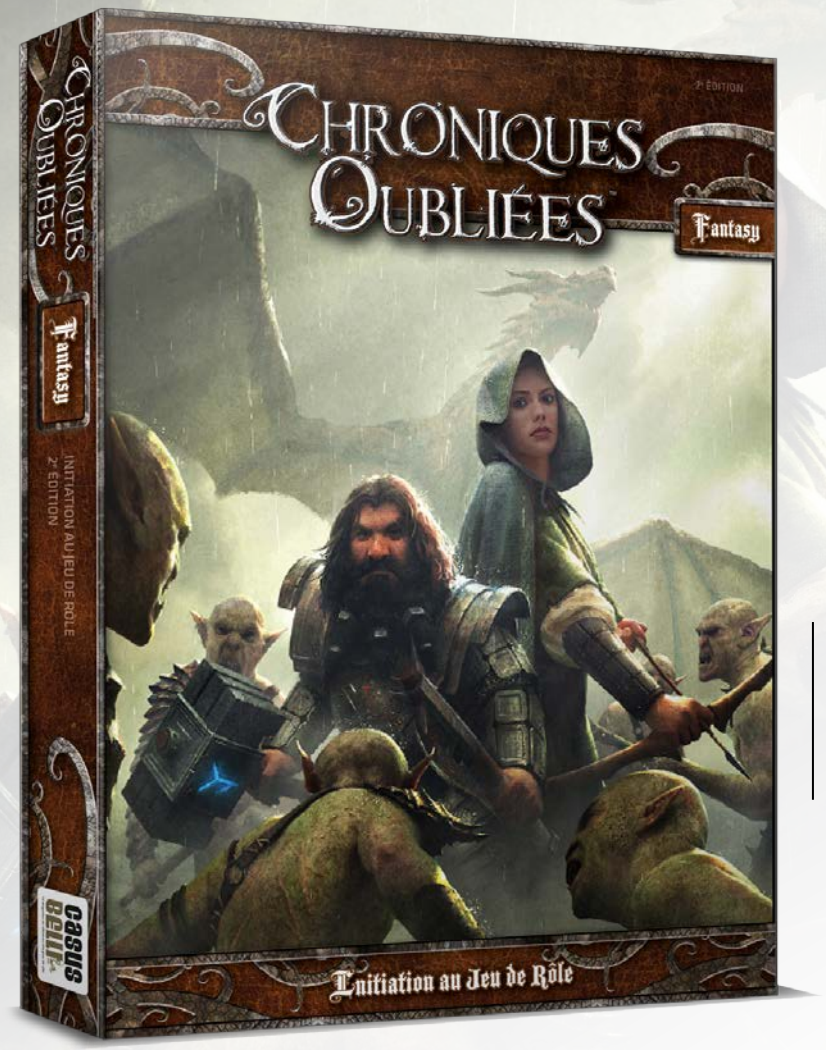
Pour vous inscrire dès maintenant au programme **Boutique relais Casus**, rendez-vous sur la **page Internet *Boutiques-relais Casus***. Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à nous contacter !

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :

www.black-book-editions.fr


LE CASUS CLUB
ETABLISSEMENT POUR RÔLISTES
DEPUIS 241 708 (ANNÉES DE YUGGOTH)
COKTAIL DU JOUR
AVEC OU SANS OPTIONS ?
LE CASUS CLUB
PATRON ! UN CAFÉ POR FAVOR !
ÇA FERA UN EURO CINQUANTE ...
MAIS POUR 2 EUROS, VOUS POUVEZ AVOIR UN CHOCOLAT AVEC !
AH BON ?
UN CAFÉ S'IL VOUS PLAÎT !
LA CAFÉ ET LE CHOCOLAT, C'EST 2 EUROS...
MAIS POUR 3 EUROS, LA PETITE CUILLÈRE EST OFFERTE !
UN CAF...
LE CAFÉ, LE CHOCOLAT ET LA CUILLÈRE, C'EST 3 EUROS !
MAIS POUR 7 EUROS, ON A UN MUG PERSONNALISÉ !
SUPER !
... ET POUR 12 EUROS, VOUS AVEZ LE CAFÉ, LE CHOCOLAT, LA CUILLÈRE, LE MUG, UNE INTERVIEW DU TORRÉFACTEUR, UNE THERMOS "CASUS CLUB" ET VOTRE NOM SUR LE PAQUET DE CAFÉ !
JE VEUX TOUT !
MOI JE VEUX LE MUG !
MOI LA CUILLÈRE !
CRITCH CRITCH
MOI MON NOM SUR LE PAQUET !
MOI JUSTE UN CAFÉ !
JE REVIENS TOUT DE SUITE... JE VOUS LAISSE LA BOUTIQUE !
BAH... OÙ VOUS ALLEZ PATRON ?
JE VAIS ACHETER DU CAFÉ !
C'EST LA MAGIE DU CROWDFUNDING !!!
AUGUSTIN 2016

ATTENTION ! Cet artefact offre un bonus de +5 à tous les jets pour transmettre la flamme du jeu de rôle



Nouvelle version compatible avec les règles de *Chroniques Oubliées Fantasy*.

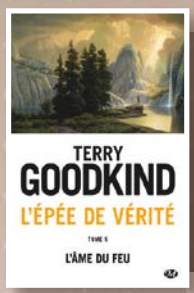
Disponible prochainement

BLACKBOOK EDITIONS

black-book-editions.fr



CET ÉTÉ, VOUS NE SEREZ JAMAIS PARTI EN VOYAGE AUSSI LOIN.



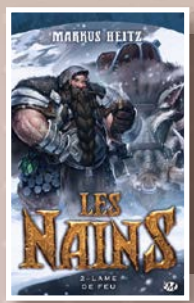
LE BEST-SELLER INTERNATIONAL VENDU À PLUS DE 20 MILLIONS D'EXEMPLAIRES

4 premiers tomes déjà disponibles.
Parution du tome 5 le 17 juin.



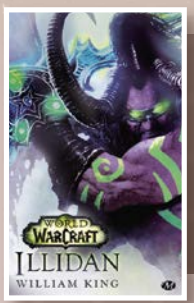
LE RETOUR DE DRIZZT, LE PLUS CÉLÈBRE ELFE NOIR DES ROYAUMES OUBLIÉS

Parution le 8 juillet.



LA SAGA PHÉNOMÈNE ADAPTÉE EN JEU VIDÉO CET ÉTÉ

Tome 1 disponible.
Parution du tome 2 le 8 juillet.



LE ROMAN OFFICIEL DE L'EXTENSION LEGION™ DE WORLD OF WARCRAFT™

Parution le 17 juin.

Illustrations © Shutterstock

www.milady.fr – /MiladyFR – @MiladyFR
Abonnez-vous gratuitement à notre magazine *Neverland* sur www.neverland.fr

Milady

ISSN : Version PDF Abonnés