MAGISTRATS & MANIGANCES JdR : LA FIN !

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli black-book-editions.fr

casus belli

#21 Février | Mars 2017

Le magazine de référence des jeux de rôle

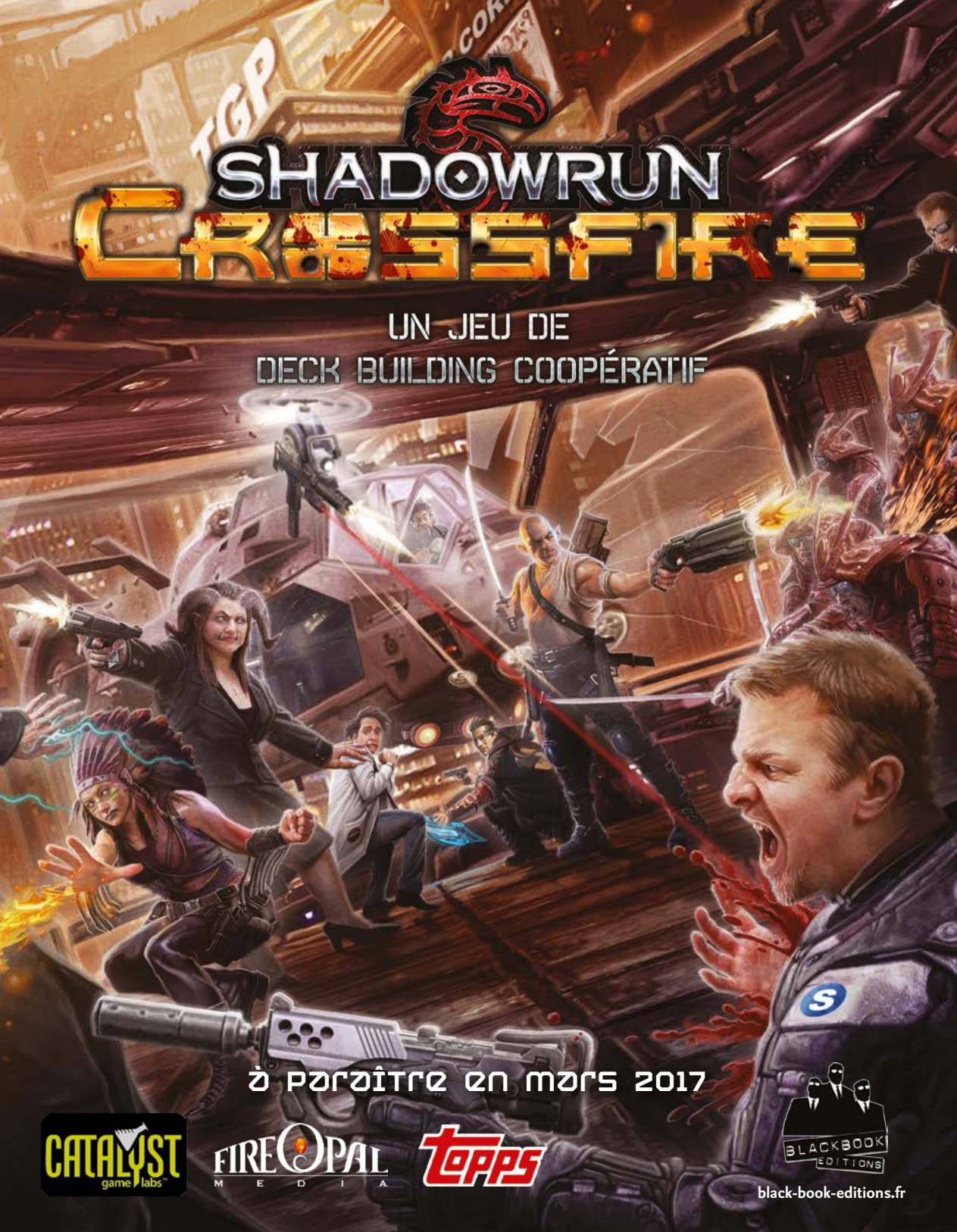
Polaris 3.1 | Symbaroum | Insectopia

Entretien avec Le Grümph



AIDE DE JEU
PARIS BY NIGHT
POUR VAMPIRE LE REQUIEM

SCÉNARIOS : CO Fantasy, CO Contemporain, BoL, Achtung Cthulhu & Polaris 3.1


SHADOWRUN
CROSSFIRE
UN JEU DE
DECK BUILDING COOPÉRATIF
À PARAÎTRE EN MARS 2017
CATALYST game labs
FIRE OPAL MEDIA
topps
BLACKBOOK EDITIONS
black-book-editions.fr

ÉDITO

Reboot ou création ?

Le phénomène touche tous les médias et le JdR ne fait pas exception. C'est pourquoi, dans ce numéro, la rédaction consacre un grand dossier au phénomène du « *reboot* ». Nouvelle édition, *remake*, *reboot*, les nuances sont subtiles et renvoient à des façons de faire différentes.

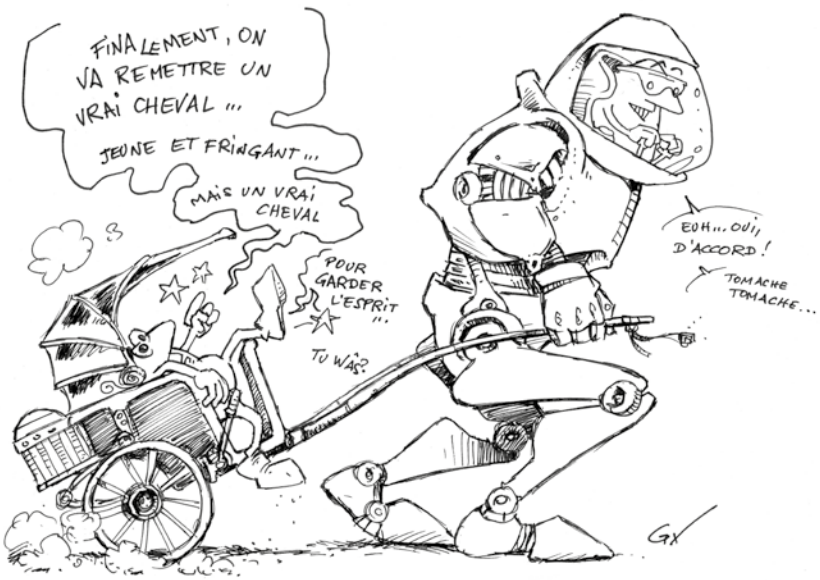
« Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. » La maxime du physicien Antoine Lavoisier est célèbre. Est-ce donc pertinent d'opposer frontalement *reboot* et création pure ? La discussion est-elle biaisée par l'analogie qui peut être faite avec les industries du cinéma et du jeu vidéo – dont les productions qui tournent en rond servent parfois du *remake* jusqu'à l'écœurement ? Mais l'échelle, les enjeux financiers et la puissance du marketing dans ces domaines n'ont rien en commun avec le milieu d'artisans qu'est le JdR français.

Vous trouverez dans ce numéro de nombreuses réactions des éditeurs/auteurs du milieu et le débat est passionnant. Comme pour faire contrepoint au dossier, nous avons également interviewé Le Grümph, héraut de la création indé à la française. LG nous apprend notamment que son bébé préféré est *Oltrée* !, pour lequel il songe justement… à une v. 2 ! Comme quoi, rien n'est simple.

Casus lui-même n'est pas étranger à la tendance car vous tenez entre les mains la « v. 4 », quatrième incarnation du magazine, qui existe depuis 1980. Et depuis 21 numéros, notre définition du *reboot* est la suivante : regrouper toutes les générations de rôlistes, créateurs, joueurs et lecteurs et toutes les chapelles de notre loisir.

Bonne lecture à tous

Tête Brûlée et toute l'équipe
***Crapou** Didier Guiserix*





RÉABONNEMENT EN VUE !

Pour tous les abonnés du numéro 16 à 21, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à aller en page 5 et à découvrir dès maintenant notre offre et l'opération cadeau qui, nous l'espérons, vous séduiront !

sommaire



En direct - Édito 1
En direct - Buzz mon rôliste 6
En direct - Le courrier des lecteurs 8
En direct - Portfolio : Invincible 10



Actualité - Nouvelles du front 12
Actualité - À l'ouest du nouveau 26



Critiques - Entretien : Le Grümph 36
Critiques - Portrait de famille : campagnes D&D5 44
Critiques - Polaris 3.1 48
Critiques - Symbaroum 52
Critiques - Insectopia 56
Critiques - Soleil noir 60
Critiques - Curious creatures 62
Critiques - Jeux narrativistes 64
Critiques - Grand bestiaire... 66
Critiques - Pluie d'étoile sur le plateau... 67
Critiques - Cible verrouillée 68
Critiques - Aucune question indiscrète 69
Critiques - La fronde 70
Critiques - Écran du MJ et Guide du joueur 71
Critiques - Créatures de Titan 72
Critiques - A.C.P.D. 73
Critiques - Cartographie de Tri-Kazel 73
Critiques - Numenéra Starter Set 73



L'étagère du rôliste - Blood Bowl 74
L'étagère du rôliste - Conan 76
L'étagère du rôliste - Rising Stars 78
L'étagère du rôliste - Blindspot 80
L'étagère du rôliste - Terraforming Mars 82
L'étagère du rôliste - Cthulhu Lovecraft 83

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr*. N°21, février/mars 2017. **Directeur de publication** David Burckle, **Responsable de la rédaction** David Burckle, **Comité de rédaction** 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** Élise Brioul, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Clément Ribeyre Soret **Relecture** Loïs Emmanuel Meyer

Ont participé à ce numéro :

Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, David Burckle, Olivier Caïra, Sébastien Ciot, Damien Coltice, Jérôme Darmont, Julien Dutel, Eugénie, Cédric Ferrand, Géraud « Myvyrrian » G., Loïc Guimmara, Didier Guiserix, Yannick Le Guédart, Olivier Halnais, Romain d'Huissier, Florian Ingels, Brice Jarry, Benjamin Kouppi, Romain Lecomte, Tristan Lhomme, L'Odieux Connard, Vincent Morin, Nurthor, Alexandre Patruno, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Manu Roudier, Marc Sautriot, SLM, Tête Brulée, Nicolas Touzin, Kristoff Valla.

Image de couverture Simon Labrousse.

Tous droits réservés Black Book Éditions. 2016.

Illustrateurs, cartographes et photographes Guillaume Albin, Sébastien Annoni, Rolland Barthélémy, Jems, David Chapoulet, Coucho, Didier Guiserix, Jeex, Vincent Laïk, Monsieur Le Chien, Sylvain Pongi, Manu Roudier, Thierry Ségur, Augustin, Guillaume Tavernier.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

Toutes les illustrations originales et les noms des produits mentionnés sont la propriété pleine et entière de leurs au-

L'étagère du rôliste - Autre monde 84
L'étagère du rôliste - Escape book 85
L'étagère du rôliste - *Petites inspis...* 86



Scénario : Acide et venin (CO Contemporain) 88
Scénario : Les Ruines de Stalingrad (Achtung Cthulhu !) 104
Scénario : Dans la peau d'un Poad (Barbarians of Lemuria) 118
Scénario : Centre X (Polaris 3.1) 132
Scénario : Prologue aux disparus (Chroniques Oubliées Fantasy) 142



JdR Complet - Magistrats & Magigances (3) 152
Vampire Le Requiem - Paris by night 194



Bâtisses & Artifices - Le club de jazz 208
Le Gymnase des PJ - Jouer... sans son PJ 226



Archéo-rôlisme - Technoguerriers 230
Curiosité - Monster Cards 234



Débat - Dossier : Reboot et nouvelles éditions 236
Culture JdR - Les stars du bestiaire Donj' 250
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les... 252
Prochainement - Dans CB#22... 254
Le Casus Club 256

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

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui jouent le jeu, Urban Comics, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Xavier de Oh My Game, Margaret Weis Productions, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Julien De Jaeger & Di6dent, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Stéphane Bogard et la Edge team, les gars de Ravage, Paizo Publishing, la communauté du site Pathfinder-FR, l'équipe de Sans-Détour, Neko et Florrent, 7e Cercle, A.K.A. Games, Gary Gygax et Dave Arneson, Jawad et le Département des Sombres Projets, Bragelonne, Sébastien Célerin et les XII Singes, Erik Mona, Laurent Rambour de Game-Fu, Hicham et les éditions du Matagot, Shane Hensley pour Pinnacle, Batronoban, Le Studio Deadcrows, Agate éditions, Arkhane Asylum publishing et Les Sorciers de la Côte.

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 en page 5.

Publicité Tête Brulée
(tetebrulee@casus-belli-mag.fr)

Numéro ISBN 978-2-36328-498-3
Dépôt légal février 2016
Imprimé en UE.

Pour contacter la Rédac tetebrulee@casus-belli-mag.fr

Retrouvez-nous sur le site Casus et sur les réseaux sociaux. *www.black-book-edition.fr*.

POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES (RÉ)ABONNÉ AU NUMÉRO 16...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 16 à 21 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 du catalogue Black Book Éditions disponibles sur la boutique en ligne Casus Belli (soit plus de trois cent titres) !

Pour obtenir ce *bon d'achat de 20€*, rien de plus simple :

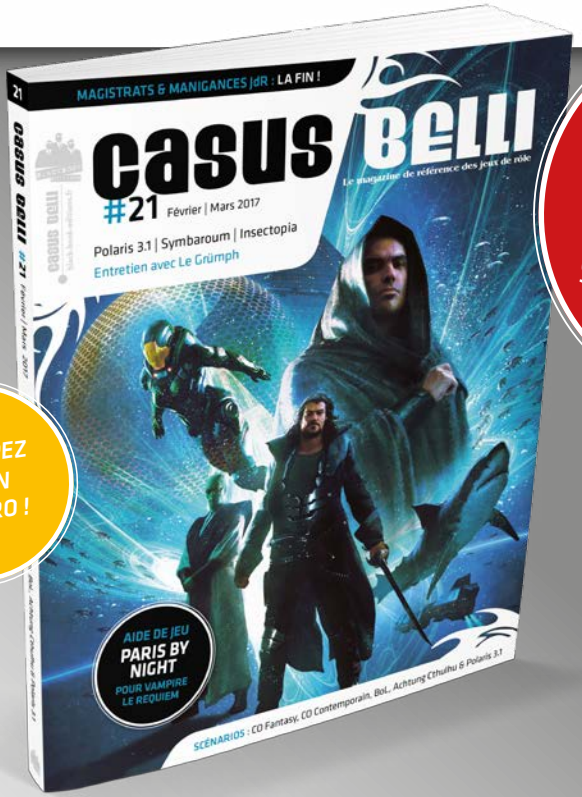
- rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 22 à 27**.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

* *Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.*

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

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

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

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

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

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

BUZZ MON RÔLISTE

En ce début d'année 2017, le rôliste continue de revenir à la mode. Que de chemin parcouru en quelques années seulement ! Buzzez mes rôlistes, buzzez !

Le film avance sérieusement

Vous le savez sans doute, Hasbro et la Warner se sont battus pour récupérer les droits du film à venir *Dungeons & Dragons* et avancent désormais à un bon rythme, dans le but de proposer un bien meilleur film que ceux déjà réalisés pour cette licence (ça ne sera pas dur...). Quoi qu'il en soit, les premières annonces laissent penser, qu'à l'image de la licence *Transformers*, les moyens financiers, à défaut de talents d'écriture, seront là et permettront d'offrir des visuels sans doute à la hauteur des attentes. Pour le reste, Wizards of the Coast se dit très content du désir du studio de respecter *D&D* et semble participer activement à l'écriture du scénario...

Podcast BBC sur le jeu de rôle

Après les États-Unis, le jeu de rôle fait parler de lui sur les grandes ondes également en Angleterre, puisque la célèbre BBC (la radio publique anglaise) a consacré une émission au jeu de rôle autour d'une grande interview de Michael Mornard, qui jouait régulièrement avec Gary Gygax (d'ailleurs, on prononce « Guigax » et non « jigax » !) au moment de la création de *D&D*. Si vous êtes anglophile, c'est assez sympathique à écouter.
http://www.bbc.co.uk/programmes/p04p9329





Expansion

Roll20, l'une des tables de jeu virtuel les plus utilisées, vient d'annoncer 2 millions de joueurs venant de tous les pays du monde ! L'activité intense qui y règne montre à quel point cette solution permet aux joueurs éloignés de jouer plus et plus souvent. Une belle nouvelle pour notre loisir qui a longtemps souffert de la difficulté physique de se rassembler pour jouer.

Du JdR en prison

Le site Motherboard a traduit récemment un article de Elisabeth de Kleer à propos d'un centre pénitentiaire du Colorado où les détenus jouent régulièrement à *Dungeons & Dragons*. Les effets de cette activité sont bénéfiquess selon les recherches, mais le JdR posede nombreuses autres questions sur la prison en elle-même et son but. A lire en tapant « *prison + dragons + motherboard* » dans votre moteur de recherche.

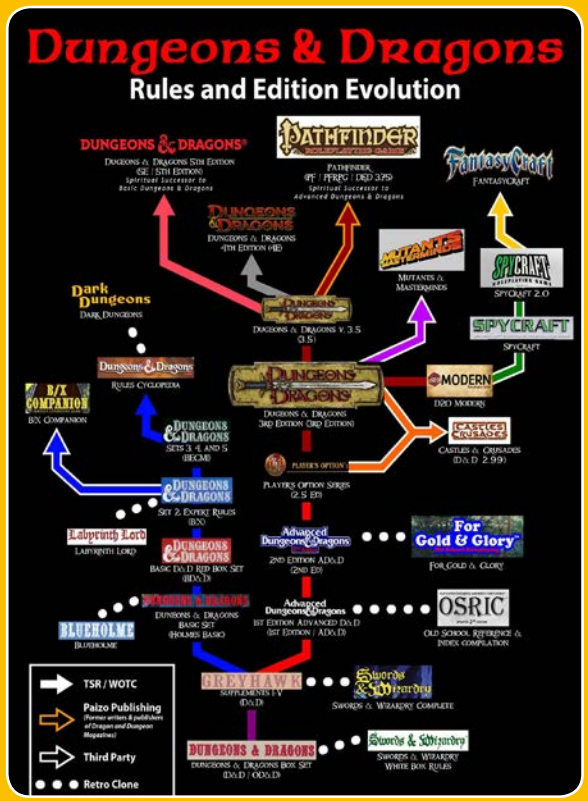


Dis Papy Donjon, ton petit-fils, c'est Pathfinder ou Dungeon Crawl Classic ?

La publication sur le Facebook du site *Pathfinder RPG* par un rôliste américain de jolis visuels de filiation des jeux basés sur les règles de *Dungeons & Dragons* grâce à l'Open Game Licence a fait le buzz. Malheureusement, c'est un travail pour le moins incomplet (encore que le travail complet serait sans doute illisible, car la masse de jeux plus ou moins professionnel est impressionnante). Mais quelque part, c'est très sympa à regarder.

D'ailleurs, au vu de certaines réactions de membres de la rédaction sur Facebook (n'est-ce pas monsieur Balandier ?!), je me dis que la rédaction de *Casus* devrait sans doute nous proposer un tableau sauce Casus, qui prendrait aussi en compte la production française...

Peut-être dans un prochain numéro ?





Rôliste ou rôleur ?

Et voilà, après avoir été inventé et proposé par Pierre Rosenthal dans la première vie de *Casus Belli,* le terme est désormais officiellement dans les dictionnaires Larousse comme dans Le Robert. Une consécration qui a buzzé récemment sur le Net pour ce terme qui s'est imposé dans le langage courant de la communauté – mais l'intronisation date en fait d'au moins deux ans (pour la version électronique du Larousse).

Cela étant, ce dont peu se souviennent au demeurant, c'est que fin 1988, suite aux publications mensongères de la presse contre le jeu de rôle, les magazines *Chroniques d'outre monde*, *Dragon radieux* et *Casus Belli* avaient souhaité réagir en publiant une plaquette intitulée « *Qui veut la peau du jeu de rôle ?* » (publiée dans *Casus Belli #48*). A cette occasion, les trois rédactions s'étaient entendues sur le terme « rôleur » pour qualifier les joueurs de jeu de rôle... Sauf que, décidemment, ce terme ne plaisait ni à Pierre Rosenthal ni à Agnès Pernelle, la secrétaire de rédaction, et que quelques numéros plus tard, le terme « rôliste » fut employé dans *Casus*.

Annabella Belli et la rédaction de Casus
Remerciements à Pierre Rosenthal

LE COURRIER DES LECTEURS

Des projets pour le magazine

2017 s'ouvre à nous, avec ses promesses d'un monde meilleur ? Pas sûr ! Alors pour soigner la sinistrose, parlons des projets de contenu du magazine, en rappelant un point essentiel : Casus est votre magazine, n'hésitez pas à y participer !

Casus TV

Si la chaîne *YouTube Casus TV* est encore en rôdage, de nouvelles vidéos sont venues s'ajouter : une chouette interview intéressante des auteurs de *Dragon Age*, et un replay fort sympathique du Twitch (sorte de *YouTube* avec possibilité de «chater» en live) consacré à la précommande participative de Laelith. À revoir en attendant que la chaîne se déploie peu à peu en 2017.

Suivez nous sur les réseaux sociaux !

La part de magazine

Bonjour,

Je prends plaisir et retrouve particulièrement la « patte Casus *» dans les articles de background et de fond mais je suis embêté par la place que prennent les JdR maison. Je reconnais l'intérêt de* Magistrats et Manigances *pour son setting original mais ce n'est pas vraiment ce que je cherche dans* Casus*. Est-ce que cette formule est définitive ?*

Labelle Rouge

Cher Labelle Rouge,

Comme l'ont souligné les réponses à ton message sur le forum *Casus* officiel, les différentes parties de *Casus* comptent toutes leurs supporters. Inversement, nombre d'entre vous trouvent certaines parties moins intéressantes voire inutiles. *Casus* propose 256 pages pour un prix modique pour cette raison précise : que chacun, avec ses préférences, y trouve suffisamment de pages qui l'intéressent dans tous les numéros. Avec l'idée également que chacun soit tenté de s'intéresser parfois à des rubriques qui, au départ, ne l'intéresse pas.

Cette précision étant faite, comme le souligne Géraud, liche éminente de la rédaction, la situation que tu décris est aussi le résultat de notre fonctionnement. En effet, les auteurs proposent beaucoup de choses, et s'ils proposent plus d'univers de jeu que d'articles « magazine » (la partie bleue du mag), fatalement, malgré notre envie d'équilibre, la partie univers sera parfois plus importante que prévue. En quelque sorte, si comme d'autres vous souhaitez voir plus d'articles de fond, il faut soit motiver la rédaction (vous pouvez leur parler sur le forum) à le faire, soit prendre votre plume et proposer un article à Tête Brûlée (son mail est dans l'ours en page 3) car nous restons ouvert à toutes les propositions extérieures !

Annabella Belli

Arlésienne

Bonjour,

Je profite de la rentrée pour réactiver le fil consacré aux hors-série Casus *et notamment celui qu'on attend depuis longtemps maintenant : le HS spécial anniversaire de Donjon & Dragons…*

Ragnar

Cher Ragnar,

Effectivement, à l'époque du tout premier *Hors-série Casus* (le n° 0 spécial 10 ans de notre éditeur Black Book Éditions), nous pensions pouvoir vous proposer un HS spécial Dédé. Malheureusement, le travail de fond nécessaire pour proposer les articles que nous avons prévus (car l'idée est de faire quelque chose de précis, intéressant et juste, pas juste de vendre du papier) nous a un peu découragés. Mais l'envie est revenue, certains nouveaux contacts ont été noués, et ce HS est toujours dans les tuyaux. Il ne sera plus un « spécial anniversaire » sans doute, mais il parlera de toute l'histoire du premier des JdR. Nous n'en reparlerons que lorsque le travail aura assez avancé. En attendant, patience…

Joe Casus

CASUS AROUND ZE WORLD !

Le monde est grand, mais le mook *Casus* tient dans une (grande) poche et se balade tout autour du globe, accompagnant le rôliste fourbu pendant ses pérégrinations.
Dans ce numéro, deux magnifiques photos en termes de définition (la qualité des images commencent singulièrement à augmenter dans cette rubrique !). On commence par celle de Christophe Jourjon (1), dans laquelle le Roi-Dieu de *CB #20* se dresse devant Fort San Felipe, à Cartagena en Colombie ! Magnifique, et pour l'occasion, nous offrons à Christophe un abonnement de 6 numéros au magazine. On est comme ça !







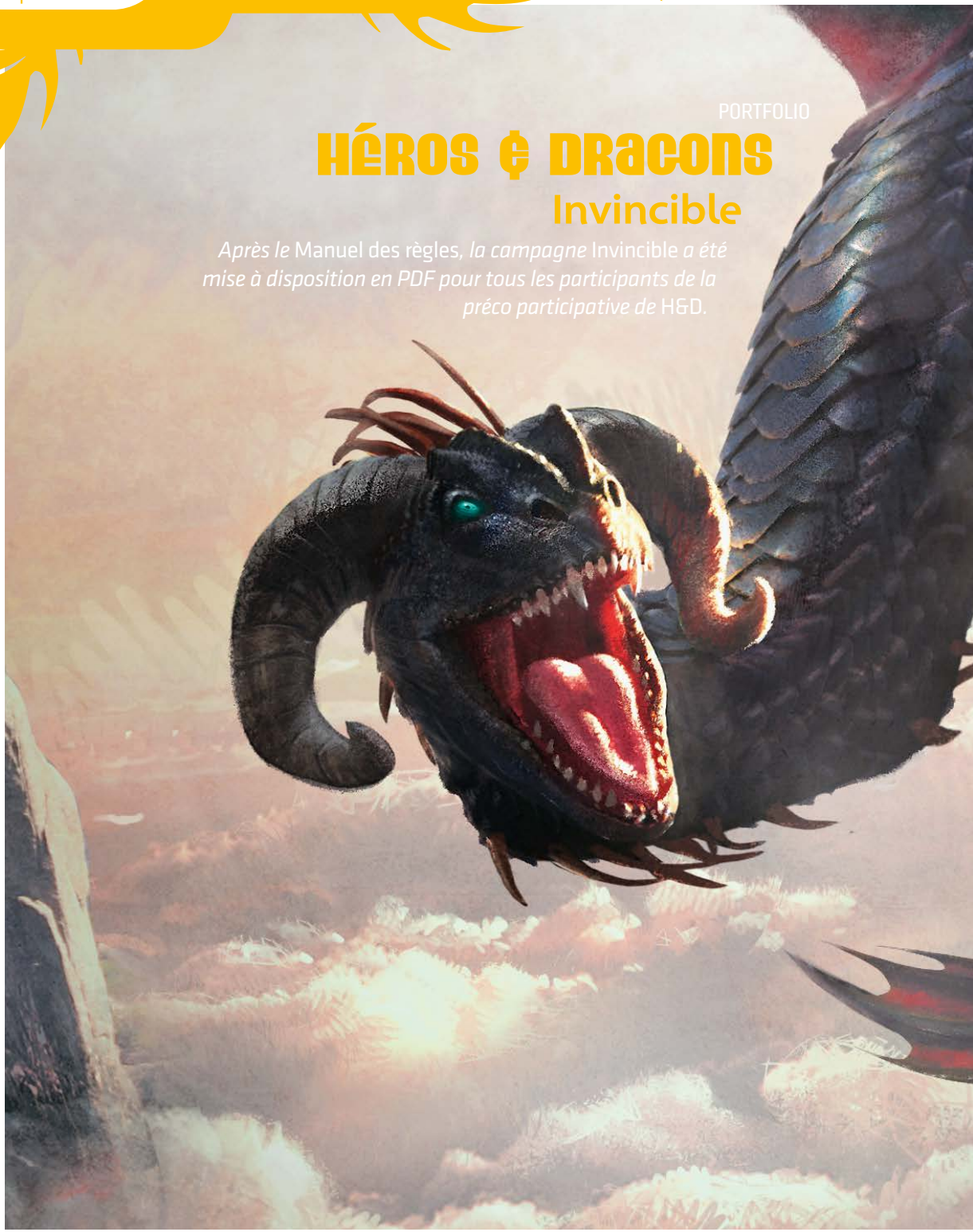
Ensuite, c'est un vieux *CB* (le 17... Mais l'âge ne doit pas empêcher les voyages !) qui s'affiche à Cape Town en Afrique du Sud, devant le sommet Lion's Head. Merci à Robert Dolzy pour cette autre photo de grande qualité.
Pour finir, on ne saurait boucler cette rubrique sans ce qui devient notre pourvoyeur numéro 1 de *Casus around ze world* : Pascal Allochon. Cette fois, notre globe-trotter rôliste était à Barcelone, et en voyant ce magnifique dino, il n'a pas pu résister à brandir son *CB#19*.
Merci à tous, et n'oubliez pas de nous envoyer vos photos de voyage avec *Casus*. Nous acceptons aussi les mises en scène curieuses avec un *Casus* présent au cœur de la photo !

PORTFOLIO

Héros & Dragons

Invincible

Après le Manuel des règles, *la campagne* Invincible *a été mise à disposition en PDF pour tous les participants de la préco participative de* H&D.





NOUVELLES DU FRONT

Tous les deux mois, nous jetons un oeil sur l'horizon rôliste français. En 2017, de nombreux ouvrages financés par crowdfunding *devraient nous parvenir. D'autres* crowdfundings *s'annoncent, sans parler des sorties traditionnelles. Une belle année en perspective !*

RAISE DEAD ÉDITIONS

Anges, démons, bitume et 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* ».

JOHN DOE

La justice des anges



Au printemps dernier, la souscription lancée par John Doe pour pouvoir réimprimer le livre de base de *Hellywood* et surtout éditer la campagne *La justice des anges*, attendue de longue date, était un vrai succès. Les souscripteurs ont reçu les fichiers PDF début novembre, ce qui leur a permis de patienter jusqu'au mois de janvier, le temps d'élaguer quelques arbres nécrotiques et de faire sécher l'encre angélique utilisée pour l'occasion. À l'heure où vous lisez ces lignes, les ouvrages ont été livrés et sont même disponibles en boutique.

LES XII SINGES

Sur le fil (d'Ariane)



Campagne réussie pour le financement de *Man in the maze*, une campagne occulte contemporaine autonome. Bien que se déroulant dans le même univers que *Trinités*, il n'est pas nécessaire d'avoir une connaissance préalable de ce jeu ou de son univers. En effet, *MITM* est une campagne « tout en un » qui inclut règles et contexte. En fonction des contreparties choisies durant la souscription, vous aurez droit au classique coffret regroupant le livre de règles, le livre de contexte et les cinq livrets de scénarios (le tout en couleurs), des aides de jeux, des dés « zodiaque » et des jetons réunis dans un étui en tissu au motif du zodiaque venant s'ajouter au coffret des plus dispendieux !

Signalons également qu'un palier permettait aux fans de *Trinités* de profiter des six prochains livrets de *Vie antérieure* pour un tarif préférentiel. La livraison est prévue sous le signe du poisson.

JDR ÉDITIONS

À l'ombre de la Dame de Fer



L'hypnomachine du Dr Houdin est une campagne en six aventures pour le jeu d'horreur *Steampunk*. Elle prend place en 1889, à l'ombre de la Dame de Fer de l'Exposition universelle de Paris. L'intrigue commence par la traque d'une monstruosité sous les jupes de ladite Dame et entraînera les personnages jusqu'à Deauville au fil de leur lutte contre le Dr Houdin. En chemin, ils trouveront le soutien du cabinet Cubozoa, un groupe privé d'investigation.

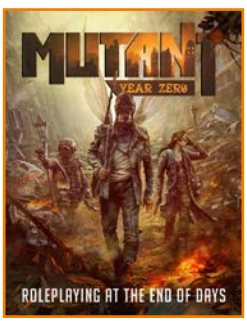
JdR Éditions ne s'arrête pas là et prévoit la sortie d'une nouvelle campagne pour *Steamshadows* en ce début d'année 2017. À suivre…

SANS-DÉTOUR

De l'Atlantide à l'Irkalla







Signée par l'expérimentée Lynne Hardy, *Les ombres d'Atlantis* est la première grande campagne pour *Achtung ! Cthulhu*. Elle verra les PJ se rendre aux quatre coins du globe sur les traces de la légendaire Atlantide. Ils auront à affronter au passage nombre de nouvelles créatures repoussantes et terrifiantes. Toujours compatible avec le système *Savage Worlds*, l'aventure pourra être rejouée sous différents angles grâce aux quatre équipes de prétirés fournies. À tester dès le mois de janvier.

Du côté de *Plenilunio*, le premier supplément, *Échos de l'Irkalla*, est également attendu pour février 2017. À peine quelques mois après la sortie de sa version espagnole, nous pourrons à notre tour arpenter la terre natale des solaires et des lunaires. Dans ses 96 pages toujours illustrées par la légendaire Royo family, vous trouverez de quoi enrichir vos personnages avec de nouveaux dons et artefacts, ou partir affronter mille périls dans une campagne en sept actes qui vous conduira jusqu'au séjour céleste des anciens.

Sans-Détour ne restera pas sur ce démarrage en trombe et a bien d'autres projets en cours pour la nouvelle année. Les prochaines sorties sont prévues pour le 2e trimestre, avec bien évidemment la sortie des *Contrées du Rêve*, financé par *crowdfunding* en 2016. Mais aussi la traduction du recueil de scénarios *Nameless horrors*, pour *L'Appel de Cthulhu*, ainsi que l'adaptation en v7 de *Terra Cthuliana*, l'excellent supplément décrivant, comme son nom l'indique, des lieux où le Mythe est particulièrement présent.

L'éditeur avait également annoncé la traduction de *Mutant Year Zero*, qui est actuellement en cours. Le jeu devrait lui aussi sortir pour le 2e trimestre. Enfin, pour finir le premier semestre en beauté avant la pause estivale, *Sans-Détour* prévoit la sortie de la VF de *Cultos innombrables* (*Cultes innommables* en VF), un jeu publié par *NoSoloRol* et motorisé par le système maison de l'éditeur espagnol, *Hitos* (par ailleurs traduit en français par la Loutre rôliste). Si le thème fait largement penser à l'univers lovecraftien (et donc au jeu phare de *Sans Détour*), *Cultos innombrables* a la spécificité, outre de se jouer de nos jours, de proposer aux joueurs d'incarner les membres d'un culte. L'enjeu n'est donc pas ici de lutter contre le Mythe mais de le servir sans perdre son humanité. Voilà qui ne manque pas de piquant !

BLACK BOOK ÉDITIONS

En route pour Thedas



Excellent RPG à la *Baldur's Gate*, *Dragon Age* est un jeu vidéo à succès imaginé par l'un des meilleurs studios de développement actuel, *Bioware*. Mais c'est également un excellent jeu de rôle (récompensé aux ENnies dans les catégories « Meilleur jeu » et « Meilleures illustrations intérieures ») développé par *Green Ronin*. Il propose un ingénieux système à base de d6 et un univers *dark fantasy* fascinant qui vous emmènera à la découverte du monde de Thedas (que les joueurs du jeu vidéo connaissent bien et que les fans de *Warhammer* apprécieront sans doute !).

La *Bibliothèque interdite* prévoyait sa traduction au moment où elle a fermé ses portes. Depuis, le projet est resté en plan, jusqu'à ce que *Green Ronin* ne propose à BBE de reprendre le flambeau. Ravi, l'éditeur lyonnais a relevé le défi et, fin 2016, une précommande participative éclair (15 jours) était lancée.

Compilation/traduction des trois boîtes américaines, la version française sera agrémentée d'un scénario inédit. Au cours de la précommande participative, la traduction de plusieurs scénarios et aides de jeux permettant de parcourir le monde de Thedas a également été débloquée. Signalons par ailleurs la très belle édition collector en simili cuir qui était proposée pendant la précommande participative…

GAME-FU

Il est de retour et ça va faire mal !

Récompensée de façon retentissante aux ENnies 2016 (ENnie d'or dans les catégories « Meilleures règles » et « Meilleur univers » et ENnie d'argent dans la catégorie « Meilleur jeu »), la seconde édition de *Feng Shui*, le jeu de rôle d'action et d'aventures fantastiques inspiré des films d'action de Hong Kong créé par Robin D. Laws, sera traduite en français par l'éditeur bordelais *Game-Fu*.

Elle fera l'objet d'un financement participatif sur la plateforme *Casus Belli* destiné à optimiser la qualité du jeu et à produire du matériel exclusif ainsi qu'une éventuelle édition collector prestigieuse. Le livre de base tout en couleurs et l'écran - sans doute remanié - seront accompagnés d'un supplément inédit de création française avec l'accord de l'éditeur américain, *Atlas Games*. À suivre en 2017 !

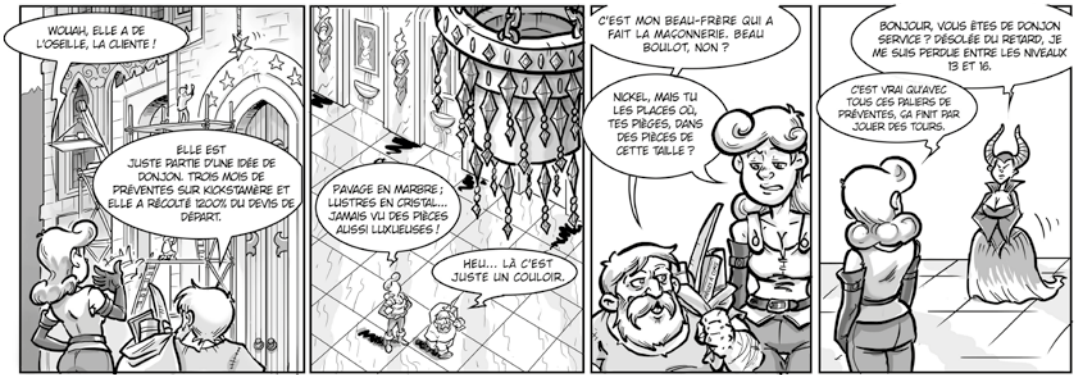
SYCKO

Histoire du JdR



Le jeune éditeur *Sycko* a lancé un *crowdfunding* pour permettre le financement de l'édition française de *Designers & Dragons*, une série d'ouvrages consacrée à l'histoire anglo-saxonne du JdR. Quatre ouvrages existent à ce jour, un par décennie (70's, 80's, 90's et 2000's), et sont complétés par un cinquième tome sur des sujets spécifiques, tels que les femmes dans l'industrie du JdR, la *Mafia Runequest*… Si le financement *a minima* a été assuré, ce genre d'ouvrages n'attire encore qu'un public restreint (une centaine de contributeurs). Par conséquent, la somme réunie ne permet de financer que les deux premiers tomes, qui sortiront au printemps 2017. Pour autant, l'éditeur a annoncé que les ouvrages correspondant aux paliers non débloqués seront tous publiés à terme, c'est à dire, selon ses prévisions, dans les six mois suivant la mise en vente des tomes financés par le *crowdfunding*. Ce qui devrait rassurer les souscripteurs ayant choisi les contreparties avec les cinq ouvrages.

DONJON SERVICE ***KICKSTAMERE !*** *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



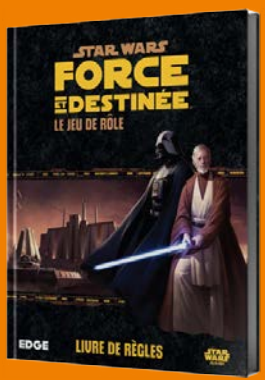
EDGE

Une terre ravagée, des étoiles en guerre et une terre du milieu

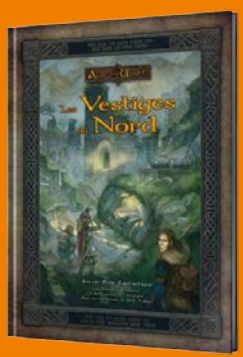
L'Eshaton a décidément eu des effets très chaotiques sur l'environnement : *Degenesis* n'a cessé de rencontrer des embûches et sa sortie a été repoussée à plusieurs reprises. Mais ça yest, le jeu est disponible depuis fin novembre. Critique à venir dans le prochain numéro de *Casus Belli*. *Edge* compte enchaîner rapidement avec la publication du premier supplément, *In thy blood*, déjà traduit et sur le point d'entrer en production.



Pour *Star Wars - Aux Confins de l'Empire*, *Aucune question indiscrète* est disponible (critique p.69), tout comme *Cible verrouillée*, pour *L'ère de la Rébellion* (critique p.68). Les très attendus *Force et Destinée* et *Le masque de la reine pirate* (scénario pour *Aux confins de l'Empire*) sont annoncés pour début 2017, tout comme *Alliés de circonstances*, le manuel des diplomates, *Officiers de terrain*, le manuel des stratèges, et *Bastion de la Résistance* pour *L'ère de la Rébellion*. Sortiront également début 2017 le *Kit du Meneur* et *Chroniques du Gardien*, un module d'aventure pour *Force et Destinée*. Enfin, le kit d'initiation *Le Réveil de la Force* est en cours de réalisation.



Du côté de *L'Anneau unique*, vous pouvez désormais visiter *Les vestiges du nord*. Un beau voyage en perspective. Notre envoyé spécial nous en dressera un compte rendu dans *Casus Belli* 22 ! *Edge* a également profité de l'occasion pour sortir l'édition révisée de *L'Anneau unique* et a annoncé la traduction d'*Adventures in Middle-Earth*, le jeu d'aventure dans la Terre du Milieu utilisant le *SRD* de *D&D 5*.



L'éditeur n'arrête pas ses efforts à ces trois gammes : *Secrets de l'Empire* pour *Légendes des Cinq Anneaux* devrait sortir prochainement, les traductions de *Steam states* et des anthologies *Fiasco* sont bouclées, celles de *Nightwishes* et de *Juggernaut* sont en cours.

BLACK BOOK ÉDITIONS/SHADOWRUN

S'initier et courir plus vite



La mission devait être rapide et ce fut un succès : avec une précommande participative expresse de quinze jours seulement, la *Boîte d'initiation* et la bien nommée extension *Run Faster* ont reçu un excellent accueil en remportant plus de six fois le montant nécessaire.

Idéale pour débuter, la *Boîte d'initiation* permettra de mettre le pied à l'étrier de jeunes *runners*, et si ceux-ci ont du succès dans leurs missions, la précommande a permis d'acquérir tout ce qu'il faut pour prolonger le plaisir. Que ce soit pour se soigner (*Balles et pansements*), assassiner (*Le manuel de l'assassin*)ou passer les frontières (*Coyotes*), les trois suppléments offerts (désormais disponibles tout comme *Run faster*) rempliront leur office. Et si vous vouliez augmenter physiquement votre *runner*, comprendre le Lockdown de Boston ou la crise que traversent les mégacorpos en 2077, il fallait vous jeter sur les suppléments en options.

De quoi arpenter le sixième monde pendant quelques parties…

BLACK BOOK ÉDITIONS

Des nouvelles des éclaireurs



On a pu faire état ici ou là d'inquiétudes de certains quant à l'avenir de *Pathfinder*. Il est vrai qu'en 2016, *BBE* a fait des infidélités à son jeu phare en proposant à ses lecteurs plusieurs nouvelles gammes, dont *Héros & Dragons*, qui s'appuie sur le *SRD* de *D&D 5*. Souvent financées grâce à des précommandes participatives qui ont attiré les feux de la rampe (et le succès), les éclaireurs ont pu paraître éclipsés. Et ce d'autant plus que la gamme *Pathfinder Mensuel* n'a pas tenu le rythme mensuel cette année.

Il ne faut pas y voir un déclin du jeu pour autant après plus de 200 produits traduits en 7 ans. Tout d'abord, le changement de distributeur des produits *BBE* a contraint l'éditeur à changer ses logiques commerciales habituelles et à renoncer à la sortie mensuelle des « petits » suppléments de 64 pages *Pathfinder*. *BBE* ne renonce pas pour autant à sortir ce type de supplément, d'autant plus que certains sont de vraies perles. L'éditeur prévoit désormais de s'appuyer sur des précommandes participatives pour en financer l'édition.

Pour 2017, outre la sortie de *Starfinder* (le JdR de space opera se déroulant dans l'avenir de Golarion, cf. *CB#20*), annoncée pour l'été, *BBE* prépare la sortie du *Bestiaire 5*, qui est entré en phase de production. Après *Le Règne de l'hiver*, la prochaine campagne *Pathfinder* sera *Le régent de jade*. Et, puisque la formule de deux campagnes par an semble fonctionner, les hommes en noir annoncent d'ores et déjà la préparation d'une seconde campagne cette année. Comme *Skull & Shackles* l'an dernier, ce sera la « campagne bonus mystère », que vous pourrez guetter en fin d'année.

Enfin, côté *Pathfinder Society*, cinq nouvelles aventures seront disponibles prochainement en PDF pour un prix modique.

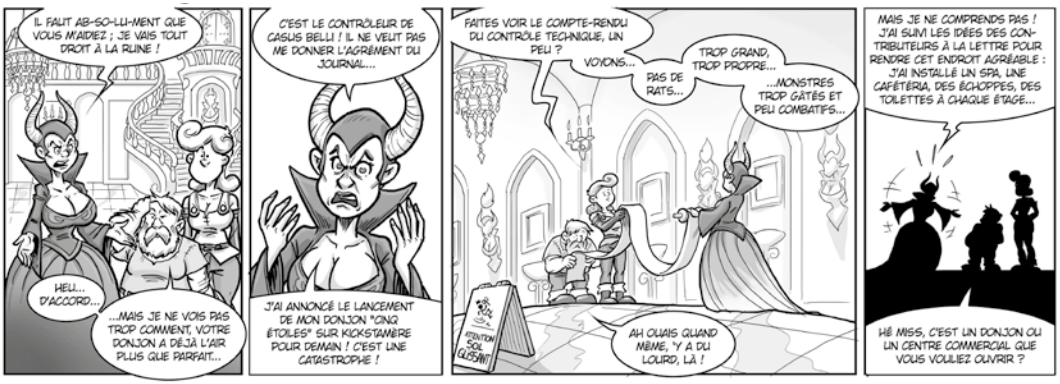
ÉDITIONS DU MATAGOT

Écoute écoute



JdR en construction et disponible jusqu'à présent sur le Net, *Les chants de Loss*, adapté de la série de romans d'Axelle Bouet, va être publié prochainement par *Les éditions du Matagot* après une campagne de financement participatif qui aura lieu en 2017. Avec son univers original reposant sur une révolution industrielle en pleine renaissance (et au regard des thèmes soulevés par son équipe exclusivement féminine, soulignons-le !) et de la qualité des visuels et textes déjà existant, le jeu se présente sous les meilleurs augures !

KICKSTAMERE II *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



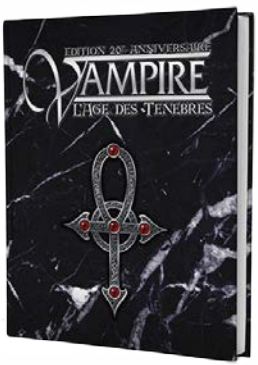
ARKHANE ASYLUM

Le retour des Ténèbres



Comme disait Lavoisier : « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. » Nous pourrions aussi ajouter que « c'est dans les vieux pots qu'on fait la meilleure soupe » ! Les adages semblent se confirmer tellement certaines nouveautés actuelles semblent sorties des armoires d'un vieux rôliste nostalgique.

Commençons par la campagne de financement exceptionnelle pour la 20e édition de *Vampire, l'âge de ténèbres*. Si la somme demandée au départ paraissait modeste, c'est avec plus de 1 500 % de réalisation que cette campagne s'est terminée. Si le but avoué était de permettre le lancement de cette nouvelle édition avec son livre de base, c'est bien plus loin que l'éditeur a emmené les mordus français. D'abord avec un livre de base de près de 500 pages mêlant astucieusement anciennes et nouvelles illustrations, mais également une actualisation nécessaire de l'historique et du background dans une nouvelle mise en page tout en couleurs. La campagne a permis de débloquer une bourse en tissu avec dix d10 frappés du logo *Vampire*, un roman officiel d'Olivier Péru et un joli carnet de notes.



Et si l'édition *Deluxe* avec son dos toilé, sa tranche et son marquage à chaud argenté sur la couverture, ou encore la version collector exclusive à Ulule avec sa couverture en peau d'animal mort tanné réalisée de manière artisanale, elle aussi avec sa tranche et son marquage à chaud argenté sur la couverture, ont pu attirer les plus accros, c'est certainement du côté du supplément *France By Night* qu'il faut chercher les raisons du succès de cette campagne. Et on peut dire qu'*Arkhane Asylum* a bien compris le sens du mot participatif avec ce *By Night*. En effet, à partir de certains paliers les contributeurs avaient la possibilité de participer activement à la création de ce supplément qui devrait être, avec ses 224 pages, le plus gros *By Night* jamais écrit. Intégré officiellement à la gamme par *White Wolf*, il bénéficie au niveau de l'écriture de l'expertise de Mahyar Shakeri, du site *Réussite critique*, mais également des scénaristes issus du milieu de la bande dessinée Olivier Péru et Remi Guérin, en charge d'un scénario de 96 pages : *L'hérésie cathare*. Cinq contributeurs participeront également à une partie grandeur nature animée par Mahyar *himself* et diffusée en direct sur la chaîne Twitch de *Réussite critique*. Cette partie aura une influence directe sur le scénario de *France By Night*, propulsant les contributeurs comme PNJ officiels.

Et pas besoin de se faire de mauvais sang, la livraison est prévue pour avril 2017.

SANS-DÉTOUR

La vengeance de l'ordinateur



Bon ok, les vampires ça sent toujours un peu le vieux, mais les gars dans le bunker, là, avec la réplique d'Amiga qui tourne en boucle ?

Ils ont osé ! Le jeu totalement déjanté de notre jeunesse, comme radoteraient les rôlistes quadra, va enfin connaître une nouvelle édition. Le *crowdfunding Ulule* a démarré du tonnerre et a été financé dès le premier jour. L'édition standard sera composée d'un corpus de quatre bouquins : celui de l'Ordinateur, un autre dédié aux clarificateurs, un guide du célèbre et emblématique complexe ALPHA et un livre de missions. La version augmentée ajoute un bel étui où glisser les livres et les bonus débloqués, parmi lesquels l'écran, ainsi que le trophée du fayot… non, je disais du meilleur d'entre nous et des badges de collabos… enfin je voulais dire des fonctions Officielles ! Attention, l'Ordinateur nous surveille… non, veille sur nous !

Le projet a semblé patiner un peu et a peiné à exploser sur la fin. Il y avait pourtant d'autres *goodies* sympas proposés, comme des cartes d'actions ou un plateau de jeu. Gageons que nos glorieux clarificateurs se mobilisent pour assurer la gloire éternelle de l'Ordinateur, qui est et a toujours été notre ami.

La propagande incitative de *Sans-Détour* est tout à fait dans le ton du jeu, avec un *trailer* décalé et *old school* à souhait. Si cette nouvelle édition arrive avec un système de règles retravaillé et une technologie remise au goût du jour (comme souvent avec les jeux d'anticipation des années 80/90, la technologie qui tenait du futur est courante en 2016), une version *Retrogaming collector* ravivera les plus nostalgiques. Elle regroupe 500 pages de suppléments jamais traduits qui vont ainsi trouver un second souffle chez les plus passionnés d'entre nous. Et vive l'Ordinateur ! C'est bon, j'ai bien tout dit ? Je passe à la couleur supérieure ? Car il ne me reste plus que deux clones. Et j'ai le nom des traîtres et des mutants !

Le projet a été bouclé juste après le palier des 90 K, offrant ainsi le manuel des plus célèbres maximes de l'Ordinateur, à apprendre par cœur par tout clarificateur qui se respecte. Pendant une bonne partie de la campagne, la récolte de fond a semblé marquer le pas, contrairement au *Kickstarter* de la VO, qui est l'un des trois projets JdR ayant eu le plus de contributeurs. Et si au final la somme rassemblée est belle, l'ultime sésame n'a pas été atteint. Cependant, dans son infinie mansuétude, l'Ordinateur a offert aux souscripteurs les fameuses 111 cartes d'actions, d'équipement et d'autres dont nous tairons le nom au risque d'apostasie numérique.

LES VAGABONDS DU RÊVE

Le destin de Maranteo



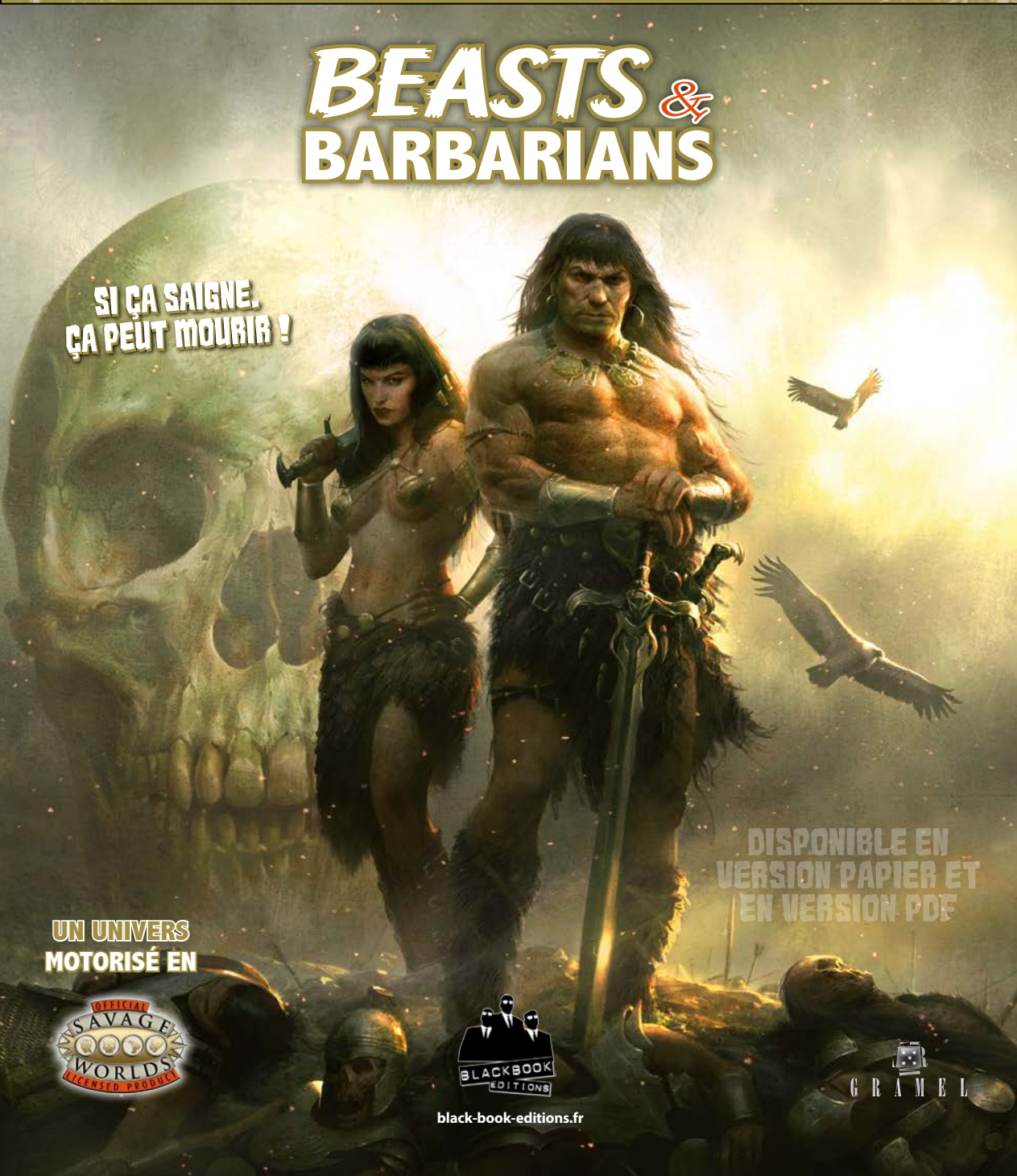
Belle réussite pour le financement du *Destin de Maranteo*, une campagne pour *Chiaroscuro*, qui proposera aux joueurs d'incarner les membres d'une famille patricienne. Sortie prévue au FIJ de Cannes, fin février 2017.

Le projet a été l'occasion pour les nouveaux venus d'acquérir le livre de base, le kit du meneur et le set de dés. L'illustrateur principal, Olivier Sanfilippo, offrira une illustration originale à cinq heureux souscripteurs tirés au sort. Même si le financement n'a pas dépassé le deuxième palier, qui offrait la carte de la ville où se passe l'intrigue, la réussite du projet, avec un taux de 167 % est une récompense pour les auteurs qui ont à cœur de faire vivre leur univers.

Ils travaillent d'ores et déjà à la suite. Prévoyant tout d'abord un projet ambitieux, *Meraviglie*, un ouvrage volumineux, ils ont dû y renoncer en raison de la durée de développement prévue, au moins trois ans, ce qu'ils ont jugé inenvisageable vis-à-vis de leur public. Les auteurs se sont donc réorientés vers un autre supplément, *Umbra*, qui mettra l'accent sur le surnaturel et les créatures fantastiques. Il y sera également question de la magie des Fuligines et de morts-vivants. Largement de quoi compléter l'univers du jeu. Ce supplément est prévu pour mars 2018. Nous allons donc patienter, mais vous pouvez compter sur nous pour vous en reparler.

FINANCÉ PAR LES BOUTIQUES SPÉCIALISÉES
SUR LA PLATEFORME CASUS BELLI

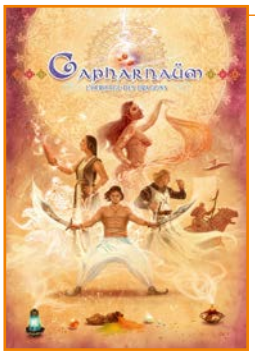
BEASTS & BARBARIANS



black-book-editions.fr

STUDIO DEADCROWS & XII SINGES

Capharnaüm reloaded



En attendant sa traduction anglaise, *Capharnaüm* va connaître une nouvelle vie chez nous. La croisade participative a été un succès, les fans de la première heure répondant présents pour soutenir ce jeu envoûtant mais resté confidentiel. Ce n'est plus le cas : le succès a aussi gagné de petits nouveaux et *Capharnaüm* connaîtra une seconde édition remaniée en 2017. Les règles seront corrigées et la maquette aérée pour notre plus grand plaisir. La souscription avait surtout pour but initial la sortie de l'atlas, tant attendu par la communauté. Les souscripteurs auront donc le beurre, l'argent du beurre et les beaux yeux de la laitière. Car les bonus et options sont nombreux et alléchants, avec notamment des cartes imprimées sur tissu lavable, produits assez novateurs et originaux. Et surtout, le palier offrant les pierres du destin, Ourim et Tourim, a été franchi.

Le mirage est devenu réalité à quelques minutes de la fin, haletante, du projet. L'ultime barre des 36 000 € a été franchie *in extremis*. Le livre de base verra donc son format profondément refondu, en deux volumes, avec près d'une centaine de pages de contenu supplémentaire. De quoi réjouir les fans et donner un sacré challenge aux auteurs. La suite dans les prochains numéros, parole de Saabi.

La précommande pour *Capharnaüm* à peine bouclée, le *Studio Deadcrows* et *Les XII singes* enchaînent avec une autre précommande : *Mindjammer*, le JdR de space opera transhumaniste motorisé par *FATE*. Rendez-vous fin février sur la plateforme de *Casus Belli* pour le lancement en VF de ce beau vaisseau piloté par Sarah Newton, qui poursuit actuellement son développement avec *Traveller* (cf. les news VO).

SCRIPTARIUM

Le dragon rêve toujours

La souscription réalisée pour financer la campagne *À la claire fontaine* a montré l'enthousiasme des rôlistes pour le Grand Ancien du JdR français, *Rêve de Dragon*. Aussi, dans la dynamique actuelle de *revival* de « vieux jeux qu'on n'a pas vus depuis vingt ans », tels que *L'Oeil Noir* et *Torg*, le Scriptarium s'est lancé dans la réédition du livre des règles de *Rêve de Dragon*. Cependant, contrairement à ces jeux, il s'agit là de rééditer la seconde version du jeu, autrefois publiée par *Multisim*, à laquelle le *Scriptarium* compte donner un coup de jeune en travaillant sa présentation. Ce projet fera bien sûr l'objet d'un financement participatif et, en cas de réussite, nous pouvons compter sur l'éditeur associatif pour augmenter le contenu de nouvelles tables et de résumés de règles, mais aussi pour réaliser l'ouvrage en couleurs, avec des illustrations inédites, notamment de Florence Magnin et de Rolland Barthélémy.

DONJON SERVICE **KICKSTAMERE III** *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



Nouvelles fraîches des opérations en cours...



2016 a été l'année record des *crowdfundings* et autres précommandes participatives, et même si les éditeurs se sont globalement améliorés sur le respect des délais annoncés, plusieurs opérations ont pris un peu de retard pour tout un tas de bonnes raisons. La bonne nouvelle, c'est que les projets voient le bout du tunnel et sont sur le point de parvenir aux souscripteurs et aux boutiques.

C'est en particulier le cas de *Symbaroum* (critiqué en page 52) qui, à l'heure du bouclage de ce numéro, termine ses envois aux souscripteurs. Même si *A.K.A. Games* a fait le nécessaire pour que le livre de base soit disponible à la date annoncée (le jeu était présenté à Octogônes le 30 septembre 2016), l'éditeur a connu tout un tas de d'aléas, depuis l'incroyable odyssée des dés jusqu'aux modifications apportées par l'équipe suédoise, permettant ainsi aux joueurs français de disposer d'une version améliorée du jeu. En fait, au moment où vous lisez ces lignes, ils sont déjà chez leurs heureux propriétaires ! Et du coup, le financement du nouveau jeu de l'éditeur, *Fragged empire*, va faire l'objet d'une campagne de financement durant le mois de février.



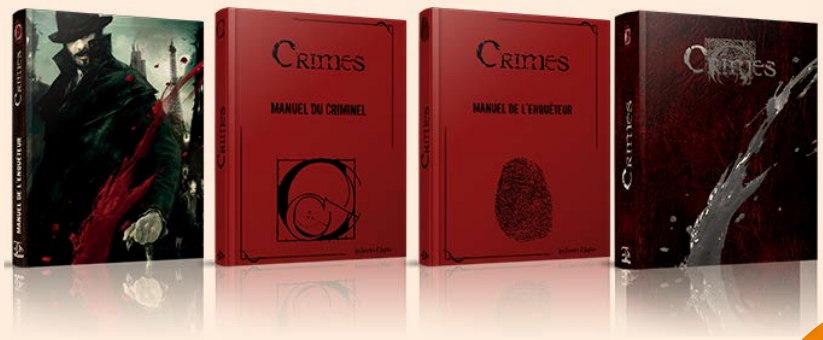
Autre jeu attendu : *Crimes*. Si l'éditeur prévoyait une sortie pour septembre 2016, il a connu quelques déboires en phase de production. En effet, n'ayant pas trouvé d'imprimeur en mesure de fournir un papier à la hauteur de leurs exigences de qualité, les *Écuries d'Augias* ont préféré commander le papier directement auprès du producteur suédois, ce qui a rallongé quelque peu les délais. Selon l'imprimeur, les ouvrages pourraient être finalisés pour fin février, ce qui nous laisse espérer un envoi courant mars. En attendant, l'éditeur nous propose de suivre la progression sur sa page Facebook.

De son côté, *Le Règne de l'hiver* devait commencer en janvier. C'est plutôt vrai côté météo sur notre bonne vieille Terre. Côté Golarion, *BBE* vient de commencer (mi-janvier) la livraison des PDF avec le guide *Pathfinder Univers* consacré à *Irrisen, le pays de l'éternel hiver*, où se déroule cette grande campagne, et *Le guide du joueur*. Suivra le gros morceau, à savoir la campagne elle-même. Une fois tous les PDF disponibles, on peut estimer que les ouvrages arriveront pour le printemps, compte tenu des délais d'impression.



Pavillon Noir a désormais déployé toute sa voilure et le navire avance enfin à un bon rythme : le PDF du *Hollandais volant* a été envoyé aux souscripteurs et les derniers ne devraient pas tarder à débarquer. L'étau se resserre !

Enfin, du côté de *Chroniques Oubliées*, le *Compagnon* et la boîte *initiation au jeu d'aventures* ont également pris un peu de retard. Le PDF de cette dernière a été envoyé aux souscripteurs en décembre, mais du côté du *Compagnon*, les auteurs ont préféré prendre le temps d'effectuer quelques ajustements et réglages avant de lâcher leur bébé. De la mécanique de précision combinée à de l'exigence pour permettre la sortie d'un supplément aux petits oignons !



500 NUANCES DE GEEK

Fate mysteries



Après avoir publié la VF de *FATE* en 2015, *500NG* poursuit le développement de ce jeu dans notre langue en proposant une pléthore de suppléments par le biais d'un financement participatif sur *Ulule* : quatre tomes de *Fate Adventures*, les *Boîte à outils 2* et *3*, *Fate accéléré* (la version « allégée » du jeu) et d'autres produits "mystères". De quoi faire le bonheur des fans de ce système générique. La sortie des ouvrages papier est prévue pour avril/mai 2017, la traduction ayant déjà été partiellement réalisée dans le cadre de La Caravelle.

À ce sujet, le montage du financement a pu étonner, puisque non seulement la traduction a déjà été financée par le *patreon* (*Tipee*) de *La Caravelle*, mais en plus des ouvrages déjà financés et publiés (tel que le livre de base) étaient proposés parmi les contreparties. S'il n'est pas inhabituel dans les campagnes de financement de voir certains ouvrages préexistants proposés en *add-ons*, la présentation intégrant ces ouvrages en contrepartie laisse ici l'étrange impression de refinancer ces ouvrages. L'idée de permettre à de nouveaux joueurs de profiter des nouveaux produits *FATE* pour se lancer dans la gamme est bonne, mais le montage pu sembler maladroit…

Enfin, certaines contreparties comprenaient des ouvrages faisant aussi partie des paliers, dont le financement n'était donc pas assuré. L'éditeur ne précisait pas ce qu'il adviendrait de ces contreparties si les ouvrages n'étaient pas financées. Sans parler du changement drastique du montant des paliers une semaine après le lancement, alors que la campagne faisait du sur place : tour de magie (et Maître Sinh communique d'ailleurs dessus en ces termes !), les paliers de 10 à 12 000 € chacun passent à 2 ou 3 000 €. Un tour de passe-passe dû à « la magie de la calculatrice et de l'impression numérique », c'est-à-dire en réalité une réduction importante du tirage (300 exemplaires pour chaque ouvrage) faisant que ces différents suppléments *Fate* ne devraient pas être disponibles en boutique. En-dehors de quelques exemplaires qui pourront être commandés après coup à un prix un peu plus élevé, seuls les souscripteurs *Ulule* en bénéficieront.

Au bout du compte, ce financement participatif a permis de récolter un peu plus de 23 000 € grâce à près de 200 souscripteurs, assurant la réalisation des ouvrages annoncés ci-dessus, mais pas le déblocage des paliers mystères (*Atomic Robo* et *Transhumanity's Fate*, le guide de conversion à *Fate* de *Eclipse phase*) ni l'amélioration qualitative des livres (couverture à rabat et reliure cousue).

LA PLUME DE CYRANO

Le dé sur la table



Le nouvel éditeur de *XVII*, après avoir sorti *La Fronde*, son premier supplément (cf. notre critique p.70), se lance dans une nouvelle aventure avec *Le dé sur la table*, un *burst*, c'est à dire un jeu complet contenant système, personnages prétirés et un ensemble de scénarios. Dans ce jeu, les joueurs incarnent des PJ kidnappés par la mafia sans raison apparente. Parvenus à s'échapper suite à un accident de la route, ils sont sur le point d'être repris lorsqu'un étrange portail à l'odeur de soufre s'ouvre devant eux et leur permet d'échapper à leurs poursuivants. Mais le répit n'est que temporaire, et le portail va forcément se rouvrir à un moment ou un autre. La question est de savoir quand et comment.

Dans ce jeu mystérieux, un dé est posé au centre de la table, d'où le titre. C'est lui qui indique le moment de l'ouverture du portail. Les joueurs vont devoir comprendre ce qui fait augmenter sa valeur jusque à atteindre la valeur maximale fatidique. Bien évidemment, ce faisant, ils vont vivre des aventures au cours desquelles ils vont acquérir des pouvoirs. Un jeu intrigant dont la sortie est prévue pour 2017.

BLACK BOOK ÉDITIONS

The black list



Comme ils ont pu l'annoncer dans leur bilan 2016, les hommes en noir n'ont pas chômé en 2016, avec pas moins de 70 publications, soit 20 de plus qu'en 2015. Et le pire, c'est qu'ils n'ont pas l'intention de ralentir la cadence, bien au contraire : si l'on en croit les infos/*teasers* publiés sur Internet à l'automne 2016, de nombreuses gammes et ouvrages sont prévus chez *BBE* en 2017. Surveillez les précos « classiques » et précommandes participatives à venir !

D'ailleurs, *BBE* n'a pas attendu 2017 pour ouvrir le feu. Dès le mois de décembre, une précommande était ouverte pour *Lankhmar*, un setting pour *Savage Worlds* tiré des célèbres romans *sword & sorcery* de Fritz Leiber.



Pour attaquer 2017 sur les chapeaux de roues, l'éditeur lyonnais lance une précommande participative dès le 30 janvier pour essayer de financer le plus d'ouvrages possible pour *Lamentations of the flame princess*, un JdR OSR sulfureux réputé pour mettre en avant sang, sexe et soufre. Et il ne s'agit-là que du début d'une année qui s'annonce riche en sorties, avec au programme :

The Strange, le jeu de Monte Cook qui utilise le Cypher system utilisé dans *Numenéra*.

Baby Bestiary, un livre primé aux ENnies 2016 pour ses illustrations, qui donne des conseils pour rendre mignons les monstres les plus terrifiants afin que l'on puisse en faire autre chose que ce dont on l'habitude d'en faire. Et pourquoi pas des familiers pour les PJ ? *BBE* prévoit de sortir *Baby Bestiary* et *Baby Bestiary 2*, sa « suite », en un seul volume.

Rippers, un setting « victorien-fantastique » pour *Savage Worlds*.

Shadow of the Demon Lord, un nouveau JdR medfan avec un système dédié « simple mais pas simpliste » et un univers sombre dans lequel les PJ sont de véritables héros, seuls êtres capables de s'opposer au Seigneur Démon.

Trudvang, le JdR suédois dont la traduction en anglais a cartonné sur *Kickstarter* propose un univers medfan basé sur les légendes nordiques, à grand renfort d'illustrations magnifiques signées notamment par Paul Bonner.

No thank you evil est le jeu de Monte Cook destiné à initier nos tous petits. Prévu pour faire jouer à partir de 5 ans, il se base sur un matériel ludique, tel que cartes et pions, qui permet de contourner les problématiques liées à la lecture, l'écriture et la distinction des couleurs.



Raoûl, le JdR qui sent sous les bras, du pur « 80's style » créé par les frères Larcenet pour jouer une bande de beaufs au camping (et ailleurs), revient en 2017 ! Évidemment, les textes sont revus au passage, et le jeu sera désormais motorisé par l'Apérocalypse [sic] !!!

Torg Eternity sera le *come-back* d'un jeu du début des années 90 édité à l'époque par *West End Games* et traduit en français par *Jeux Descartes*. Sous-titré « Le jeu de rôle de la guerre des réalités », *Torg* a pour décor la Terre découpée en plusieurs univers : l'Amérique du Nord est désormais une jungle préhistorique peuplée de dinosaures, la France est devenue une théocratie cybernétique, l'Angleterre est un royaume med'fan', l'Afrique du Nord est peuplée de super-héros et de savants fous façon *pulp*… Le jeu, définitivement héroïque, proposait d'incarner des Chevaliers des tempêtes en utilisant un système incitant les actions spectaculaires. L'éditeur allemand *Ulisses Spiele*, qui a déjà repris *L'Œil Noir*, a relancé la licence et *BBE* se fait fort de nous la ramener en France.

GAME-FU

La revanche de Wulin

Une nouvelle édition de *Wulin* vient d'être financée sur la plateforme de *Casus Belli*. Après une première réussite, une succession de calamités de fabrication avait vu la première mouture de cet univers chevaleresque chinois finir pour une bonne part au pilon. L'image postée dans les news de la campagne de financement est d'ailleurs un crève-cœur : de beaux livres de JdR finissant dans une benne vouée aux flammes. Ne se départissant pas de leur courage, les auteurs ont bataillé pour sauver leur bébé. C'est chose faite avec une communauté qui a su répondre présent et soutenir leur détermination.



Le projet s'est terminé avec force artifices chinois, continuant à s'étoffer et à s'embellir. Les cartes offertes se sont multipliées et seront toutes en couleurs, un *pass* privilège permettra aux souscripteurs de bénéficier, entre autres, d'un recueil de huit scénarios, des chroniques de Jiuang Hu et des PDF des deux tomes de la future campagne en avant-première. Les auteurs ont aussi ajouté un guide de l'Empire Song, des cartes de bataille avec des pions en carton… Et comme les souscripteurs continuaient à affluer, à bout de nouvelles contreparties, ils ont promis de consacrer le surplus de yuanbao (plus de 35 000 € au final) à améliorer la qualité de cette seconde édition de *Wulin*. Un succès mérité et une revanche sur les déboires passés. Sans parler des sept épées dont une sera offerte en cadeau à un souscripteur tiré au sort ! Sympa… *Gōng xǐ* ! (félicitations).

LES ÉCURIES D'AUGIAS/SYCKO

Passage de relais

Décidément, *Sycko* ne chôme pas. En plus de ses projets déjà annoncés, l'éditeur va récupérer un catalogue non négligeable, celui des *Écuries d'Augias*. En effet, ces dernières viennent de déclarer vouloir retourner à leur vocation initiale, à savoir être un studio de développement de projets. Devenu éditeur « par la force des choses », les *Écuries* s'appuient sur leur lien avec Jérémie Rueff, le fondateur de *Sycko*, pour passer le relais.

Ainsi, *Sycko* devient l'éditeur de jeux tels que *Crimes*, *Within* et *Les aventures dans le Monde intérieur*, pour ne citer que ceux-là.

LA VOIX DE ROKUGAN

Sunda Mizu Mura revient



Sorti en 2013, *Sunda Mizu Mura* est un supplément pour *Légendes des Cinq Anneaux* composé de trois ouvrages consacrés à cette cité située sur les terres du clan du crabe. Avec le guide du maître, un guide du joueur et un guide des aventures contenant cinq aventures, ce sont plus de 350 pages illustrées (notamment par Olivier Sanfilippo) qui décrivent cette ville. L'ouvrage était épuisé et difficile à trouver. Il est désormais possible de le télécharger sur le site de La voix de Rokugan.

BLACK BOOK ÉDITIONS & CASUS BELLI

Le Roi-Dieu est mort, vive le Roi-Dieu !

Laelith, la ville méd'fan' universelle née dans les pages du n°35 de la première version de *Casus Belli*, est enfin de retour. Ou presque ! Il nous faudra encore attendre quelques mois avant de pouvoir visiter (à nouveau) la mythique Ville sainte du Roi-Dieu. Mais le projet est sur les rails et il est diablement ambitieux : la précommande participative de début novembre proposait un bel ouvrage de plus de 400 pages, dont le modèle n'est autre que le monumental *Ptolus* de Monte Cook. Pour le réaliser, *BBE* a réuni une équipe de choc composée d'auteurs de la première heure, tels que Denis Beck, Patrick Durand-Peyrolles, Agnès Pernelle, Anne Vétillard ou encore Franck Stora, auxquels se sont joints des petits nouveaux (au nombre desquels figurent plusieurs membres de la rédaction de *Casus Belli*), sous la houlette du *maestro* Jean-Marie Noël, déjà coupable de la réalisation du hors-série n°2 de *Casus Belli* (1re version) consacré à Laelith.

Dès la première nuit, ce sont plus de 40 000 € qui ont été rassemblés, somme qui n'a cessé de croître jusqu'à la dernière minute de la campagne de financement, perçant le plafond de verre des 200 000 €. Le projet était en effet alléchant : l'offre de base comprenait le livre univers (le pavé dont nous venons de parler !), sans aucune règle, et des cartes de la ville et de ses environs au format A2. L'absence de système est voulue et assumée, Laelith ayant toujours été un produit générique, sans contrainte contextuelle et pouvant trouver sa place dans n'importe quel univers méd' fan'.

Néanmoins, dès l'offre supérieure, un *Guide pratique* donne toutes les statistiques utiles aux formats *Chroniques Oubliées* et *Héros & Dragons*. Les nombreux paliers débloqués ont apporté autant de bonus (malheureusement pas pour les premières offres) : un tarot complet et moult guides et plans des terrasses de la ville seront ainsi fournis aux souscripteurs. Les plus fidèles, ceux qui ont participé dès le premier jour, auront droit à un joli d20 en métal. Au final, les heureux souscripteurs devront changer de lunettes pour dévorer plus de 700 pages au total ! Le recueil de vingt scénarios aura même droit à sa couverture cartonnée. Que demander de plus ? Un grand merci au Roi-Dieu de la cité immortelle.

À signaler que la dimension participative du financement aura notamment permis l'intégration d'une nouvelle offre comprenant une version complète au format poche, proposée à 30 €. À ce prix, seul le livre sera livré, sans cartes ni bonus, mais c'était là la demande de ceux qui trouvaient le « ticket d'entrée » trop onéreux.



SYCKO

L'homme-orchestre

Parallèlement à *Designers & Dragons*, le jeune éditeur *Sycko* lance *L'homme-orchestre*, un label destiné à permettre aux auteurs dits « indépendants » de pouvoir publier leurs jeux en bénéficiant de l'accompagnement d'un professionnel de l'édition pour garantir la qualité éditoriale de leurs projets. Premier jeu de cette gamme, *Libreté* de Vivien Féasson a fait l'objet d'une campagne de financement sur *Ulule*. Opération réussie puisque près de 400 contributeurs ont apporté leur soutien au jeu, réunissant 7 900 €, somme qui permet non seulement d'imprimer le jeu, mais aussi d'augmenter le nombre d'illustrations et d'offrir le kit d'initiation aux contributeurs de niveau « Brute ».

Marc Sautriot, Olivier Halnais et SLM

ACTUALITÉ USA (& AUTRES)

À L'OUEST, DU NOUVEAU

Suivez l'actualité de la VO !





Arc Dream Publishing

Les premiers exemplaires de *Puppetland* ont traversé les mers sans encombre et ont été livrés à Long Beach début octobre. Les auteurs se sont immédiatement lancés dans la personnalisation des couvertures, comme promis lors de la souscription *KS*. Celle-ci date de 2014, comme quoi, tout arrive, il suffit d'un peu (ou de beaucoup) de patience. Les heureux souscripteurs recevront bientôt leur exemplaire du jeu où les joueurs incarnent des marionnettes dans un monde de contes et de cauchemars. De quoi redonner espoir à ceux qui attendent leur précieux pour sabrer du pirate !

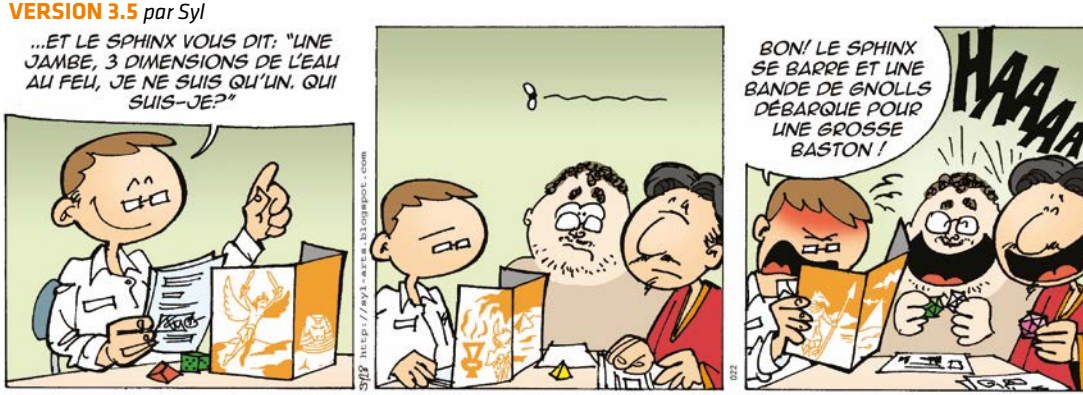
Future/Perfect est une nouvelle campagne en quatre parties pour *Delta Green*. Écrite il y a quelques années et proposée en téléchargement gratuit sur Internet, elle a été intégralement révisée et adaptée au nouveau système. Cette campagne est prévue pour servir d'introduction à de nouveaux agents et de nouveaux joueurs et propose donc des options de jeu pour des PJ n'ayant jamais entendu parler de Delta Green. Le sujet ? La ville de Hellbend, dans le désert de Californie, meurt peu à peu depuis que la centrale électrique qui la faisait vivre a explosé, il y a quelques décennies de cela. Mais au cours du dernier mois, deux habitants ont été sauvagement assassinés. Pour un village de quatre-vingt-deux habitants, ça fait beaucoup… Le scénario est téléchargeable en PDF sur *RPG Now* pour le montant que vous estimerez approprié.

Également disponible sur *RPG Now*, le scénario *Observer effect* dans lequel les agents sont chargés d'enquêter sur un laboratoire de recherche travaillant sur des technologies classées secret-défense et qui vient juste de subir une grave coupure d'électricité. L'électricité a été rétablie et le directeur du site dit que tout va bien. Et pourtant…

Chaosium

Les nouveautés se font rares chez *Chaosium*. Du coup, pour vous faire patienter au coin du feu, vous pourrez vous défouler sur l'un des 28 coloriages du *coloring book*. Il paraît que ça détend… sauf que le thème est peut-être un peu anxiogène ! Grapher un Profond ou l'horreur de Dunwich, pas sûr que cela apaise ! Véridique, on trouve vraiment de ces produits dérivés maintenant !

VERSION 3.5 *par Syl*



Pendant ce temps, le travail sur la nouvelle édition de *RuneQuest* continue d'avancer. Jason Durall, qui est en charge du projet depuis plusieurs mois, est actuellement en train de procéder à des ajustements du système. Une fois qu'il en aura terminé, il pourra créer *RuneQuest Quick Start*, qui prendra la forme d'un petit livret contenant les règles de base nécessaires pour commencer à jouer, des PJ prétirés et un petit scénario ne nécessitant pas une connaissance préalable du jeu ou de son univers – de nouveau Glorantha ! En parallèle, une commande d'illustrations a été lancée pour le *Glorantha Bestiary*, et l'équipe de développement a commencé le travail sur le *Gamemaster Book* ainsi que sur le *Dragon pass campaign book*. Notons au passage qu'Olivier Sanfilippo vient de réaliser une carte de Boldhome en double page pour cette campagne, dont les scénarios s'étalent sur deux ans (de 1625 à 1627) et entraîneront les PJ dans la mythique Passe du Dragon. À suivre…

Cubicle 7

Ça y est, le *Player's Guide* pour *Adventures in Middle-Earth*, le jeu consacré à la Terre du Milieu utilisant les règles de *D&D 5* est disponible. À l'occasion de la sortie, *Cubicle 7* a publié une aventure exclusive, *The eaves of Mirkwood*, qui n'était disponible qu'auprès des boutiques partenaires de l'opération (liste sur le site de l'éditeur ; n'y cherchez pas de boutiques françaises, ça ne concernait que les États-Unis et… une boutique thaïlandaise !). Le *Loremaster's Guide* est quant à lui disponible en précommande. Il propose un guide du routard de la Terre du Milieu et les règles de voyage qui vont avec, un bestiaire regroupant assez d'ennemis pour bien occuper vos joueurs et des conseils pour conduire vos communautés au gré de leurs périples.

L'*Adventurer's Companion* est aussi dans les tuyaux. Ce guide de référence est destiné à une création plus poussée des personnages. Il propose une palette exhaustive des différentes cultures du monde, de nouvelles règles de création et de combat et moult options de traits et d'équipements pour individualiser chaque héros, jusqu'au fond des poches si vous voulez poussez le vice jusque-là. De quoi en faire les nouveaux Frodon et Aragorn de vos chroniques. Cette nouvelle gamme, en plein essor, chassant sur les terres de Tolkien a donc de quoi inquiéter ses rivaux.

L'éditeur continue pourtant à tenir des propos rassurants au sujet de *The One Ring*, ce qui peut laisser entendre que certains sont inquiets de l'impact de *Adventures in Middle-Earth* sur ce dernier. En tout cas, *Journeys and maps* vient tout juste de sortir, fournissant aux joueurs quatre grandes cartes recto-verso qui reproduisent l'essentiel de la Terre du Milieu : Eriador, les Terres sauvages, Rohan, le Gondor et le Mordor. Ces cartes sont accompagnées d'un supplément de 32 pages complétant les règles de voyage (nouveaux dangers…).

Cubicle 7 était présent à Essen 2016 où il a présenté son nouveau bébé de la licence *Dr Who*, le jeu de carte *Time Clash*, qui a fait un carton total. L'éditeur y a également présenté des livres de jeu de rôle, notamment *The Silurian Age*, le supplément *Dr Who* qui entraîne les PJ au temps des dinosaures. Il propose à la fois de visiter la Terre préhistorique et des règles complètes sur les vaisseaux spatiaux, dont les mystérieuses arches Siluriennes. Y'aura du lézard au dîner du docteur !

Toujours pour *Dr Who*, du nouveau en approche et déjà disponible en PDF : *Paternoster investigations*, un supplément qui entraîne les PJ à l'ère victorienne.

Enfin, Essen a également été l'occasion pour *Cubicle 7* de présenter *Heroes of Magnamund*, le nouveau supplément pour *The Lone Wolf Adventure Game*, idéal pour faire de vos joueurs des héros uniques.

Warhammer 4 ?

Après la fin de la licence *Warhammer* (tous univers Games Workshop confondus), les rumeurs allaient bon train pour essayer de deviner qui obtiendrait la célèbre license. Et puis le site de vente en ligne de PDF *DriveThruRPG* s'est mis à répertorier les PDF des jeux *Warhammer* sous le label de l'éditeur Cubicle 7… Vous l'aurez compris, il n'y a qu'un pas à faire pour en conclure que le jeu vient de passer dans les mains de l'éditeur…











Fantasy Flight Games

L'année commence fort chez *FFG* avec la sortie de *Ghosts of Dathomir*, un module d'aventure pour *Force and Destiny*. Au cœur de l'intrigue, un artefact marqué par le côté obscur de la Force, qui entraînera les PJ dans un face-à-face avec une redoutable femme mercenaire armée d'un sabre laser double. De la Bordure médiane à la Bordure extérieure, ils voyageront de Toydaria à Dathomir. À la clé, des secrets parmi les plus sombres de la galaxie seront dévoilés. Pour les obtenir, il faudra affronter de sinistres seigneurs du crime Hutt, mais aussi de puissants adeptes du côté obscur de la Force. Prochain supplément à venir dans cette gamme, *Disciples of harmony* sera le guide consacré aux jedis consulaires.

Du côté de *Edge of the Empire*, *No Desintegrations*, le supplément consacré aux chasseurs de primes, que nous annoncions dans *CB* #20, est arrivé. Vous y trouverez de nouvelles espèces exotiques, de nouveaux talents et spécialisations pour ce difficile métier et, bien sûr, une pléthore de matériel flambant neuf. Vaisseaux et équipements indispensables à une bonne traque de hors-la-loi sont ainsi fournis. Que vous soyez fan de Boba Fett ou que vous vouliez traquer les PJ avec des supplétifs officieux de l'Empire, ce supplément est fait pour vous.

Dans un autre registre, *The Atlas of Rokugan* est enfin disponible. Il aura fallu attendre vingt ans pour que la gamme se dote d'un supplément aussi indispensable. Ce n'est pas faute d'avoir exploré toutes les régions de l'Empire d'Émeraude au travers d'innombrables aventures. Le mal est donc réparé. Des hauts temples des montagnes du Clan des Dragons au Grand Mur du Crabe, des Sables Arides de l'ouest aux îles de la Soie et des Épices à l'est, les terres impériales sont explorées. La ville emblématique de Ryoko Owari et les deux cités impériales sont décrites et de magnifiques plans en couleurs fournis par les meilleurs cartographes impériaux. Ils ont aussi commis nombre de cartes des provinces des clans majeurs et des plans d'édifices prestigieux. Les clans mineurs et l'Outreterre n'ont pas été oubliés bien entendu ! En PDF ou en impression à la demande sur *DriveThruRPG*, cet atlas est LE supplément tant attendu des fans du *Livre des Cinq Anneaux*. Initialement, une carte XL de Rokugan était prévue. Les contraintes éditoriales ont fait qu'elle n'est disponible qu'à part, avec les plans des trois grandes cités.

Goo∂man Games

Tandis que *BBE* sort prochainement *Lankhmar* pour *Savage Worlds* en VF, *Goodman Games* annonce la sortie prochaine d'un *DCC* (*Dungeon Crawl Classics*) *Lankhmar*, jeu qui serait en phase de test depuis près de trois ans. Plusieurs ouvrages sont déjà en phase d'impression : *Through Ningauble's Cave*, un *sourcebook* consacré à Ningauble et à ses secrets ; *The patrons of Lankhmar*, un supplément consacré à plusieurs puissances surnaturelles ; et *Masks of Lankhmar*, une aventure de niveau 1 pour commencer à jouer dans cet univers.

Green Ronin Publishing

Dragon's Hoard est une aventure pour *A Song of Ice and Fire Roleplaying*, le *Game of Thrones* qui ne porte pas son nom ! Cette longue chronique de 180 pages va lancer les héros à travers tout Westeros, et même à Braavos, à la recherche d'une partie du trésor des Targaryens dérobée durant la rébellion de Robert Baratheon. Tout ça à cause d'un brigand destiné au Mur, qui révèle le secret… qui va bien sûr intéresser nombre de rivaux farouchement décidés à en revendiquer l'héritage. De longs mois à négocier et guerroyer attendent les joueurs pour triompher.

La campagne *Return to Freeport* se poursuit avec son troisième volume, *Storming the razor caves*, dans lequel les PJ découvrent un repaire de pirates et les manigances d'un ennemi oublié. Un nouvel opuscule « *short cut* » vient également agrémenter votre campagne à Freeport : *Cavalier Orders of Freeport* est un petit fichier PDF présentant cinq nouveaux ordres de chevalerie parfaitement intégrés dans la ville pirate, mais qui peut aisément être retranscrit dans une autre campagne *Pathfinder*.

Un important coup de *boost* est annoncé pour *Mutants & Masterminds* début 2017, avec la reprise des livres de base compilant la troisième édition. Le *Deluxe Hero's Handbook* reprendra toutes les règles de jeu et de création, le *Gamemaster's Guide* donnera toutes les informations disponibles sur Earth Prime, et *Emerald City* inaugurera une nouvelle visite guidée de la plus célèbre ville de héros. C'est donc toute la gamme qui va être mise à jour et synthétisée, y compris le *Cosmic Handbook*, pour ceux qui veulent porter le conflit à l'échelle cosmique. La galerie de *bad boys* continue aussi à enfler avec de nouveaux arrivants dans la Rogue Gallery. Citons-en quelques-uns parmi les plus attachants : Red-Teeth Sven, archéologue maudit depuis l'enfance assouvissant sa vengeance dans le mythe du berserker ; Dealer, escroc à la petite semaine mais roi des tricheurs, ou encore Hocus Pocus, deux acolytes prestidigitateurs de spectacle usant et abusant de leurs talents pour leur propre compte. Si vous en voulez encore, vous croiserez la route de l'Homme de verre, du Sportif et de sa Femme poison ou de l'Acolyte zélée. Mine de rien, la Rogue Gallery compte près d'une cinquantaine de super-vilains prêts à jouer pour moins de 2 $ le PDF.

Enfin, *Drive for justice* est un petit scénario pour *Fantasy Age* dans lequel les héros sont appelés par un shérif local afin de venir en aide à un chevalier accusé à tort. Est-il vraiment innocent ? Parviendront-ils à le sauver à temps ?

Lamentations of the Flame Princess

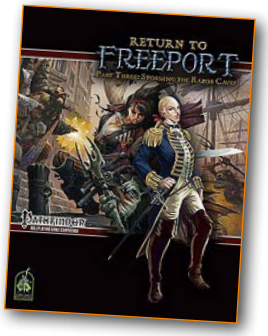
Le Père Noël aime le trash, le gore et le sexe puisqu'il a pu poser deux suppléments de *Lamentations of the Flame Princess* sous le sapin cette année. *Broodmother skyfortress* est un pavé de 175 pages dans lequel Jeff Rients livre ses conseils pour mener une partie. Accessoirement, il termine par un scénario pour illustrer son propos. Quand on sait que Jeff Rients écrit également un blog et que cet ouvrage reflète son style habituel, on comprend qu'on ne va pas avoir affaire à un guide du MJ « classique ». Mais n'oublions pas qu'il s'agit de *Lamentations of the Flame Princess* !

Le second ouvrage est *Blood in the chocolate*, un scénario de 48 pages qui s'appuie sur le commerce du chocolat, un produit de luxe extrême au XVII[e] siècle. L'intrigue tourne autour d'une femme dont la fabrique de chocolat cache… autre chose. Bien sûr, quand on connaît la réputation du jeu, on peut s'attendre au pire…

Mindjammer Press

Après avoir reçu une première vague d'ouvrages, les souscripteurs du *Kickstarter* réalisé pour la 2[nde] édition de *Mindjammer* ont vu arriver la seconde vague en ce début d'année 2017. Les ouvrages seront également accessibles à tous dans la foulée *via* les plate-formes de vente en ligne de *Modiphiüs* et de *DriveThruRPG*.

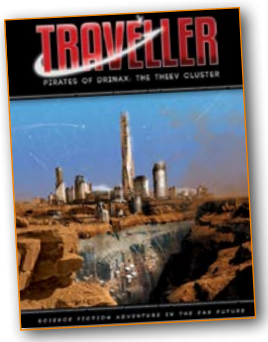
Au menu de cette seconde vague : *Blue* est une petite campagne qui envoie les joueurs dans l'inconnu, après qu'ils ont foulé les ruines d'une civilisation *alien* inconnue. *The far havens* est un cadre de campagne de 80 pages décrivant un État galactique qui refuse l'intégration dans la Communauté. *Mindjammer Traveller* propose tout simplement de jouer à *Mindjammer* avec les règles de *Traveller* plutôt qu'avec celles de *FATE*. Enfin, *Dominion* est une aventure et un →











quickstart de *Mindjammer*. Il arrive en double, avec une version « normale » et une version Traveller.

Modiphius

Après les premiers *playtests*, *Star Trek Adventures* est passé à la vitesse supérieure pour une expérimentation à grande échelle. Vous pouvez y participer en vous inscrivant sur le site de *Modiphius* et ainsi œuvrer à la naissance du premier JdR de l'un des monuments de la science-fiction du petit comme du grand écran. Après 726 épisodes de série et 13 longs métrages, sans parler des dizaines de romans, de bandes dessinées et de jeux vidéo, il vous reviendra bientôt de partir vers l'inconnu à bord de l'un des fleurons de la flotte d'exploration de *StarFleet Command*. Le premier décollage des vaisseaux *USS Enterprise* est annoncé pour début 2017. Patience, Capitaine !

Mongoose Publishing

Le secteur Theev est un endroit bien connu des pirates et contrebandiers de *Traveller*. Occupé à plusieurs reprises par la marine impériale, il est toujours resté indépendant et assez sûr pour que les pires forbans de la galaxie viennent s'y mettre au vert. *Pirates of Drinax : Theev* est le supplément idéal pour étoffer la campagne *Pirates of Drinax* ou pour permettre aux voyageurs de l'espace d'y faire une petite escale technique, commerciale ou d'agrément… loin des autorités impériales. Peu de lois et un haut niveau technologique ; tout s'y vend et s'y achète, tant que vous ne marchez pas sur les plates-bandes des seigneurs locaux ! *Pirates of Drinax* : *The Torpol cluster* vient également compléter la campagne en détaillant le sous-secteur de Sindal. *Highguard*, un supplément majeur de *Traveler* puisqu'il permet de créer des vaisseaux spatiaux, est en phase d'impression. *Highguard* : *Aslan*, quand à lui, est consacré aux puissants vaisseaux d'Aslan.

Enfin, *Mindjammer* arrive dans une version *Traveller*. Ce pavé de près de 400 pages présente *Mindjammer* avec les règles de *Traveller* mais nécessite le livre de base de ce dernier pour pouvoir y jouer.

Monte Cook Games

La campagne de financement du nouveau projet pharaonique de Monte Cook, *Invisible sun*, que nous évoquions dans notre dernier numéro, a finalement rassemblé 1 846 souscripteurs et 664 274 $. Ce qui est assez spectaculaire quand on sait que le projet ne dit quasiment rien du jeu sinon qu'il sera véritablement magique et plein de secrets, faisant l'objet d'une présentation assez sublime, il faut le reconnaître. Attendons l'an prochain pour en savoir plus à sa sortie.

Autre *Kickstarter* pour *Monte Cook Games* : l'éditeur propose deux suppléments pour son jeu destiné aux →

VERSION 3.5 *par Syl*



Et de l'autre côté du Rhin ?

L'éditeur *Ulisses* poursuit le développement de *L'Œil Noir* à une cadence difficile à suivre ! Sont désormais disponibles : ***Aventurische Magie***, un supplément de règles sur la magie d'Aventurie (mais plus son édition limitée, très rapidement épuisée), et *Die Silberne Wehr*, cinquième tome de la campagne *Theaterritter*. Si vous aimez donner des noms à vos PNJ ou PJ qui aient une signification ou une consonance typique de leur culture, vous devriez trouver votre bonheur dans *Aventurische Namen*, un supplément de 96 pages qui fournit des noms pour chaque culture humaine mais aussi pour des races telles que elfes, nains, orcs, trolls, ogres, gobelins et autres. Il ne s'agit pas seulement de listes de noms, mais également d'explications sur leur historique et sur la construction des noms de famille.



Die Quelle des Nagrach, une aventure initialement écrite pour la version Beta, qui a été complétée et adaptée aux règles finale de *DSA 5*, sortira en février 2017. En mars, ce sera le tour d'un gros supplément de 192 pages, ***Die Siebenwindküste Albernia & Der Windhag***, consacré à la description de la Côte des sept vents. Le supplément ne contient pas seulement des détails géographiques et historiques ainsi que des cartes et plans en A3 de cette région ; des armes, du matériel et de nouvelles professions et règles sont également au menu. Cet ouvrage est le pilier d'une gamme dédiée à la Côte des sept vents : *Rüstkammer des Siebenwindküste*, supplément de 32 pages qui est un catalogue d'armes et de matériel de cette région ; *Das Heldenbrevier der Siebenwindküste*, un gros supplément de contexte (160 pages), dépourvu de règles donc, destiné aussi bien aux MJ qu'aux joueurs et qui leur permet d'en savoir plus sur la vie quotidienne dans cette région ; sans oublier un set de 125 cartes « aide-mémoire », rassemblant créatures, matériel, armes, sorts… de la Côte des sept vents, un set de onze cartes et plans (dont une carte A2 de la côte et un plan A3 de la légendaire Havena) et, enfin, *Sphärenklang - Die Siebenwindküste*, un CD de musique d'ambiance.

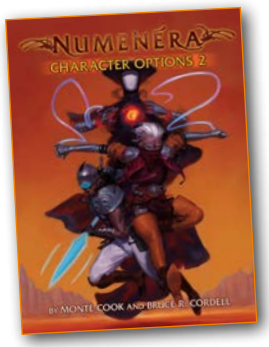


Les aventures ne sont pas en reste puisque plusieurs sont prévues d'ici le printemps : ***Ewiger hass*** (64 pages, janvier 2017), *Niobaras Vermächtnis* (un gros scénario de 104 pages, février), *Wächter der Feenpforte* (un scénario de 48 pages allant de pair avec le supplément *Die Siebenwindküste*, mars), ou encore le sixième et dernier volume de la campagne *Theaterritter*, *Der rote Chor* (février). Sans parler d'une aventure solo (LDVELH), *Die Verschwörung der Magier* (Avril).



Par ailleurs, l'éditeur allemand n'hésite pas à s'appuyer sur la grande communauté de fans du jeu et a pour cela mis en ligne deux outils : tout d'abord, *Das Scriptorium Aventuris*, une plate-forme de publication en ligne, qui permet à chacun de publier du matériel officiel pour *L'Œil Noir* en utilisant des éléments de maquette et des illustrations du jeu. Et puis un Wiki consacré à *L'Œil Noir* dans lequel figurent toutes les règles de la 5e édition de *DSA* publiées jusqu'ici ; en revanche, le Wiki ne contient aucun élément de background.







tout-petits, *No thank you evil*, récompensé aux ENnies. *Story, please !* est un *deck* de 100 cartes contenant divers éléments censés permettre de créer des aventures. Ces cartes sont compatibles et donc combinables avec les cartes *Creatures* et *Cypher* du jeu de base. *Uh-Oh, monsters !* est un supplément qui fournit du matériel pour construire de nouvelles aventures pour le jeu. Il comporte un livre rempli de monstres et contenant également des indications pour en créer ; un livre contenant trois aventures ; de nouvelles cartes de créatures ; et enfin quinze figurines en carton représentant des créatures. La campagne n'est pas spectaculaire, mais quand on sait qu'il s'agit d'un jeu de rôle pour « tout-petits », le résultat est tout de même très positif. Terminée à la mi-novembre, la campagne de financement a été suivie de près par la livraison en décembre. Joyeux Noël, les enfants !

Première sortie pour *Gods of the Fall*, après le livre de base. Pour rappel, les joueurs incarnent des héros divins dans un univers méd' fan'. *After the nightfall* est une petite aventure qui leur donne la possibilité de prendre en main leur destin divin et de combattre leur premier ennemi obscur. Livré avec six prétirés, ce scénario est idéal pour faire prendre conscience aux personnages de leur véritable nature. Il est aussi un prélude à *The Night Beast Awakens*, l'histoire divine du jeu qui se met lentement en place.

Cypher System propose un accessoire original et sûrement le premier du genre : un plateau de lancement de dés. Richement illustré, il ne se limite pas à amortir les polyèdres, il regroupe les tableaux indispensables à tous les protagonistes. Assez grand (45 x 55cm), il trônera fièrement entre les fiches, les chopes et les paquets éventrés de victuailles. Une sorte d'écran du MJ posé à plat sur la table ; pas bête, fallait y penser !

Character Options 2 propose de nouvelles règles additionnelles pour la création de personnages de *Numenéra*. Deux archétypes originaux et surtout une pléthore de concepts et d'origines vont personnaliser à loisirs les possibilités de création. De quoi enrichir et diversifier un jeu déjà très original. Et pour s'imprégner de l'ambiance de *Numenéra*, *Tales Beyond the Ninth World* est un recueil de trois nouvelles bien dans le ton du jeu : un vaisseau en perdition rencontre un démon du vide, une femme cherche son enfant mort dans une autre dimension où il est encore vivant, et un pilleur d'épaves doit lutter contre les ombres et les profondeurs océaniques. De bonnes heures de lecture en perspective.

Nocturnal media

Upwind propose un univers médiéval un brin *steampunk*, où les sciences perdues et la magie élémentale se côtoient au sein d'archipels flottants. La guerre gronde dans les airs, les personnages auront fort à faire à bord de leurs navires des airs : *Upwind* est annoncé comme un jeu de combat aérien. Le visuel tire nettement sur l'ambiance manga ; les bateaux volants flirtant autour d'îles flottantes (sans la crème ni le caramel !) trouveront sans conteste de l'écho auprès des fans d'animés nippons. Mais la sortie n'est pas pour tout de suite, l'éditeur étant passé par la souscription. Celle-ci a d'ailleurs été assurée en 13 heures à peine et frôle les 300 %. Une petite communauté s'est donc très vite passionnée pour ce projet. En plus du livre de base tout en couleurs, les souscripteurs bénéficieront de bonus très pratiques : une fiche de perso « illuminée », une carte de navigation des royaumes insulaires, une affiche dépeignant les principaux navires volants et un second livre contenant une mini-campagne. Une seconde campagne, plus conséquente, est disponible en option. Tout est donc fourni pour se lancer dans des aventures aériennes et épiques. Seule absence remarquée : pas d'écran proposé. C'est d'autant plus

étrange que c'est souvent le premier bonus proposé durant les souscriptions. Faudra bricoler ou faire sans !

Onyx Path

Dans notre dernier numéro, nous annoncions le retour de *Scion*. C'est désormais chose faite puisque la campagne de financement participatif lancée à cet effet a été une réussite totale : sur Kickstarter, elle a été la 4e plus importante pour les JdR par le nombre de souscripteurs (4 085), derrière *Numenéra* (4 658), *Paranoïa* (4 380) et *Apocalypse World* (4 332), et devant *Call of Cthulhu 7* (3 668 souscripteurs), qui détient le record en termes de fonds recueillis (561 836 $). *Onyx Path* a géré son *crowdfunding* de façon raisonnable en termes financiers et de délai de livraison, ne promettant pas des paliers qui font rêver les souscripteurs mais qui se révèlent souvent difficiles à honorer ensuite côté éditeur.

C'est pourquoi les nombreux paliers débloqués tout au long de la campagne donnent lieu à des ouvrages en PDF uniquement : *Scion Companion* (des panthéons et des cultes complémentaires, ainsi que des règles les concernant), *Scion Anthology* (des récits, disponible en ePub également), *Scion Jumpstart* (un livret d'introduction au jeu), *Scion : Origin ready made characters* (des PJ prétirés), *Scion Bestiary* et *Scion interactive audio drama*. Bien qu'elle ait récolté plus de 330 000 dollars, cette 2nde édition, mis à part les deux ouvrages financés (*Origin* et *Hero*), ne propose aucun bonus physique. Si on peut s'interroger sur les extravagances de certaines campagnes, celle-ci interpelle par son extrême inverse !

Deux nouvelles sorties pour nos amies les bêtes : *Shattered Dreams* nous transporte dans la préhistoire des garous, lors de la première guerre de la Rage, le premier conflit fratricide qui provoqua la disparition de deux tribus originelles. Le supplément s'attarde sur les premiers temps des changeformes, propose deux chroniques d'époque et de nombreuses pistes pour faire vivre cette ère fondatrice. *Kinfolk, a breed apart*, s'attache quant à lui aux infortunés parents des garous qui n'ont pas la chance de pouvoir un jour accomplir leur rite de passage. Ils resteront un peu plus qu'hommes ou loups, sans jamais pouvoir exprimer leur potentiel garou, restant toujours des supplétifs, souvent de fidèles et bien utiles alliés. De nombreux exemples sont donnés, avec bien sûr toutes les règles de création et de chronique pour ceux qui veulent incarner ces êtres incomplets et tiraillés entre deux mondes qui ne les acceptent vraiment ni l'un ni l'autre.

The Endless Ages Anthology est un recueil de dix-huit nouvelles conduisant à la Géhenne et ouvrant la voie à l'édition 20e anniversaire de *Vampire*. Des récits aussi variés que leurs auteurs, dont l'inspiration gothique-punk remonte à la première édition du jeu. Les vampires ne sont pas les seuls à garder un pied dans leur époque.

Côté accessoires, un paquet de 21 cartes est sorti pour les *Chroniques des Ténèbres*. À l'usage exclusif des combats, elles résument les actions et petites entourloupes que les joueurs pourront utiliser contre leurs adversaires. Lancer du sable dans les yeux et hop !, la carte « Aveuglé » est sortie. Pratique, ludique et résumant surtout toutes les petites règles optionnelles qui peuvent parfois ralentir une partie quand il faut sortir le bon paragraphe dans les nombreux grimoires de la gamme.

Bis repetita pour *Exalted*, mais en version étendue. Des decks de cartes sont édités pour tous les Charmes, un par catégorie. L'outil est là encore très pratique et à un prix très abordable : de 2 $ la version PDF à 6 $ pour le deck en plus. Sauf qu'il existe près d'une trentaine de paquets à ce jour… C'est déjà plus onéreux !













Paizo

La campagne horrifique *Strange Eons*, fortement influencée par le maître de Providence, arrive à sa conclusion très prochainement, puisque l'avant-dernier volume, *What grows within* est sorti au moment du bouclage de ce numéro.

Parallèlement, les suppléments pour *Pathfinder* continuent de sortir à une cadence infernale : *The First world, realm of the Fey* dévoile les secrets du monde des fées (lieux mystérieux, sorts, objets magiques et bestiaire et plus encore sont au rendez-vous). *Paths of the Righteous* est un supplément technique présentant 14 classes de prestige pour des personnages d'alignement Bon, ainsi que des dons et des règles additionnelles. *Qadira, jewel of the East* est un supplément de background détaillant cette région de l'est si particulière. Le *Healer's Handbook* vous apporte plein de nouvelles options pour améliorer vos personnages soigneurs. Et si vous n'avez toujours pas débuté la campagne *Skull&Shackles*, le *Map Pack Armada* est l'accessoire qu'il vous faut de toute urgence pour donner vie à vos rencontres maritimes.

Pinnacle Entertainment Group

Deadlands fête ses 20 ans. Comme nous l'annoncions dans notre précédent numéro, *Pinnacle* a décidé de sortir une édition spéciale pour l'occasion, qui a fait l'objet d'un *Kickstarter*. Au final, ce *Deadlands Reloaded 20th anniversary edition* a attiré 1 842 souscripteurs et plus de 180 000 $. Gros succès, marqué par la ruée sur les éditions collectors, qui avaient repris à l'identique le *design* de la collector créée par *Black Book Éditions*. Parallèlement, le supplément *Good intentions*, également financé sur *Kickstarter*, fait un très beau score avec plus de 1 000 souscripteurs et 56 000 $.

Steve Jackson Games

Financement réussi pour le nouveau JdR de *Steve Jackson Games*, *Dungeon Fantasy*. Faisant appel au système *GURPS*, qui fête cette année ses 30 ans, ce jeu assume le cliché de *D&D*, le fameux « Porte-Monstre-Trésor » et s'inscrit dans la veine du *Hack'n slash*. En effet, dans *Dungeon Fantasy*, les héros sans peur et sans reproche explorent des donjons hostiles dont ils défoncent les portes, explosent les créatures et pillent les trésors… afin de s'attaquer au donjon suivant, habité par des créatures plus puissantes. Ça laisse songeur, mais force est de constater que le style plaît : le *crowdfunding* a réuni 1 587 souscripteurs et 176 450 $. Une vraie réussite malgré des paliers *a priori* peu *sexy*, puisqu'ils ont consisté en des réductions sur les frais de port, quelques suppléments en PDF qui restent à écrire, des abonnements au magazine *Pyramid* et une amélioration du *design* des dés de la boîte. Si on peut regretter les remarques parfois virulentes de certains souscripteurs (ou plutôt non-souscripteurs d'ailleurs !) face aux contreparties offertes dans certaines campagnes de financement, il est rassurant de voir qu'il n'est pas nécessaire pour un éditeur de faire dans le clinquant pour pouvoir éditer un jeu en réunissant plus de 150 000 $.

Ulisses North America

L'éditeur allemand *Ulisses* se développe désormais également aux États-Unis avec la traduction de son jeu phare, *L'Œil Noir* : *The Dark Eye* a fait une belle entrée sur les terres de *D&D* en réunissant plus de 1 600 souscripteurs et 147 500 $ *via* une campagne *Kickstarter* au printemps 2016. Le jeu, ainsi que ses nombreux bonus, a été livré au début de l'automne à ses souscripteurs et l'édi-

LANKHMAR ENFIN EN JDR EN VERSION FRANÇAISE !



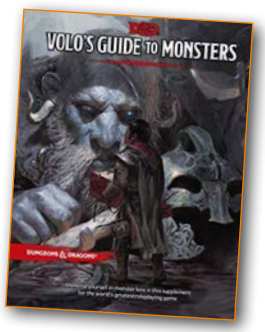
teur a lancé dans la foulée une nouvelle campagne *Kickstarter* pour financer *Aventuria Almanac*. Sans rassembler autant de monde, le cadre de campagne a tout de même réuni près de 700 souscripteurs et 48 500 $. Livraison prévue en février. De quoi laisser rêveurs les souscripteurs de la version française…

Wizards of the Coast

Volo est de retour avec *Volo's guide to monsters*, un bestiaire des *Forgotten Realms* de 224 pages rempli de très belles illustrations en couleurs. Il ne s'agit pas là de simples fiches techniques mais d'un ouvrage décrivant par le menu les comportements et modes de vie de monstres iconiques de *D&D*. L'ouvrage aborde également certaines créatures sous l'angle de races jouables pour des PJ.

Tales from the yawning portal est un recueil de sept aventures se déroulant dans les *Forgotten Realms* et dont la sortie est prévue pour avril 2017. Rien de bien neuf sous le soleil, car ce recueil n'est autre qu'une compilation aux normes *D&D 5* de donjons faisant partie des grands classiques du genre et d'aventures faisant parties de celles qui se sont le mieux vendues pour *D&D* : *Against the giants*, *Dead in Thay*, *Forge of fury*, *Hidden shrine of Tamoachan*, *Sunless citadel*, *Tomb of horrors* et *White plume moutain*.

Marc Sautriot et Olivier Halnais



ENTRETIEN

AUTEUR, ILLUSTRATEUR, ÉDITEUR…

LE GRÜMPH

John Grümph est un des rares auteurs dans le jeu de rôle français de création contemporaine à pouvoir vendre sur son nom. Cet homme-orchestre prolifique, dessinateur, maquettiste, auteur, éditeur et traducteur, a imposé un style et une façon de faire. Discussion passionnante.



Exil, le JdR avec lequel tout à commencé.

***Casus Belli* : Bonjour M. Le Grümph. Peux-tu présenter ton parcours de rôliste à nos lecteurs ?**

Le Grümph : Je suis joueur de JdR depuis 1983, j'avais douze ans. J'ai commencé avec des photocopies de bouts de la boîte rouge (de *Do-D)*, en anglais, qu'un copain avait photocopiées chez un de ses copains pour nous faire notre première partie. C'était Indiana Jones en Égypte avec des archéologues et des nazis, mais avec ces quelques règles de *Donj'* ! Voilà pour ma première aventure. Après, mon parcours est classique : achat de la boîte rouge française quand elle sort, *Appel de Cthulhu* et c'est parti ! J'étais en club à l'adolescence. Et puis du jeu au lycée, beaucoup, du jeu à la fac avec quelques copains. Ensuite je suis rentré en club de jeu à Rennes, du jeu, du jeu, du jeu pendant un bon moment.

***CB* : À quoi tu jouais ? Tu avais des jeux de prédilection ?**

LG : À l'adolescence, c'était du n'importe quoi. Pas de campagne, pas de suivi, on jouait à ce qui nous tombait sous la main de semaine en semaine. Je n'ai pas de souvenir de bonnes parties à cette époque-là. J'ai des souvenirs de parties bien entendu, mais pas de souvenirs de très bonnes parties en-dehors de quelques-unes. J'avais deux groupes de jeu. Le groupe du club, et ce n'était pas très très bon, et mon groupe à la maison. Avec celui-là, on ne jouait que deux ou trois fois par an mais c'était très bon, avec mon premier meneur de jeu. Mes souvenirs de club, c'est surtout de mourir deux fois par séance quand on jouait à *Donjons*…

***CB* : Tu prenais du plaisir quand même ?**

LG : J'aimais les bouquins de JdR, la créa' de perso, c'était marrant. Mais les parties… Le fait qu'il y avait des univers imaginaires me tenait, mais au club, je ne sais pas trop comment le dire… On était tous de jeunes cons, je pense ! Ce qui ne me plaisait pas du tout à l'époque, c'est qu'on ne jouait pas du tout en mode *sandbox* [*NdlR : en mode bac à sable, un style de jeu très ouvert où le scénario est déterminé par les choix et les décisions des joueurs*]. En tant que joueur, je sentais que j'étais porté vers cette façon de jouer. Je jouais déjà comme ça en fait, je m'en suis rendu compte plus tard, mais j'avais des MJ extrêmement directifs et tyranniques. C'est-à-dire que si tu voulais faire un truc qu'ils ne comprenaient pas ou qui ne rentrait pas dans leur imaginaire ou dans ce qu'ils avaient prévu de raconter, alors soit c'était « non », dans le meilleur des cas, soit ton perso mourrait. « Une trappe magique s'ouvre sous tes pieds, t'es mort. » Ça se passait à peu près toujours comme ça, sauf peut être pour un ou deux MJ, notamment un qui maîtrisait *Morrow Project*. Peut être parce que c'était un jeu contemporain militaire un peu futurisé, mais il jouait réaliste et donc c'était beaucoup plus facile d'avoir des actions qui ressemblaient à quelque chose. Pour tout le



reste, le style de jeu était tout pourri. J'ai vraiment commencé à m'éclater au début des années 90 quand j'ai maîtrisé du *Warhammer* et que j'ai joué avec d'autres joueurs, partants pour de l'aventure ouverte. Et du sandbox.

***CB* : Cela correspond donc au moment où tu deviens vraiment MJ…**

LG : Oui, avant je maîtrisais une fois de temps en temps mais j'étais très mauvais. J'ai eu un déclic à un moment donné, mais aussi parce que j'ai changé de joueurs et de cadre de jeu – et que j'avais mûri. Et ça s'est beaucoup mieux passé après.

***CB* : À quel moment tu passes de MJ à créateur ?**

LG : En fait, c'est quand je rejoins le club de Rennes « Enfer et contre tout » en 1994-95. Je me retrouve à jouer avec des MJ qui jouent leurs propres créations. Tout d'un coup, j'ai envie de faire pareil. J'avais des idées en tête mais que je n'avais jamais osé mettre sur papier. Je n'avais jamais vraiment eu de joueurs pour le faire non plus. Et là tout à coup, il y a des possibilités. Je m'y mets donc. Tous mes groupes de jeu d'avant ont disparu et je ne joue plus qu'avec les gens du club de Rennes, qui sont devenus des potes maintenant depuis plus de vingt ans.

***CB* : Quelle est ta première création ? Un univers, une campagne, un système ?**

LG : Un univers à l'ancienne. Un gros univers avec plein de trucs et quand on te dit : « On joue à quoi dedans ? », tu réponds : « Je ne sais pas, ce que tu veux ! » Donc le bordel, quoi ! (*rires*). D'ailleurs, c'est un univers sur lequel je travaille toujours depuis vingt ans. Régulièrement, je le sors mais j'ai toujours du mal à trouver l'angle de jeu qui permettrait d'y jouer directement, le moyen de diriger le *gameplay*. C'est un bel univers, presque « littéraire », mais je n'ai pas l'accroche particulière. On peut y faire tout et n'importe quoi, et donc, c'est totalement impubliable et inutile.

***CB* : Quand et comment le JdR devient ton occupation principale ?**

LG : J'arrive à l'édition de JdR par la bande-dessinée. En gros, mon histoire, c'est que j'ai passé plein de diplômes qui ne servaient à rien parce qu'il n'y avait pas de boulot dans la branche et je me retrouve au chômage. Et puis →

Le Grümph's digest

Auteur, illustrateur, traducteur, graphiste, éditeur, papa, procrastinateur *workaholic*. Joueur depuis 1983, premières armes professionnelles avec Ballon-Taxi en 2005, cofondateur des éditions John Doe en 2006, animateur du label Chibi depuis 2013.



« Si je ne devais garder qu'un seul de mes livres, ce serait Oltrée. »

le métier me gonflait. Donc je me dis, plutôt que de glandouiller, je vais faire de la BD ! C'était aux alentours de 1997. Pendant deux ou trois ans, je bosse pour apprendre à faire de la BD, écrire des scénarios, apprendre à dessiner, tout le boulot. J'apprends en autodidacte, à la maison, dix heures par jour. Un moment je me suis dit, il faut que je me sorte les doigts… Je m'achète des crayons, du papier et je bosse. Pendant trois ans, je ne suis pas en école mais je rencontre des gens sur Rennes qui font la même chose que moi, on s'appuie, on se soutient les uns les autres, on bosse ensemble comme dans un atelier. Finalement, en 2000, je signe mon premier contrat et je publie ma première BD, *Chamouraï*. Un tome 2 se fait dans l'année qui suit et, pendant plusieurs années, je poursuis le truc en essayant de fourguer plein de projets aux éditeurs. Mais c'est le moment où les ventes de BD se cassent la gueule. Il y a un trop-plein de productions chez Delcourt, Soleil, etc… Pas moyen de placer de projets. Et puis j'ai un souci : mes scénarios sont très adultes alors que mon dessin est très rond, un peu enfantin. Du coup, les éditeurs comme les libraires ne savent pas quoi faire des deux ensemble, ne savent pas les mettre en rayon ni les vendre. Je galère pour trouver des contrats. Je bosse par ailleurs : dans le jeu vidéo, je fais des plaquettes, j'interviens dans des écoles, je fais plein de choses. Et puis en 2003, Manu Gharbi met en ligne *Exil* et on se retrouve toute une bande à se reconnaitre dans ce JdR amateur et à avoir envie de travailler dessus. Je commence à lui proposer des choses mais c'était alors purement du loisir. Je continue à tenter de placer des projets BD. Et puis *Exil* devient une réalité éditoriale, je me rends compte aussi que les éditeurs BD français sont des crétins, des idiots absolus. J'arrête de faire de la BD. Pour l'anecdote, l'histoire du dernier projet que je présente à un éditeur sur un salon, un éditeur dont la boîte porte le nom. Le projet est entièrement dessiné - ce n'était pas un pitch. J'étais scénariste et on présente ça avec le pote dessinateur. Le mec lit, trouve ça très bien et nous dit : « Bon, maintenant, il faut que je montre ça à ma maman parce que c'est elle qui décide de ce qu'on publie chez nous ! » Incroyable ! Le tue-l'amour final pour moi. Je t'avoue que ça a cloué le cercueil. À l'époque, j'étais bénévole au festival Quai des bulles à Saint-Malo, en contact avec le milieu et je voyais comment ça évoluait. Après discussion avec des directeurs de collection, je savais que ce n'était pas eux qui avaient le pouvoir de décision dans leur boîte mais les commerciaux de chez Hachette. Gros tue-l'amour encore : c'est quoi ce milieu de merde ? Et je te passe les éditeurs qui arnaquent, ceux qui ne payent pas puis déposent le bilan avec ton pognon.

Dans le même temps que le projet pro dans la BD se déconstruit, se construit un projet pro dans le jeu de rôle. C'est à ce moment-là qu'on développe Ballon-Taxi (un collectif d'auteurs et illustrateurs), que dans la foulée on sort *Exil*. Il y a l'expérience du Royal Rumble (un concours), et c'est à ce moment-là aussi que sortent les premiers trucs en PDF chez EW Studio. Bob Darko avait sorti *Le labo*, Cédric Ferrand avait sorti *Sovok*, et moi j'avais sorti *Charognards, Larmes de rouille*. C'étaient les premières expériences de jeux indépendants en PDF. Dans la foulée, on monte John Doe (maison d'édition) avec Manu (Gharbi).

***CB* : Dans le même temps, tu as également collaboré avec d'autres éditeurs…**

LG : On s'est professionnalisés petit à petit. J'ai donc bossé comme traducteur pour Sans-Détour et Edge, j'ai fait des trucs pour Les XII Singes et puis pour John Doe. Moi, ce qui m'intéresse, c'est de faire de la créa' au sens large, que ce soit en BD, à créer des mondes et raconter des histoires ou en JdR, en sachant qu'à l'époque j'avais cinq ou six parties de JdR par semaine ! On jouait, on

jouait, on jouait et entre deux parties, je créais du jeu.

***CB* : La période devait être super intense ! Le rythme était très soutenu…**

LG : Oui. Tout ça s'est calmé avec l'arrivée des enfants. Petit à petit, on s'est mis à jouer moins, on a déménagé de Rennes. Les parties se sont espacées. Mais je me suis recréé d'autres groupes de jeu ici et on joue quand même deux fois par semaine.

***CB* : Est-ce que la possibilité de vivre du JdR a été possible aussi parce que tu es un véritable homme-orchestre, capable de dessiner, maquetter, écrire, traduire ?…**

LG : Je ne sais pas dans quel ordre il faut mettre les choses… En termes de revenus, pendant longtemps, ça a été vraiment très faible. Quand je dis très faible, c'est 200, 300 € par mois. Parfois moins certains mois. Mais c'était compensé par le fait que c'était l'époque où mes gamins étaient tous petits et donc je passais l'essentiel de mes journées à m'occuper d'eux. Je n'avais pas besoin de payer de nounou, donc l'un dans l'autre, on s'y retrouvait financièrement avec ma femme. J'avais un mi-temps de papa et un mi-temps d'auteur de JdR le soir quand tout le monde était couché et pendant la sieste des gamins la journée. Et puis mes revenus ont commencé à augmenter parce que j'ai apporté de la variété dans mes compétences. Au départ, j'étais surtout illustrateur et puis j'ai appris à écrire, à traduire, à maquetter. J'ai toujours essayé de continuer à me former, à utiliser de nouveaux outils pour être capable de monter des projets avec le plus d'autonomie, de les porter seul le plus loin possible et d'aider d'autres personnes avec John Doe à porter leurs projets. Ça permettait aussi d'en tirer des revenus. Aujourd'hui mes enfants sont grands, il y a des besoins financiers plus importants et c'est vrai que je commence à réfléchir, plus seulement en termes de création pure mais aussi en termes de : combien de temps je peux passer sur un projet ? Combien ça peut me rapporter ? Comment concilier les deux pour que mes revenus sur l'année soient suffisants. C'est d'ailleurs ça qui a mené à la création de Chibi *[NDLR : une collection de petits JdR complets, écrits et illustrés par LG et vendus en PDF ou en impression à la demande]* C'était une nécessité financière autant qu'éditoriale.

***CB* : Comment tu définis ta politique éditoriale ?**

LG : Autant pour John Doe, on avait une idée très claire (je ne sais pas si on a toujours réussi à tenir le concept éditorial), autant Chibi, c'est venu progressivement. Au départ, c'était deux petits essais pour moi, comme ça, pour tester un truc. Puis j'avais des jeux perso qui ne rentraient pas dans des formats d'édition classique. Je me suis dit : quelle forme je peux leur donner pour qu'ils soient intéressants et vendeurs, commercialement intéressant pour moi et les joueurs ? Chibi, je n'ai pas de ligne éditoriale précise. Je sors les trucs auxquels j'ai envie de jouer et qui me manquent dans ma bibliothèque. C'est comme ça que j'ai écrit *Nanochrome,* parce que je voulais me lancer dans une campagne de cyberpunk, ou *Dragon de poche. Mordiou*, je voulais jouer cape et épée et je ne trouvais pas ce que je voulais. J'écris des jeux qui m'intéressent et j'essaye de leur donner une forme éditoriale simple et dépouillée de façon à ce que ça puisse rentrer dans un petit volume, un bouquin de poche.

***CB* : Quel est le temps de développement d'un Chibi ? C'est très variable ?**

LG : Oui. C'est très variable, ce n'est jamais très long mais pour prendre deux exemples, *La lune et les douze lotus,* les règles et l'univers, j'ai du écrire ça en trois semaines un mois, mais ensuite, il s'est passé quinze mois pendant lesquels j'ai fait jouer, j'ai relu les textes, corrigé, amélioré… Et puis après il faut illustrer. Et là, j'ai passé six se- →



La justice des Anges, la campagne pour Hellywood.

maines, pratiquement 600 heures de boulot pour boucler à la fin, quinze à dix-huit heures par jour tous les jours. Je suis sorti de là détruit physiquement. Au total, ça a pris un an et demi. Après, *Terra X*, entre le début de l'écriture et le moment où le bouquin est sorti, il y a eu sept semaines. Sept semaines intenses, oui, durant lesquelles on a pu caser l'écriture, les tests. Je crois que ça a été le truc le plus rapide. Mais certains sont très longs à venir, sont portés pendant des mois, des années et d'autres sortent assez vite. Ça dépend de beaucoup de choses. Et puis j'écris plein de projets, je les porte assez loin et puis je me dis… non. Ce n'est pas assez bon, pas assez intéressant pour être édité. Sois je le laisse mûrir, soit j'abandonne complètement, soit je le sors gratos, soit je fais le charognard et je le découpe en morceau pour le placer dans d'autres jeux… Ça arrive aussi. Mais j'aime cette façon de travailler seul, à mon rythme, sans avoir à me coordonner avec d'autres. En collaboration, les rythmes sont beaucoup plus longs. C'est hyper enrichissant, j'adore les échanges et bosser avec les autres. Mais bosser seul permet d'autres choses. Ça a ses limites, forcément. C'est une vision, pas contrebalancée par le bon sens, la raison et l'imagination d'autres personnes qui peuvent éventuellement pointer des faiblesses ou virer des scories. On ne fait pas de chefs-d'œuvre comme ça. La vision éditoriale extérieure aide à faire un truc parfait. Là, on fait au mieux.

***CB* : Et sur John Doe, quelle était l'envie et l'ambition ?**

LG : À une époque, on était toute une génération de joueurs qui commençaient à avoir des enfants et qui n'avaient plus beaucoup de temps pour jouer ou pour lire. Et le modèle était encore le gros bouquin A4 couleurs de 400 pages façon *Royaumes d'acier*. J'adore ce genre de bouquins fabuleux, écrits en corps 8, illisibles et inutilisables sur table. C'est top. Notre idée, c'était d'écrire des jeux pour les parents rôlistes, que tu achètes le jeudi, tu le lis le vendredi et tu maîtrises le samedi. Des jeux légers, facile à prendre en main, que tu peux lire dans le métro. D'où le format, le côté tout-en-un… C'était l'idée originale. Nous on a dévié. Les mecs qui ont réussi ce truc là, ce sont Les XII singes. Ils ont sorti le même concept à peu près en même temps que nous dans un format très proche et eux ont tenu. Que ce soient leurs gammes complètes ou leurs clés en main ou les trucs basés sur le système Dk, ils ont tenu. Nous, très vite, on a commencé à papillonner. On a sorti des gros jeux comme *Hellywood, Bloodlust.* Mais on a édité les bouquins d'Yno, *Patient 13* et *Notre tombeau, Plagues* aussi qui étaient à prise en main rapide, légers mais pas non plus des jeux apéritifs – Manu (Gharbi) et moi, on aime bien les campagnes. On a vite compris qu'on avait envie de sortir nos coups de cœur, les jeux qui nous bottent et nous touchent. On s'est orienté comme ça finalement, quel que soit le format. Sans projection éditoriale précise. Ce qui nous a causé du tort d'ailleurs, parce que comme on n'a pas de ligne précise, de *process* précis ou reproductibles – ça change de projet en projet – on n'a pas sorti tant de bouquins que ça et notre ligne reste floue par rapport à d'autres maisons d'édition qui sont beaucoup plus carrées. Mais c'est notre façon de faire. On bosse à l'impulsion, à l'envie et selon à la projection précise d'une direction éditoriale.

***CB* : Quel est le rôle qui te plaît le plus dans toutes les étapes de l'édition d'un bouquin ?**

LG : Je n'ai pas de préférence… Il y a des moments qui sont plus douloureux et en même temps plus exaltants que d'autres. Ce sont des moments différents. Quand tu conçois ton monde, tu passes des journées quasiment à ne rien faire à part noter une idée sur un carnet de temps en temps et tu réfléchis à des conneries en glandant beaucoup. Puis tu passes à l'écriture

et là tu es un peu plus actif. Les idées jaillissent, coulent, c'est intéressant et ça se fait tranquillement, il n'y a pas de pression. Et puis la partie graphique, tout d'un coup, c'est beaucoup plus prenant, intense, fatiguant, plus de temps passé, et en même temps, c'est beaucoup plus exaltant. Tu es sur la fin, dans une dynamique. En gros, si je ne devais faire qu'un seul de ces trucs-là en permanence, ça me ferait chier. Mais le fait de passer par tous ces *process,* petit à petit pour chaque projet, fait qu'il n'y a pas d'ennui, tu peux te renouveler, essayer de nouveaux trucs, de nouvelles approches, de nouvelles techniques, c'est relativement intéressant.

***CB* : Quel est le bouquin dont tu es le plus fier à ce jour ?**

LG : J'avoue que celui dont je suis le plus fier, c'est *Oltrée*. Je le considère comme le plus abouti et pourtant, il va être temps que la v2 arrive ! Maintenant, j'ai adoré bosser sur *Bloodlust* parce que les deux auteurs (Rafael Colombeau et François Lalande) sont devenus des potes proches et je les aime beaucoup. Après, le *Hellywood* qu'on vient de sortir avec John Doe, je suis hyper fier du résultat. Je n'ai fait que la partie graphique, mais l'écriture de Manu (Gharbi) et de Raphaël (Andere) est vraiment top et j'ai pris beaucoup de plaisir à le mettre en forme et à lui donner l'écrin qu'il méritait. Je suis hyper fier de ce boulot. Tous les bouquins m'ont plu à un moment ou à un autre. Je n'ai jamais bâclé un livre, je ne crois pas. Mais si je ne dois en garder qu'un, ce serait *Oltrée.*

***CB* : Est-ce qu'il y a un style Grümph ?**

LG : Bonne question… Je ne sais pas (rires)…

***CB* : Est-ce ton amour du style bac à sable, forgé dans la frustration de nombreuses morts tyranniques perpétrées par des MJ pervers ?**

LG : (Rires) Non, mais c'est juste que je me suis rendu compte que je suis beaucoup plus à l'aise depuis que j'ai arrêté de chercher à écrire un scénario à l'avance dans le détail. Depuis que j'ai arrêté de jouer les scénarios du commerce – car ça a toujours débouché en partie sur des catastrophes – et que j'ai commencé à maitriser avec trois notes en haut d'une feuille et « roulez jeunesse ! », tout d'un coup, je suis devenu MJ. Quand tout était écrit, ça ne marchait pas. Quand je suis parti en roue libre en impro', en suivant les personnages et en les laissant prendre des décisions, faire des trucs et bouger, sans contraindre quoi que ce soit dans l'événementiel, les réactions du monde, en jouant simplement les réactions et les conséquences des actions des personnages sur le monde, tout à coup, je me suis libéré. C'est ce qui m'intéresse et forcément c'est comme ça que je joue. Donc écrire des scénarios très écrits, je l'ai fait quelques fois dans ma vie, mais c'est toujours plus compliqué que le reste. Du coup, pendant longtemps, j'ai préféré écrire de l'univers, jusqu'à ce que je me rende compte qu'écrire de l'univers, c'est également vachement contraindre aussi le lecteur, et donc le jeu. Donc, c'est hyper intéressant mais il faut le faire aussi de façon à ce que la lecture ne soit pas chiante. Et j'ai écrit des trucs, sur le coup j'étais content, mais *a posteriori* je me dis que ce n'est pas possible d'écrire les choses comme ça. Donc écrire de l'univers était aussi une forme de limite, je me suis par conséquent tourné vers les outils de création d'univers et de bac à sable, ça c'est *Oltrée*. Et après, m'étant débarrassé de ces problématiques d'outils, c'est là où je suis revenu à de l'univers, comme *La lune et les douze lotus*. J'ai donc essayé d'écrire de l'univers différemment, de manière plus synthétique, avec moins de phrases, plus d'illustrations. Aujourd'hui, j'essaye de trouver une voie entre deux, à la fois de l'outil, des conseils, de l'univers en dur mais pas trop ou facile en prendre en main. C'est un processus en cours. Est-ce qu'il y a un style ? J'en parle pas mal avec ma femme qui est joueuse →

> « Les auteurs sont souvent la cinquième roue du carrosse. »



Dragon de poche, dans la collection Chibi.

aussi, avec d'autres gens… Disons qu'il y a des gens qui font et puis des gens qui sont sur l'épaule en train d'analyser ce que font les gens. Les deux sont hyper importants, mais moi je ne suis pas capable d'être sur l'épaule pour analyser les choses. Je me place toujours en position de faire des trucs et de proposer des idées et des solutions. Après, c'est à d'autres d'analyser et de dire la valeur de ce qui est fait – des gens beaucoup plus équipés intellectuellement que moi pour faire ce genre de travail. Mais pour revenir à ta question du style, je crois que je cherche trop pour livrer à chaque fois la même chose. Il y a des fils rouges bien sûr, des obsessions, des trucs qui reviennent en permanence, une évolution, des outils qui marchent à ma table et qui sont réutilisés.

***CB* : Lors de la précommande participative pour le *Compagnon* de *Chroniques Oubliées Fantasy*, le jeu de la maison, un livre bonus a été offert à tous les participants, et il s'agit d'une campagne que tu écris et que tu illustres en partie. Tu nous « pitches » l'affaire ?**

LG : C'est un exercice super difficile pour moi ! J'ai un mal de chien ! C'est comme pour écrire une quatrième de couverture, c'est chiant à faire, résumer en trois lignes un truc… On peut s'attendre à de l'aventure bas niveau. Don Camillo chez les elfes ! (Rires) Essentiellement du social et de la *fantasy*… Des personnages qui se retrouvent empêtrés dans des situations légales qui les dépassent et qui les obligent à rester au sein d'une communauté pendant un certain temps. Et parce qu'ils sont obligés de rester là et de trouver du boulot, ils doivent gérer leurs propres problèmes, les boulots qu'on leur confie, pas forcément très reluisants – aller récupérer des dettes auprès des contribuables locaux, ce n'est pas de la *high fantasy* – mais d'un autre côté, le pays est étrange, baigné de magie, il y a des manticores dans le ciel, des menaces anciennes qui se profilent et pas mal de saloperies politiques et économiques en tous genres dans lesquelles ils peuvent se retrouver mêlés. Donc, c'est beaucoup de contraintes mais aussi pas mal d'opportunités d'accomplissement et un final qui pourrait leur permettre de trouver leur place dans le monde.

***CB* : Depuis deux ou trois ans, le phénomène du financement participatif a profondément bousculé l'économie du JdR. Il permet de la vente directe, de livrer des produits améliorés, une meilleure rémunération des éditeurs et des auteurs parfois, et on voit en retour assez clairement que le volume de production globale de JdR augmente significativement. Maintenant, on a peu de recul sur l'impact à long terme du phénomène, les boutiques s'en plaignent… Quelle est ta position sur ces questions ?**

LG : Pour moi, le débat sur le *crowdfunding* est assez secondaire. Plus j'avance dans ma réflexion – et aussi parce que je m'autoproduis via ma collection Chibi en impression à la demande – et plus la question centrale pour moi concerne la place de l'auteur et des intermédiaires dans la chaîne économique du livre en général, et du JdR en particulier. S'il n'y avait pas les auteurs, les autres crèveraient la dalle. On fait le boulot et pourtant, l'auteur est celui qui touche le moins. Il est réduit à un pauvre 10 %, sous prétexte qu'il faut payer l'imprimeur, le distributeur, l'éditeur, la boutique… Or il arrive qu'un certain nombre de ces intermédiaires ne font pas le boulot, pas correctement. Et pourtant, ils touchent la thune pour une quantité de taf très réduite. Ils touchent beaucoup plus que l'auteur qui lui a sans doute passé des centaines d'heures à bosser. Ma question est là. Le *crowdfunding* est un début de réponse dans un certain nombre de cas mais pas tout le temps. Pour être concret, moi, quand je vends mes bouquins Chibi, je touche 50 % ou 60 % du prix de vente. C'est moi qui choisis ma marge, ça n'a rien à voir avec les 10 % quand je bosse pour d'autres éditeurs. Et c'est bien pire dans le jeu de

plateau où les auteurs sont bien bien en dessous de 10 %. Ça vaut pour les auteurs de jeu, de bande dessinée, de romans, pour la musique : quand est-ce qu'on va enfin commencer à considérer que les auteurs doivent être les premiers à être payés ? Et doivent toucher le pourcentage le plus haut ? Auteur, ça devrait être un vrai métier, et ce sont les derniers à être professionnalisés dans la chaîne.

***CB* : Est-ce que ce n'est pas l'économie du JdR français qui rend les choses difficiles pour toute la chaîne ?**

LG : Sans doute mais on trouve des éditeurs pro, des distributeurs pro, des boutiquiers pro mais pas d'auteurs pro. Très très très peu. Ça vient directement de la répartition. Sur un prix boutique, quand le ou les auteur(s) se partage(nt) 10 %, c'est déjà la fourchette haute aujourd'hui. Ça ne fait pas lourd. Si tu compares aux 40 % que touchent la boutique… Je peux comprendre que la boutique ait des salaires à payer, le pas-de-porte, le loyer, etc… Mais messieurs les boutiquiers, les auteurs aussi ont des factures, un loyer, des cotisations. On vit dans le même monde ! Mais eux n'ont pas le droit de gagner décemment leur vie, à un salaire, alors qu'ils y passent des heures et des heures. Et c'est valable pour le distributeur et même l'éditeur. L'auteur travaille sur un bouquin et il touche quasiment que dalle dessus alors que les autres acteurs peuvent prendre leur revenu sur une bibliothèque de livres. Et sur chacun de ces livres, ils prennent plus que les auteurs. À mon sens, c'est une aberration. Voilà ce qui me chagrine. J'ai mis du temps à arriver à cette position. Pendant longtemps, je me suis dit : tu fais un métier que tu aimes, ça prend du temps mais c'est de la création. Les autres ne s'amusent pas dans leur partie de la chaîne du livre, etc… Tu trouves de la légitimité au fait que les intermédiaires touchent leur thune. On se dit : s'il n'y avait pas les intermédiaires, l'auteur tout seul dans son coin, il peut produire ce qu'il veut, il ne vendra pas. Donc les intermédiaires sont nécessaires, et donc puisqu'ils sont nécessaires, c'est normal qu'ils touchent leur thune. Donc pendant des années et des années, nous-mêmes auteurs, on légitime cet état de fait économique, on légitime les intermédiaires. On trouve ça normal mais ça ne l'est pas. Surtout qu'aujourd'hui il y a des moyens technologiques pour s'en passer. On peut faire des *crowdfundings* bien faits, de l'impression à la demande, des Patreons, et on se rend compte qu'on peut dégager des revenus beaucoup plus importants pour les auteurs et que ça leur permet de vivre de leur écriture. Le *crowdfunding* a permis de montrer que certains intermédiaires pouvaient disparaitre. Les boutiques par exemple. Mais du coup, si l'éditeur ne fait pas un vrai boulot et apporte une vraie plus-value, une direction artistique poussée, une relecture éditoriale poussée, un vrai échange autour du texte, du contenu, de son organisation, il n'est pas pertinent non plus. Des éditeurs le font, d'autres ne le font pas assez. Il faut que les choses soient rééquilibrées. Le problème est complexe mais les auteurs sont souvent la cinquième roue du carrosse.

***CB* : Ta revendication vient-elle aussi du fait que tu es capable de faire seul beaucoup de choses et que tu as désormais fidélisé pas mal de clients autour de toi ? En quelque sorte, tu es devenu très autonome ?**

LG : Je ne sais pas. Est-ce que j'ai fidélisé des gens ? Je suis dans le métier depuis 2005 pour ma première production professionnelle dans le milieu du JdR. Après, c'est vrai que j'ai sorti beaucoup de trucs derrière. Est-ce que j'ai fidélisé parce que je suis très présent sur la scène et donc les gens sont habitués ? Est-ce que c'est parce que le boulot est pas si mauvais que ça ? Il y a sans doute plein de raisons. J'essaye de faire du mieux que je peux.

Propos recueillis par
Tête Brûlée

***CB* : Pour la suite de tes productions, des surprises à venir ? Un scoop pour *Casus* ?**

LG : Je travaille sur plein de trucs mais comme je te disais, il y a pas mal de choses sur lesquels je bosse et qui ne vont pas au bout. Il y a des choses qui mûrissent… C'est tôt pour en parler parce que je ne sais pas trop dans quel ordre vont se faire les choses. Chez John Doe, on voudrait vraiment finir *Stars without number* cette année. J'aimerai sortir une v2 de *Oltrée*, c'est dans les tubes. J'ai des projets sur les rails avec d'autres personnes.

PORTRAIT DE FAMILLE (VO)

Le Top des campagnes Donjons & Dragons 5

Fireball the Demogorgon !

Deux ans et demi que la V5 est sortie et il est temps de faire un petit retour à froid sur les sorties D&D. *La troisième édition manquait cruellement de campagne et, sans les éditeurs tiers, il n'y aurait pas eu grand chose à se mettre sous la dent en dehors des très (trop ?) nombreux livres de règles. La tendance de cette édition est totalement inversée pour le plus grand bonheur de notre porte monnaie et la gamme compte aujourd'hui six volumes de campagne de qualité inégale, allant du dispensable à l'inoubliable et ceci sans compter l'excellent scénario du* Starter set.

Fiche technique

Éditeur • Wizards of th Coast
Matériel • Un livre de 256 pages par campagne, deux de 90 pages pour *Tyranny of Dragons : Hoard of the Dragon Queen/Rise of Tiamat*
Prix constaté • Aux alentours de 40-50 € par livre

Premier avertissement

Critiquer des campagnes de JdR est toujours un exercice délicat. Il faut retirer les éléments essentiels sans trop en dire car il y a toujours un petit malin de joueur qui va se gâcher le plaisir des surprises du scénario en lisant Casus. Donc cher joueur, si tu lis ça et au cas où il s'agirait d'un malentendu, passe ton chemin ! SPOILER ALERT !

Deuxième avertissement

Toutes les campagnes *Do-D5* se déroulent dans les *Royaumes Oubliés* (*RO*), setting officiel de cette édition et du jeu vidéo (mmorpg) *Neverwinter*. Mais ne vous inquiétez pas : si vous n'êtes pas un fervent arpenteur de ce monde, si Elminster ou Drizzt ou Baldur n'évoquent absolument rien pour vous, c'est assez générique pour les transposer dans votre univers med-fan favori.

Troisième avertissement

Toutes ces campagnes contiennent des donjons. Et oui, vous êtes dans *Do-D*, pas dans « je-me-sors-de-toutes-les-situations-avec-mon-bagout-légendaire-RPG », donc il va falloir se retrousser les manches et aller au charbon. La base de la vie d'aventurier c'est quand même de risquer sa vie dans des endroits dangereux pour une poignée de pièces de cuivre et la gloire éternelle. Et si c'était facile et accessible tout le monde le ferait !

Quatrième avertissement

Le scénario/campagne inclus dans la boite d'initiation de *Do-D* (le *Starter Set*) n'est pas traité ici. Il ne s'agit pas d'un oubli (mais il aurait été dans le top 3 sans problème).

Générique façon Marc Toesca (présentateur du Top 50, émission culte des années 80 pour nos jeunes lecteurs !)

N°6 : Hoard of the Dragon Queen

Première partie de la campagne *Tyranny of Dragons*, critiquée dans son intégralité par votre serviteur dans *CB#13*, cette campagne avait sur le papier tout pour plaire pour le lancement de la V5 : trame classique de course contre la montre, un méchant emblématique de l'univers de *Do-D*, des cultistes d'un groupe bien connu des joueurs des *Royaumes Oubliés*. De l'action, de la diplomatie, des Donj'. Malheureusement la sauce de Wolfgang Baur (qui nous a habitués à beaucoup mieux) et Steve Winter ne prend pas. Avec beaucoup de travail de la part du MJ, il y a quand même moyen de

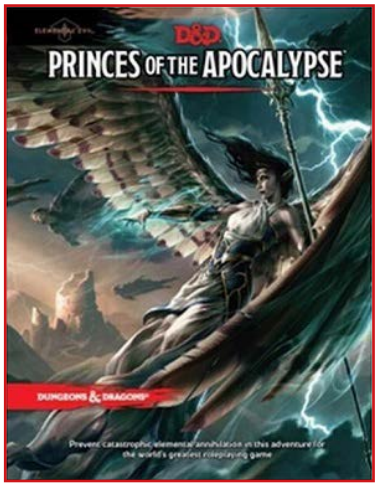


passer des bons moments mais si vous ne jouez pas au moins une fois par semaine. A quoi bon s'acharner alors qu'il existe mieux sur le marché ?

N°5 : Rise of Tiamat

Même recette et donc même punition pour le deuxième tome de *Tyranny of Dragons*. Exit Wolfgang Baur, enter Alexander Winter. Seule une confrontation avec Madame la déesse des dragons elle-même sauve la campagne, qui casse sans vergogne certains codes des Royaumes. Ce n'est pas au niveau de la « magepeste » de la quatrième édition bien sûr, mais les choix restent bizarres (alliances contre-nature par exemple).

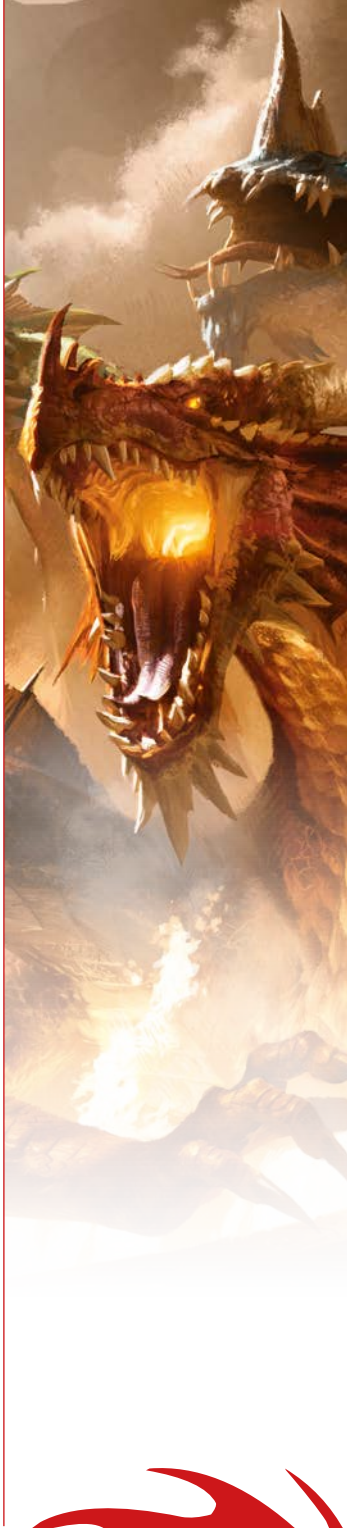
Après un triptyque de règles sans faute, le premier couac arrive. Le suivi d'une gamme qui passe à la postérité se définit souvent à la qualité de ses scénarios, heureusement WOTC a plus d'une carte (Magic) dans sa manche…



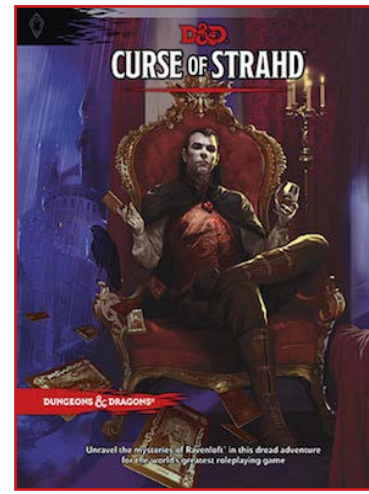
N°4 : Princes of the Apocalypse

Les fanatiques du culte du dragon (*Tyranny of Dragons*) sont *out*, mais qu'à cela ne tienne, la dream team d'auteurs (Ed Greenwood et Robert J Schwalb en tête) décident de ne pas changer leur fusil d 'épaule. Cette fois, ce sont les serviteurs déments du Mal Elémentaire que vont affronter les joueurs dans une série de donjons plus retords les uns que les autres. Les faux prophètes des quatre éléments, guidés par le Mal Elémentaires vers des artefacts puissants d'un culte drow oublié, champions de leurs factions respectives, seront des adversaires implacables dans une campagne qui signe un retour aux sources, à l'image du corpus de règles de *Do-D5*. Comme son illustre ancêtre Le Temple du Mal Elémentaire, l'intrigue est simple mais efficace et la partie enquête, dans une région reculée où pullulent les factions des *RO* (Ménestrels, Zent entres autres), s'efface vite pour laisser place à de très nombreux combats. Votre table a plutôt intérêt à apprécier le dungeon crawling pour s'amuser mais dans le genre, le scénario est très efficace.

Place aux choses sérieuses avec le top 3. Les trois volumes précédents manquaient sans doute d'originalité, →







de la petite graine de folie qui fait les grandes campagnes inoubliables. La team Wizard n'a pas dit son dernier mot.

N°3 : Storm King's Thunder

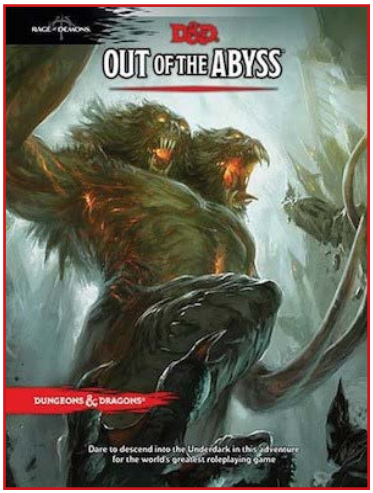
Il y a quelque chose de pourri au royaume des géants. Trop occupés à se foutre sur la gueule, les dieux des géants ne décrochent plus leur 06. Le système de caste en place depuis des millénaires vient de voler en éclat et chaque race de géant à désormais l'occasion de redistribuer les cartes et de monter en grade. Et comme si ce n'était pas suffisant, le « roi » des géants est le dindon de la farce dans un sinistre complot. Sa colère, en plus de la guerre fratricide des peuples gigantesques, met en péril tous les pays du nord des *Royaumes Oubliés*. Bienvenue dans un monde au bord de l'explosion !

Diplomatie, alliances avec l'ennemi, arcs scénaristiques différents selon les décisions des joueurs, là on peut dire que WOTC frappe un grand coup, en plus de faire un clin d'œil aux papys donjons de tous bords qui se souviennent avec émotion de leurs exploits dans le Geof et le Sterych de Greyhawk, lieux de l'action des mythiques modules Against the Giants. L'action n'est pas en reste, les combats sont nombreux et terriblement mortels et les occasions de briller sur la terre ferme la hache à la main, dans les airs sur des bateaux volants, et même sous l'eau dans des cités englouties ne manqueront pas.

Sans doute plus épique que *Curse of Strahd*, si c'est la démesure que vous recherchez, vous trouverez votre bonheur ici.

N°2 : Curse of Strahd

De tous les scénarios *D&D* sortis depuis plus de 40 ans, celui qui a sans doute le plus marqué les esprits, par son ambiance particulière et son méchant charismatique est Castle Ravenloft. Décliné en un univers complet dont les brumes ont envouté et englouti nombre d'aventuriers, Ravenloft est de retour dans une campagne qui propose de faire découvrir le destin tragique de Strahd et de la Barovie à une nouvelle génération de joueurs. Le module de l'époque, déjà largement retravaillé dans sa version 3.5 *Expedition to Castle Ravenloft*, a atteint aujourd'hui sa parfaite maturité. Le scénario est très orienté « bac à sable » et bien qu'il y ait quelques pistes lancée par M^me^ Eva (une Vistani au passé surprenant) et son tarot (qui avec ses illustrations met bien dans l'ambiance horreur gothique), les joueurs seront livrés à eux-mêmes. La découverte de la Barovie, de ses villages



typiques, de ses habitants débonnaires, de sa faune amicale et de sa flore luxuriante feront passer les films de Eli Roth pour des comédies romantiques.

Toute bonne histoire a besoin d'un bon méchant, celui dont vos joueurs parleront des années après la fin de la campagne. Et dans l'univers de *Do-D,* difficile de trouver mieux que Strahd qui usera de toutes ses capacités pour nuire aux PJ, pour s'amuser, les tester et au final s'en débarrasser quand ils deviendront vraiment trop curieux ou ennuyeux. Avec les bons mots au bon moment vous ferez de lui un Hans Gruber plutôt qu'un Zemo.

Si vous voulez changer un peu des scénarios classiques du medfan (rassurez vous il y a quand même une princesse à sauver !), les brumes de Ravenloft vous tendent les bras, et une fois que vos joueurs auront découvert l'envoutant pouvoir de ce lieu maudit, ils ne voudront plus rebrousser chemin.

N°1 : Out of the Abyss

Il fallait un numéro 1, le voilà. Toujours dans la veine des grandes campagnes des précédentes éditions, la dose d'innovation et de folie qu'il manquait aux autres compétiteurs est réunie dans ce module. L'action commence in media res, les PJ sont prisonniers des…drows ! Déjà c'est un honneur d'être niveau 1 et de pouvoir servir d'esclaves aux drows. Vous pourrez dire ça à vos joueurs frustrés d'être sans équipement et dans une cellule qui semble inviolable. Ensuite, comme les auteurs sont taquins, les joueurs ne sont pas seuls, il y a dans les cellules toute une ménagerie capturée dans l'Outreterre : quaggoth, snivferbelin, nain, drow, orc, myconide, kuo-ta, derro… Une ribambelle de PNJ qui sont, malheureusement pour les PJ, indispensables à leur survie dans cet environnement mortel. Alors, plutôt que le MJ se décarcasse à jouer tous les PNJ, quel meilleur moyen pour mettre du sable dans le rouage de la machine que de filer chaque PNJ (potentiellement psychopathe, Outreterre oblige, mais utile), si possible au hasard, à interpréter à un joueur ? Deux PJ pour le prix d'un, moins de travail pour le MJ, plus de fun autour de la table, la méthode a été testée et approuvée, malgré la réticence initiale des joueurs. Un grand moment. Après l'évasion, la survie est primordiale et vos joueurs devront réfréner leurs instincts de massacreurs de monstres sous peine de finir déshydratés dans un tunnel moisi ou sacrifiés à une divinité au nom imprononçable. Les ailes de l'enfer, sans la coiffure de Nicolas Cage en somme !

Le postulat de base agrémenté de la course poursuite dans l'Outreterre, de rencontres où la diplomatie des joueurs sera mise à rude épreuve et un événement aussi incroyable qu'inattendu (si possible, il faut filmer la réaction de vos joueurs, ça fera des vues sur Youchose !) font de cette campagne la meilleure du moment pour la gamme. À condition d'accepter de sortir un peu des ornières et de la sécurité du med-fan classique. L'exercice sera gratifiant à la fois pour le MJ et pour les joueurs, qui devront monter plus de capacité d'impro que lors d'une partie classique (sauf les schizophrènes qui n'auront aucun mal à passer d'une personnalité à l'autre, bien entendu).

David Burckle





LIVRE DE BASE (VF)

POLARIS

Une édition 3.1

Depuis bientôt vingt ans et trois éditions, Polaris *entraîne les joueurs francophones 20 000 lieues sous les mers dans un futur apocalyptique. Il était temps d'exporter l'expérience hors des frontières françaises. C'est désormais chose faite avec cette édition 3.1.*

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 89,90 € (collector à 149,90 €)
Matériel • coffret contenant 2 livres de 280 et 224 pages en couleurs, format Lettre US



Eté 2013, face au succès de la campagne de précommande participative de six suppléments pour *Polaris*, *Black Book Éditions*, l'éditeur du jeu, lance une idée folle : traduire *Polaris* en anglais pour l'exporter vers les États-Unis et le reste du monde. Le succès est au rendez-vous et le projet est lancé. Trois ans après, la traduction débarque à la Gen Con. Bénéficiant d'améliorations par rapport à la troisième édition, cette nouvelle version est également proposée au public français. Ainsi, pas de jaloux !

Polaris ?

Vous ne connaissez pas *Polaris ?* Sans rire ?! Vous revenez d'un voyage aux confins du système solaire ? Il est vrai que la dernière édition en date n'est plus tout récente (2008, quand même ! Et les deux premières, c'était au millénaire dernier, en 1997 et 1998…). Il n'est peut-être pas inutile de tout reprendre de zéro. Commençons par un tour du propriétaire : enfilez la combinaison de plongée, là, derrière vous. Ne vous inquiétez pas, ça va bien se passer, il n'y a pas de requin à plaques dans le secteur. Et pour les connaisseurs, si vous le souhaitez, vous pouvez nous rejoindre un peu plus loin, pour une visite comparative avec l'édition précédente.

Polaris est un JdR qui se déroule sur Terre dans un lointain futur apocalyptique. Pour des raisons qui ont été oubliées depuis longtemps, la surface est devenue hostile et inhabitable, balayée par des pluies acides, des radiations et d'autres phénomènes destructeurs. Grâce à des êtres légendaires connus sous le nom de « Généticiens », l'humanité a trouvé refuge au fond des océans où elle s'est établie dans des cités bâties grâce une technologie révolutionnaire. Mais l'humanité étant ce qu'elle est, elle n'a pas su vivre dans la paix et la prospérité. Des nations ont été fondées et ont disparu, victimes de conflits. Il y a quelques centaines d'années, les Généticiens, qui se sont révélés être des despotes, ont été renversés par l'Alliance Azure, et de nouveaux états ont été fondés. La paix a régné un temps avant que les survivants affrontent de nouvelles difficultés : le conflit avec des créatures souterraines, les Foreurs, et la découverte de dépôts secrets généticiens, qui a généré de nouvelles tensions.

Puis les humains ont découvert la force Polaris, un flux mystérieux et mystique qui a entraîné la création du Culte du Trident. Les siècles ont passé, et l'humanité découvre aujourd'hui qu'elle est victime d'un virus qui la rend stérile. Les tensions sont à leur comble à la période à laquelle se déroule le jeu.

Équinoxe



Si la description d'Équinoxe, la célèbre cité flottante appartenant au Culte du Trident, était incluse dans le livre de base de *Polaris* 3e édition, ce n'est plus le cas dans la 3.1. *BBE* a décidé d'en faire un supplément à part, ce qui est fort judicieux et logique. En effet, tout d'abord, cela allège les livres de règles ; ensuite, s'il est normal que le livre de base décrive l'univers dans ses grandes lignes, la description détaillée de zones géographiques est généralement le sujet de suppléments. C'est donc le choix qui a été réalisé pour *Équinoxe.*

Ce supplément reprend l'intégralité des textes présents dans la 3e édition de *Polaris*, c'est-à-dire l'histoire de la station, la façon dont on y vit, sa description niveau par niveau, les personnalités que l'on peut y rencontrer, ses abords et, enfin, le Culte du Trident. Le scénario *Espionnage industriel* , qui se déroule sur Équinoxe, a également intégré ce supplément. Il est dommage que le chapitre des créatures propres à Équinoxe soit resté dans le *Livre de base 1* ; il aurait eu toute sa place dans le supplément. Enfin, signalons que les deux plans de la station ont été intégralement refaits, remplacés avantageusement par une superbe coupe en 3D pour la vue générale et par un plan en couleur du niveau 1, nettement plus attirant et, surtout, lisible. Mon seul regret est que les plans des autres niveaux n'aient pas été ajoutés. Au final, si vous découvrez *Polaris* avec cette nouvelle édition, il est impensable de passer à côté de ce supplément.

Matériel • 1 livre de 48 pages en couleurs, format Lettre US

Prix constaté • 19,90 €

3.1

La nouvelle édition de *Polaris* se présente dans un superbe écrin : deux ouvrages aux couvertures somptueuses illustrées par Simon Labrousse, enchâssés dans un étui en carton épais au design sobre, portant le logo du Culte du Trident. Petite observation au niveau du design : l'unité graphique entre les deux livres n'est pas parfaite, le premier ayant une illustration composite pleine page, façon affiche de cinéma, alors que celle du second met en avant un personnage, avec une illustration de second plan dans un bandeau. Une fois rangés dans la bibliothèque, ça saute aux yeux au niveau du dos (que tout le monde appelle « la tranche »). Pour éviter ce léger souci, je ne saurais trop vous recommander de prendre l'édition Deluxe, qui diffère de l'édition normale par une couverture sobre mais sublime en carton gaufré, avec des lettres incrustées en relief de façon aléatoire, certaines, de couleur argentée, formant le mot « *Polaris* ».

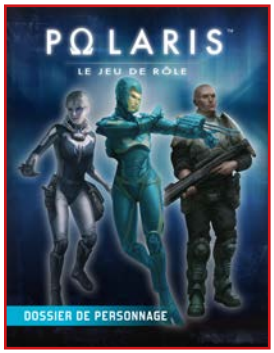
Globalement, peu de réelles différences entre la nouvelle et l'ancienne édition. La plus marquante est la qualité esthétique de la 3.1 : pour la première fois, *Polaris* est publié tout en couleurs, avec des illustrations de grande qualité. Pour rendre hommage aux précédentes incarnations du jeu, certaines vieilles illustrations ont été reprises mais ont fait l'objet d'un traitement bichrome qui leur donne un charme certain. Une véritable réussite qui rend la lecture très agréable.

Du côté des textes, ils ont été repris dans leur écrasante majorité après avoir fait l'objet de quelques corrections et ajustements. Le changement le plus important vient de la structure du jeu. Les textes anciennement contenus dans un seul ouvrage ont été scindés en deux : le *Livre de base 1* contient la description générale de l'univers, le chapitre sur la création de personnage et les principales règles du jeu, qui ont été expurgées de la quasi-totalité des options. Autrefois réputé pour être un jeu simulationniste aux règles touffues, *Polaris* connaît donc une véritable révolution ; avec ce premier ouvrage, le MJ dispose de l'essentiel pour commencer à jouer. On pourra simplement regretter que la démarche n'ait pas été menée à son terme, certaines règles un peu plus complexes et pas nécessaires subsistant dans ce *Livre 1*. Néanmoins, il faut saluer la démarche, qui a atteint son objectif.

Le *Livre de base 2*, quant à lui, contient le chapitre sur l'équipement, le bestiaire et les « règles avancées », qui regroupent en fait la compilation →

Les écrans *Polaris*

Dans le *Casus Belli n° 17*, j'avais pu vous dire tout le bien que je pensais du nouvel écran *Polaris*, accompagné de ses huit cartes des fonds marins. Cet écran a été repris et amélioré pour l'édition anglaise du jeu (dite « 3.1 ») : l'illustration est la même mais bénéficie d'un vernis sélectif très réussi qui donne une impression de profondeur à cette vue sur Équinoxe. Côté MJ, les tableaux sont identiques en 3.0 et 3.1, la différence portant sur la maquette, plus « moderne » dans le cas de la 3.1. En revanche, point de cartes sous-marines pour la nouvelle version de l'écran ; à la place, le MJ dispose de huit feuilles récapitulant des tableaux des livres de règles. Moins sexy, mais pas forcément moins utile. Quoi qu'il en soit, vous ne devriez pas avoir de dilemme au moment de l'achat : la version 3.1, facturée 29,90 $, n'est *a priori* pas disponible en France.



Dossier de personnage

Marque de fabrique de *BBE*, même si le concept a depuis été repris par d'autres éditeurs, le *Dossier de personnage* de *Polaris 3.1* est très réussi. Tout en couleurs, doté d'une couverture à vernis sélectif, il contient huit pages permettant aux joueurs de noter tout ce qui concerne leur personnage. C'est une feuille de personnage améliorée puisqu'au-delà des attributs, compétences, historique et équipement du personnage, on peut y indiquer les relations, une armure ou encore un navire. Mais le dossier n'est pas qu'une feuille de personnage, il contient également de nombreuses informations de base utile aux joueurs : une carte du monde, un bref historique, un court topo sur la vie sous-marine et sur les factions et nations de *Polaris*. Enfin, très utile au départ, un récapitulatif de la procédure de création de PJ. Un supplément dont tout joueur de *Polaris* ne saurait se passer.

des règles optionnelles évoquées ci-dessus. À signaler que la description d'Équinoxe et le scénario *Espionnage industriel* ont disparu du livre (cf. encadré ci-contre). Un nouveau scénario d'initiation plutôt sympa conclut le *Livre 2*.

Un peu de mécanique

Comme nous le disions plus haut, *Polaris* avait la réputation d'un jeu complexe à cause de son système simulationniste très complet. Pour sa troisième édition, *Polaris* a donc été équipé d'un nouveau moteur par Raphaël Bombayl, qui a réussi le tour de force de garder l'esprit des règles antérieures de *Polaris*, tout en proposant un système simple à gérer. Ce dernier repose sur le couple attribut/compétence pour permettre la résolution des actions, qui s'effectue la plupart du temps par un test de compétence. Un test est effectué en lançant un d20 dont le score doit être inférieur ou égal au score de la compétence, compris entre -3 et 10, auquel on ajoute un modificateur d'attribut (de -4 à +6). Le niveau de difficulté de l'action (de +10 à -20) vient modifier les chances de réussite finales. Un système classique et simple à appréhender.

Bien entendu, il existe différents types de tests (« simples », « en opposition »...), sans parler des tests non aléatoires qui permettent de résoudre une situation sans lancer de dé si cela n'est pas nécessaire.

Dans certaines situations, la marge de réussite a une importance. Ce concept est habituellement défini en *JdR* par la différence entre le résultat du dé et la valeur de référence. Ici, l'auteur a voulu simplifier la démarche des joueurs avec le concept de « lecture directe » : si le résultat du dé est inférieur ou égal à la compétence utilisée, la marge est égale à la valeur du dé. *Stricto sensu*, il ne s'agit pas d'une marge et le concept pourra perturber. D'autant plus que la marge d'échec, quant à elle, se détermine bien de façon classique, par l'écart entre le résultat du dé et la valeur de référence. Enfin, dans le cas de jets en opposition, la marge finale s'obtient par une différence entre deux marges qui, elles, sont obtenues par lecture directe (si tant est que les tests soient des réussites). La détermination des marges proposée dans les règles me paraît donc être une fausse bonne idée. La bonne nouvelle, c'est que ceux qui ne sont pas convaincus pourront sans problème appliquer la bonne vieille soustraction sans bousculer le système.

Des personnages joueurs

Un système simple donc, mais qui n'a pas renié les racines du jeu. Et notamment en ce qui concerne la création de personnage. Si les joueurs pressés ou n'aimant pas passer des heures à créer leur PJ pourront se doter d'un *alter ego* en quelques minutes en partant des archétypes proposés, *Polaris* a conservé son système de création de PJ qui permet à chaque joueur de se doter d'un personnage sur mesure : à partir d'un système de points de création de personnage, les joueurs peuvent décider de créer un PJ jeune ou vieux, ayant connu un seul métier ou ayant bourlingué et régulièrement changé de profession. Les PJ ne sont pas enfermés dans une classe de perso, et le système permet de leur donner une réelle profondeur... avec l'inconvénient majeur qu'on peut facilement y passer quelques heures.

Magie, magie...

Et la magie dans tout ça ? *Polaris* est un jeu de SF, mais il n'en est pas moins dépourvu de mysticisme. Nous en avons parlé un peu plus haut, le monde des profondeurs a découvert l'existence d'un phénomène mystérieux, « l'effet Polaris », qui n'est

pas sans rappeler un truc appelé « la Force » dans une galaxie lointaine. Contrairement à cette dernière, l'effet Polaris se révèle cependant très difficile à maîtriser, et libéré sans contrôle, il peut générer des dégâts monstrueux. Lorsqu'ils sont détectés, les individus sensibles à l'effet Polaris doivent être remis aux mains du Culte du Trident, qui possède la technologie pour brider l'effet et qui sait le maîtriser. Bien entendu, à la création du PJ, un joueur peut décider qu'il possède un pouvoir Polaris ou qu'il est sensible à l'effet sans l'avoir encore révélé ; il peut appartenir au Culte ou être en fuite. Quoi qu'il en soit, l'effet Polaris est au cœur du jeu et peut apporter une sacré richesse à un groupe de PJ. La gestion se révèle très simple, utilisant toujours le système de base, même si les pouvoirs sont difficiles à maîtriser et peuvent avoir des contrecoups non négligeables !



Les profondeurs

Le monde des profondeurs est un monde violent : les truands n'hésitent pas à tuer, c'est bien connu, mais les forces de l'ordre, pour des raisons sanitaires, ne font pas non plus dans la dentelle. Les espions et les assassins sont partout, les pirates attaquent les stations et les convois isolés, et les nations s'affrontent par l'intermédiaire de leurs flottes. Sans parler des Foreurs, ces gigantesques créatures vaguement humanoïdes qui attaquent les humains, des innombrables prédateurs sous-marins ou encore des tueurs invincibles créés par les Généticiens.

Combats à mains nues dans les coursives d'une station ou en armure de combat à la surface, affrontements de sous-marins ou de plongeurs de combat, tout cela, les règles de *Polaris* permettent de le mettre en œuvre de façon efficace et simple. Le *Livre de base 2* contient tout le nécessaire pour animer vos parties, depuis un important catalogue de matériel jusqu'aux chasseurs sous-marins et aux armures de plongée, en passant par les règles de combat sous-marin. Ces derniers reposent sur les mêmes règles simples que nous avons vues ci-dessus et s'efforcent d'impliquer tous les membres d'un groupe de personnages, que ce soit en tant que pilote, canonnier, technicien… Là encore, si *Polaris* a gardé son âme simulationniste, les règles de la troisième édition ont été simplifiées et n'ont plus de raison de vous faire peur !

Cependant, si vous êtes du genre à aimer compliquer un peu les choses, ou en tout cas les enrichir, la plupart des options de règles ont été expurgées du corpus de base mais conservées et rassemblées dans le *Livre de base 2*. Elles concernent notamment le travail en équipe des PJ, la gestion de la chance et surtout le combat, l'état de santé des PJ et la gestion de leur équipement.

Au final, cette nouvelle édition 3.1 apporte à *Polaris* un coup de jeunesse et est un *must have* pour ceux qui ne connaissent pas encore le jeu. Pour les anciens, sur le fond, la 3.1 n'apportera pas grand-chose, mais c'est un bel objet et un livre de règles nettement mieux organisé qui peut valoir l'investissement, et encore plus si vous êtes collectionneur…

Marc Sautriot

Plans des lieux

Ce supplément créé dans le cadre de la campagne *Kickstarter* de *Polaris 3.1* est un bel outil pour le MJ. Il est constitué de seize planches en couleurs, protégées par une belle pochette cartonnée, et représentant… des plans de lieux. Trop fort ! Chaque planche est biface, avec au recto un plan destiné au MJ, avec sa légende, et au verso, un plan vierge de toute annotation, destiné aux joueurs. En dehors de la première, qui représente le niveau 0 d'Équinoxe, les seize planches représentent des lieux variés et génériques, qui serviront aussi bien au MJ lorsqu'il prépare un scénario, au titre d'inspiration, qu'au débotté en cours de partie, s'il a besoin d'improviser une scène se déroulant dans un bar, un hôtel, un hangar, un laboratoire ou encore une épave. Un poil cher (29,90 €) mais chouette et utile.

J'aime :

+ Un univers SF post-apocalyptique sous-marin riche et passionnant;
+ De belles illustrations en couleurs.
+ Un système simulationniste simple et complet.

J'aime moins :

− Le système de lecture directe, pas complet.



LIVRE DE BASE (VF)

symbaroum

Promenons-nous dans les bois

Si on a l'habitude de voir des jeux débarquer depuis les États-Unis ou le Royaume-Uni, le phénomène est plus rare venant d'autres pays. Pourtant l'Espagne, l'Allemagne ou la Suède sont aussi des terres de JdR. Et justement, les jeux suédois ont le vent en poupe en ce moment.

Fiche technique

Éditeur • A.K.A Games
Prix constaté • 49 €
Matériel • Livre A4 en couleurs, 272 pages, couverture cartonnée

A.K.A Games n'est pas vraiment un petit nouveau sur la scène rôliste française puisque composé de membres du *7e Cercle*. Et l'éditeur a frappé un grand coup pour son premier projet, récoltant plus de 120 000 € *via* la plateforme de financement participatif de *Casus*. Pour son premier jeu, il nous propose la traduction d'un JdR médiéval fantastique suédois.

Terre promise et forêt primaire

L'Albérétor est mort. Après une guerre contre des forces obscures et mystérieuses menaçant les fondements du royaume remportée *in extremis* par les Albérétiens, la terre est ravagée et plus rien ne peut y pousser. Les Albérétiens, sous la direction de leur bien-aimée reine Korinthia, sont forcés de quitter leurs foyers. Un long exode s'ensuit qui les transporta par-delà les montagnes des Titans, au nord, jusqu'à une bande de terre prise entre les montagnes et la terrible et immense forêt de Davokar. Ils y créent le royaume d'Ambria.

Davokar devient le centre de tous les intérêts : bien qu'elle soit habitée par des clans barbares, elle renferme des trésors défiant l'imagination. Les nouveaux colons créent des avant-postes, des villages, des villes et des cités, et entreprennent d'explorer la forêt afin d'en extraire les richesses au nom de leur bien-aimée reine. C'est ainsi que des aventuriers commencent à être missionnés pour cette tâche.

Malheureusement, les clans barbares ne sont pas tous favorables à ces incursions dans ce qu'ils considèrent comme des terres sacrées. D'autant plus que de sombres forces se terrent dans les tréfonds de la forêt, sans compter, suppose-t-on, de légendaires elfes dont les intentions restent indéchiffrables.

Nature vs. civilisation

L'une des thématiques fortes de *Symbaroum* réside dans l'opposition entre la nature sauvage et les anciennes traditions des clans barbares (et même des mystérieux elfes) et la puissance civilisatrice des colons. Ces derniers sont venus avec leurs institutions, ont construit leurs cités et apporté leur Dieu, Prios. Ils ont fait de la magie un art codifié. Les barbares, eux, vivent plus proches de la nature et de la forêt. Ils s'en nourrissent autant qu'ils la protègent et connaissent les légendes anciennes. Surtout, ils respectent la forêt autant qu'ils la craignent.

La forêt est tout à la fois l'incarnation des anciennes traditions, et de la puissance de la nature elle-même. Sombre, profonde, primaire, difficile à explorer

et dangereuse, elle attire la convoitise des hommes civilisés désireux de l'exploiter et de la « civiliser ».

La magie existe dans le monde de *Symbaroum*. Maîtrisée par les sujets de la reine autant que par les barbares, elle sert les desseins des hommes. On la manie avec précaution, car la magie corrompt. Cette corruption entache peu à peu l'âme de ceux qui s'y adonnent, les menant de plus en plus loin sur le sombre chemin où ils pourraient devenir quelque chose de plus terrible encore que les monstres qui hantent la forêt.

Dans *Symbaroum*, la magie étant intimement liée à la nature, son existence souligne la dualité qui l'oppose à la civilisation.

Des personnages ancrés dans l'univers

Les personnages sont définis par sept attributs notés sur 20 et par quelques talents représentant expertises, compétences et pouvoirs magiques, ainsi que l'origine (colon Ambrien, membre d'une tribu barbare, changelin, ogre ou gobelin).

On crée un personnage en répartissant un certain nombre de scores (ou de points) entre ses attributs et en choisissant des talents permettant d'agir mieux, d'accomplir des exploits ou simplement d'utiliser la magie. Le joueur est guidé au cours de la création à l'aide d'archétypes répartis en trois catégories : les guerriers, les roublards et les mystiques. Chaque catégorie propose un certain nombre d'archétypes parmi lesquels le joueur peut choisir. Cependant, il ne s'agit ni de classes de personnage ni de carrières à proprement parler.

Chaque archétype propose un certain nombre d'attributs importants et une liste de talents soulignant la singularité de l'archétype. Mais en réalité, un joueur peut décider de créer son personnage de A à Z sans recourir à ces archétypes. Une souplesse qui fait de *Symbaroum* un jeu où les personnages peuvent être personnalisés à loisir.

Symbaroum est aussi un univers défini, et la création même des personnages permet de les enraciner profondément dans ce dernier. Tous les choix, à commencer par celui de l'origine du personnage, ont des conséquences sur le rapport de ce dernier à l'univers. Cela est d'autant plus vrai quand le joueur décide de le doter de pouvoirs mystiques. Il peut alors choisir une tradition (s'agira-t-il d'une sorcière des tribus barbares ? D'un magicien appartenant à l'Ordre ? D'un théurge vénérant Prios ou d'un indépendant prêt à risquer de corrompre son âme ?), ce qui fera de lui un membre à part entière de la société dont il est originaire (ou qu'il a adoptée).

Il en va de même pour ceux qui choisissent de jouer un non-humain. Nous sommes ici loin des jeux d'*heroic fantasy* haut en couleurs où les non-humains sont plus nombreux que les humains. *Symbaroum* propose certes d'incarner des non-humains, mais jouer un membre de ces peuples étranges n'est pas sans conséquence. Ogres et gobelins sont de véritables parias, alors que les Changelins (des êtres issus du peuple elfe mais élevés sans qu'ils sachent pourquoi dans des familles humaines) sont au mieux regardés avec méfiance et dédain, quand ce n'est pas avec crainte. Ainsi, jouer l'un de ces personnages exotiques n'ira pas sans un lourd tribut social à payer.

Un système de résolution simple

Symbaroum part d'un principe simple : les joueurs lancent tous les dés. Un postulat qui pourrait refroidir certains MJ, certes. Cependant, cela est plutôt bien ficelée. →



Un jeu de factions

Symbaroum contient de multiples factions, même si le jeu propose avant tout d'explorer la sombre forêt de Davokar et d'en exhumer secrets et trésors. Mais il s'agit d'un univers de jeu où chaque faction a son agenda et ses ambitions propres. Les scénarios, autant que la création des personnages, poussent les PJ à interagir avec (ou à faire partie de) ces factions. Une dimension politique importante est par conséquent présente dans *Symbaroum*. Mais cette dernière peut être laissée de côté afin de se concentrer sur l'exploration et l'aventure.

Une image vaut mieux que mille mots

L'une des forces de *Symbaroum* tient dans son identité visuelle. Elle plaira à certains, d'autres trouveront les illustrations moins à leur goût, mais le travail de *Järnringen*, l'éditeur suédois, est absolument exemplaire. Martin Bergström a été le seul illustrateur à travailler sur l'intégralité du livre de base, tout comme sur les suppléments sortis jusqu'à ce jour, établissant ainsi une identité visuelle forte et immersive. Ses illustrations utilisent des techniques de *speed painting* rendant l'image parfois légèrement floue ou imprécise, mais laissant alors au lecteur le loisir de se l'approprier. L'univers gagne ainsi une belle unité et l'on est tout simplement projeté au cœur de l'Ambria et de Davokar.



Comme nous l'avons vu plus haut, chaque personnage est défini par des attributs notés sur 20. Quand un personnage doit effectuer un test (qu'il s'agisse d'attaquer, de se défendre, d'utiliser une compétence, de convaincre un PNJ, d'effectuer un exploit physique…), il lance un d20 et doit obtenir un score inférieur ou égal à son attribut. Ce score est modifié par la difficulté de la tâche ou les capacités du PNJ ou du monstre. Plus la tâche est compliquée (ou plus l'adversaire possède un attribut puissant), plus le score à atteindre est bas (notons d'ailleurs que les joueurs font donc des tests d'attaque contre une difficulté due au score de défense de leurs adversaires, mais aussi des tests de défense contre une difficulté fondée sur la valeur d'attaque fixe de ces mêmes adversaires.)

Le combat est agrémenté de quelques règles un peu plus tactiques, le rendant ainsi plus complet. Des attaques gratuites conditionnées à des actions, des armes ou des talents (qui a dit « attaques d'opportunités ? ») complexifie légèrement le système. Le combat est mortel et ces attaques gratuites s'obtiennent en de nombreuses occasions (comme lorsque l'on possède une arme plus longue que son adversaire, se déplace en étant déjà au contact d'un ennemi ou est en surnombre, par exemple). Cette mortalité demande aux joueurs de s'investir un peu dans le système de résolution et les mécanismes de combat afin d'en comprendre les subtilités. Loin des exigences techniques d'un *Dungeons & Dragons 3* ou d'un *Pathfinder*, *Symbaroum* demande une implication réelle, et créer un personnage combattant requiert un peu de réflexion et d'étude des divers talents guerriers. Quoiqu'il en soit, le combat peut s'avérer fatal, et les joueurs ne devraient pas lancer leurs personnages au combat sans une bonne raison de le faire sous peine de les voir finir prématurément et sans gloire leur existence. D'autant plus qu'un personnage subissant trop de dégâts sur un seul coup peut se retrouver directement à la merci de son adversaire. Ainsi, chaque personnage possède une résistance à la douleur. Si la valeur de dégâts d'une attaque dépasse cette résistance, le personnage peut subir une attaque gratuite, paralysé qu'il est par la douleur du coup reçu.

Chez les PJ, tout est géré avec des dés : attaques, dégâts, réduction des dégâts dus à l'armure. *A contrario*, chez les PNJ, toutes ces données sont fixes. Ceci facilite la gestion des PNJ et des scènes d'action. Mais les PNJ étant créés comme des PJ, il est tout de même nécessaire que le MJ retienne les spécificités des talents de ses adversaires afin d'en tirer pleinement parti.

Mystique et corruption

Le monde de *Symbaroum* n'est pas dénué de magie et de mysticisme. Les caractéristiques de l'univers sont établies sur une base classique mais familière : une église ne priant qu'un Dieu unique pour les colonisateurs Ambriens, et des esprits pour les tribus barbares animistes peuplant la forêt. Mais cette dimension spirituelle est omniprésente dans le jeu. Ainsi, tous les personnages (joueurs ou non) et toutes les créatures possèdent une Ombre, illustration de la moralité, mais aussi du niveau de corruption. Elle se présente comme une sorte d'aura entourant chaque créature. Certains êtres sont ainsi capables de voir l'Ombre des êtres vivants (et d'en comprendre les implications). Parmi eux, certains se consacrent à chasser les êtres corrompus.

La corruption est un phénomène terrible et omniprésent dans le jeu. Tout utilisateur de magie (même les théurges servant l'Église de Prios, le dieu unique des Ambriens) est soumis à la corruption quand il utilise



ses pouvoirs, mais également quand il s'initie aux pouvoirs mystiques et rituels magiques. La corruption peut être temporaire ou permanente mais, quelle qu'elle soit, elle peut mener à un sort plus terrible encore que la mort. Cette menace pèse sur tous les personnages, toutes les créatures, et elle est constante, surtout dans le cadre d'une campagne.

Il est difficile de dire exactement d'où vient la corruption. Même si le livre de base offre quelques pistes intéressantes, il se garde bien de tout révéler. Est-elle issue de la forêt ? De l'utilisation de la magie ? De l'influence des mystérieux elfes ? Ou pire encore, des créatures qui se terrent au fin fond de la forêt ? Peut-être tout cela à la fois et même plus? Nul doute que la gamme répondra, tout du moins partiellement, à ces interrogations. Mais le mystère n'empêche pas de ressentir une cohérence certaine derrière cet univers.

Irons-nous chasser ces trésors ?

Symbaroum est un jeu aux atouts multiples. Son univers est développé sans être touffu, classique mais avec ses particularités, des thématiques fortes et des concepts simples à assimiler pour le joueur. Tout tourne autour de l'idée que les joueurs, comme les PJ, vont explorer et découvrir un monde nouveau. Mais cela demandera un travail certain de la part du MJ afin de s'approprier l'univers et ses factions, ses traditions et son ambiance, et de le rendre de manière authentique et vivante aux joueurs. Fort heureusement, le jeu offre tous les outils nécessaires. Son écriture est inspirante, son univers bien décrit et riche en détails sans toutefois tomber dans le trop plein. Le livre de base contient un scénario d'introduction bien ficelé, même s'il est relativement linéaire, et la gamme française s'est d'ores et déjà étoffée de tout ce qui est sorti en anglais. De quoi jouer des heures avant même de créer ses propres aventures.

Symbaroum est un jeu inspirant. Classique dans sa conception, il ne conviendra pas à ceux qui cherchent des mécaniques novatrices. Son système de résolution est simple et sans surprises mais pourra s'effacer devant l'histoire. Il n'en est pas moins fonctionnel. Cependant, il est terriblement mortel. Ne comptez pas vivre des combats épiques riches en objets magiques et boules de feu surpuissantes. Vous aurez en revanche des lames, des larmes et de la boue. Si vous appréciez l'idée d'un univers moins épique, à la spiritualité développée et baignant dans une ambiance marquée (et que les visuels du jeu, tout bonnement magnifiques, rendent parfaitement), *Symbaroum* est certainement pour vous et vaut la peine que vous vous y intéressiez.

Julien Dutel

J'aime :

+ Un univers sombre et bien écrit.
+ La création de personnages qui implique les PJ dans l'univers.
+ Une VF déjà bien garnie en suppléments et scénarios dès sa sortie.

J'aime moins :

− Un système moins simple qu'il n'y paraît quand on entre dans les détails.



LIVRE DE BASE ET SUPPLÉMENTS (VF)

Insectopia

Entomologie médiévale

Sorti en octobre dernier, Insectopia *est maintenant dans toutes vos crémeries habituelles : il était donc temps de vous le présenter plus en profondeur. En effet,* Casus Belli *avait pressenti la qualité du jeu et vous avez présenté dans son numéro #14 le kit d'introduction. Profitant d'Octogônes, nous avons pu mettre la main sur le précieux, ainsi que sur la carte en tissu, l'écran et son livret.*

Fiche technique

Éditeur • Odonata éditions
Prix constaté • 49,90 € (livre) ; 19,90 € (écran) ; 19 € (carte)
Matériel • Livret A4 de 320 pages en couleurs, couverture cartonnée ; écran 3 volets format paysage et livret 8 pages en couleurs ; carte grand format en tissu



Qualité française

Première impression, c'est beau et le livre n'a rien à envier à ce que produisent certains éditeurs établis. Derrière la couverture illustrée par Vincent Devault, au style bien à lui, ce sont 320 pages tout en couleurs, avec de tout aussi belles illustrations, entre autre d'Akaé (notons la belle présence de Laura Bevon, qui a œuvré sur *Vivere).* Ce sont plus de 200 illustrations en couleurs qui ponctuent ainsi le fil du livre. Excusez du peu ! La maquette est également réussie (même s'il faut aimer le jaune/beige…) et le texte est clair malgré quelques coquilles.

Du côté de la carte d'Entoma, dessinée par Jidus, c'est aussi un sans-faute au niveau design. Le choix du tissu au lieu du papier est peut-être un peu moins judicieux car, même si cela donne un aspect luxueux à l'objet, on y perd en contraste. Mais au moins, pas de risque de se retrouver avec des déchirures aux pliures ! L'écran format paysage est aussi du plus bel effet, avec une jolie illustration (qui pourrait aussi servir à d'autres jeux), et surtout sans logo dessus (merci !). Le livret contient quelques PNJ et des règles additionnelles mineures, mais l'achat vaut surtout le coup pour l'écran.

Elles sont fraîches mes blattes

Insectopia offre l'opportunité que vous attendiez tous : jouer un insecte (oui, même toi, au fond, je vois que tu rêves d'être le « petit scarabée »). Mais sous cette accroche simpliste se cache un jeu bien ficelé. Tout d'abord, il se démarque par son système. Sans être révolutionnaire, il propose un système sans dé, mais pas sans aléatoire. Les dés sont remplacés par des blattes, des petites pierres de diverses couleurs et correspondant aux degrés de réussite : noire pour un échec critique à rouge pour une réussite critique en passant par blanc, bleu et vert pour les degrés intermédiaires.

Ce système de blattes permet de résoudre toutes les actions des personnages. Pour cela, il faut piocher un nombre de blattes correspondant à la différence entre la difficulté de l'action entreprise et le niveau de compétence du personnage (si l'action à effectuer se fait sans opposition) ou à la différence entre la compétence du PJ et de son opposant. Parmi les blattes tirées, le joueur conserve celle donnant le meilleur succès. Pour renforcer la tension autour de la table, le système ajoute la



possibilité de retirer ou de faire retirer une blatte si la différence est négative.

Les combats utilisent le même système de blattes, la couleur indiquant les blessures infligées. Les combats sont mortels, car même si la chitine (exosquelette résistant des insectes) leur procure une certaine protection, les armes de leurs ennemis sont redoutables et seuls deux ou trois coups suffisent à réduire au silence un personnage…

Humainsectoïdes

Le continent d'Entoma est un monde vaste et divisé en deux grands royaumes : celui des intres, créatures dérivées des insectes, et celui des araks, dérivées des araignées. Ces créatures ont évolué et, même si elles sont restées à leur échelle réduite, leur intelligence et leur conscience se sont décuplées. L'anthropomorphisme est important, en particulier pour les intres qui possèdent des pattes préhensiles (deux paires, permettant de se battre à quatre mains) et un mode de communication évolué.

En effet, comme dans les sociétés humaines, la communication est primordiale chez les intres, mais ils communiquent à la fois oralement et grâce à des phéromones. Cela leur permet de transmettre des informations, ainsi que (et surtout, car c'est une des spécificités du jeu) leurs émotions et leurs sentiments. Ces phéromones ont un rôle central dans les interactions sociales et le monde d'Entoma repose dessus. Les rencontres débutent souvent par des échanges de phéromones et donc d'impressions (la fameuse « première impression » qui est la bonne…).

Il est possible de jouer une des dix-huit races d'intres (contre quatre dans le kit d'introduction) ou une des deux d'araks. Car derrière leur aspect commun d'insectes humanoïdes (yeux à facette, antennes… et possibilité de grimper aux murs, pratique !), chaque race a ses spécificités calquées sur l'insecte qui l'inspire. Beaucoup sont capables de voler, comme les lepides (ressemblant à des papillons) ou les lulles (libellules), tandis que d'autres, comme les cerks (pince-oreilles), possèdent une pince énorme à l'extrémité de leur abdomen leur servant à tout type →

Un bestiaire ?

Quand on fait quelques centimètres de haut, y a-t-il besoin d'un énorme dragon pour être dévoré ? Il suffit de regarder dans son jardin pour voir tous les dangers qui guettent nos personnages. Un lézard, un grand capricorne, un mille-pattes, etc., autant de bestioles qui s'avèrent de redoutables adversaires. Sans parler de créatures plus grandes, comme les oiseaux ou les grenouilles, qui prendraient bien votre personnage comme Apéricube. Et n'oublions pas le peuple lézard, deux fois plus gros qu'un intre et à l'allure anthropomorphe. De quoi pimenter la vie des PJ.

Fleurs de mielline

Le seul scénario du livre propose un cadre mettant en scène l'intégralité des races d'Entoma lors de festivités (où les PJ pourront s'illustrer, comme dans un test de phéromones ou de vol) à Cartalle, riche cité sylvestre de l'Empire miellique, aux milliers de ruches. C'est d'ailleurs les différences d'orientations politico-religieuses qui rendront la mission difficile pour les PJ, lancés sur la piste de blafards qui auraient souillé la mielline, le divin nectar de la ville. Le scénario permet aussi de mieux découvrir la cité de Cartalle et ses particularités. Petit bémol, le scénario nécessite de jouer des prétirés : un peu dommage quand on vient de créer des personnages. Mais avec un minimum de travail du MJ, le scénario peut être adapté facilement, pour peu que les joueurs acceptent d'incarner des intres avec des orientations idéologiques opposées.



de tâche. Les araks ne possèdent pas de mains préhensiles, mais possèdent du venin et ont accès à une toile. Elles sont en effet beaucoup plus proches de leurs ancêtres que les intres ne le sont des leurs et le pouvoir de leurs phéromones est bien plus faible.

Personnage insecte joueur

Le personnage possède sept caractéristiques allant de 0 à 5 : aile (mouvement, défense, agilité), antenne (percevoir, communiquer), esprit (intellect, compétences magiques), mandibule (capacité de combat, détermination), caste (savoir-faire), chitine (taille et masse, ce qui a une vraie importance quand on est si petit), température (eh oui, vous êtes à sang froid et l'activité de l'intre varie avec sa température). À ces caractéristiques s'associent des compétences (de combat, comme les compétences « prédateur » ou « tir », de savoir, comme « cultures », de communication, comme « phéromones », etc.).

L'intre appartient aussi à une caste (dominant, producteur, divin, combattant…) qui donne accès à des métiers et offrent des bonus et des capacités spéciales supplémentaires (les capacités à choisir sont nombreuses, comme une morsure venimeuse, être téméraire, ignifugé ou amphibien…). Vous pouvez par exemple créer une apis dominant/diplomate, comme un vespale (sorte de guêpe) hors caste/assassin.

L'ensemble de ses races jouables, et finalement assez équilibrées, donne de belles possibilités de jeu. D'autant que chacune constitue un peuple avec sa place propre au sein d'Entoma. Les apis (abeilles) sont par exemple un peuple de prouesses techniques et idéologiques, alors que les brindis (phasmes ?) sont empreints de religion et possèdent des connaissances fabuleuses.

Toujours la faute aux humains

L'univers d'*Insectopia* est riche et mérite d'être exploré. Les peuples d'Entoma ont bâti des civilisations entières, chacune avec ses spécificités et ses cités fabuleuses, comme Orodalum, la cité brindis dans les arbres, défiant les lois de la gravité. Entoma a le niveau technologique du Moyen Âge, mais il se place dans un futur où (mini-spoiler : joueurs, zappez ce paragraphe) une espèce intelligente aurait dominé le monde : les humains. Cette espèce intelligente a parsemé le monde de vestiges de son passé et ses membres sont considérés par les insectes comme d'anciens dieux qui leur auraient octroyé des pouvoirs. Car la magie est ici présente en toute chose et les jeteurs de sorts sont nombreux (la magie résiderait/émanerait d'un monde parallèle où chaque être y trouverait son double).

La révélation de l'existence d'anciens dieux a bouleversé les fondements du monde. Certains intres se sont tournés vers une religion monothéiste considérant les intres comme la race supérieure, tandis que d'autres sont restés fidèles aux dieux de la nature et des éléments. Ces conceptions totalement opposées de la nature des puissances de l'univers ont précipité les clivages entre les peuples. Mais surtout, telle une punition de la nature, un mal terrible a frappé Entoma. Des intres sont tombés malades (les blafards), après avoir découvert des ruines antiques et œuvrent insidieusement, depuis les entrailles d'Entoma, à ruiner les civilisations existantes.

Pluies et manigances

Bien que les blafards représentent l'adversité la plus visible, Entoma est un monde éminemment politique et religieux et, par conséquence, les intrigues y sont nombreuses. La lutte entre



animistes et défenseurs des dieux anciens fait rage. L'univers fournit donc des possibilités de jeu aussi bien dans l'exploration souterraine à la recherche de blafards ou de ruines antiques que dans les conflits ou la diplomatie géopolitique pour éviter l'embrasement d'une région.

Enfin, en jouant des insectes anthropomorphes, le jeu se place dans une autre dimension. Tous les dangers a *priori* insignifiants en JdR prennent ici un sens dramatique. Pensez à l'impact d'un orage, d'une bourrasque de vent, de la neige… sur des créatures aussi petites qu'une fourmi ou une mouche. C'est un monde qui s'écroule sur eux. Sur Entoma, les gouttes sont des mares ! Sans parler des oiseaux (nommés les « plumes ») ou, de manière générale, les animaux à sang chaud, qui sont de véritables fléaux. Voilà de quoi vous changez radicalement d'air !

Pour conclure, le livre de base fournit l'intégralité des clés de l'univers et de ses secrets et suffit à lui seul à créer tous les scénarios que vous désirez. On ne peut que vous conseiller de vous mettre aux insectes !

Géraud « myvyrrian » G.

J'aime :

+ Le système de blattes, ingénieux et rapide.
+ Un univers original qui change nos paradigmes de jeu.
+ Des spécificités fortes des PJ, comme les phéromones.

J'aime moins :

– Un seul scénario dans le livre de base, aucun avec l'écran.





LIVRE DE BASE (VF)

SOLEIL NOIR

Jamais dans l'histoire des conflits humains…

À l'exception de GURPS *et plus récemment de* Savage Worlds*, le JdR ne s'intéresse guère à la Seconde Guerre mondiale, sauf à l'enrober d'omniprésents éléments fantastiques ou uchroniques. Christophe Hermosilla, auteur de l'excellent* Tiamat*, ose relever le défi avec* Soleil Noir *en proposant d'incarner des agents du* Special Operations Executive (SOE)*, un service secret britannique soutenant les mouvements de résistance à travers le monde.*

Fiche technique

Éditeur • Christophe Hermosilla
Prix constaté • 50 € (ou 12 € en PDF) – Disponible sur Lulu.com
Matériel • Livre couverture rigide, 240 pages en couleurs



Set Europe ablaze!

Lorgnant ouvertement du côté de films cultes tels que *Quand les aigles attaquent* ou *Les Canons de Navarone*, *Soleil Noir* assume pleinement son statut de jeu de missions guerrières. Peu porté de prime abord sur la mise en scène des drames humains engendrés par cette période ou sur le quotidien hors service, le jeu propose de raconter les aventures d'une «*Band of Brothers*» unis face à l'adversité du moment.

Présenté ainsi, le cadre peut paraître limitatif mais il n'en est rien dans les faits. Le choix malin du *SOE* ne se résume en effet pas à de simples actions de commandos bourrins. Dans les faits, bon nombre des agents œuvrent au cœur de la société civile ou au sein de la résistance et, en conséquence, ne portent pas systématiquement une Sten et un uniforme. La diversité en jeu viendra dès lors des différentes formes d'action exigées (sabotage, déstabilisation, espionnage, soutien, assassinat, sauvetage, etc.), et ce sur tous les théâtres d'opérations du monde, y compris en territoire neutre.

Par ailleurs, le jeu n'est pas « rigide » et autorise toute la flexibilité souhaitée vis-à-vis de l'Histoire. De l'historicité sale et crue à l'héroïsme hollywoodien en passant par le pulp décomplexé, chacun est laissé libre de « jouer à la guerre » selon ses préférences. Intelligemment, l'auteur distille quelques précieux conseils pour « ajuster le curseur ». Ainsi, rien n'interdit de changer le cours de la guerre et de se diriger vers une issue sans rapport avec celle que nous connaissons.

De même, les amateurs pourront toujours introduire leurs créatures préférées sous couvert d'expériences militaires ratées, bien qu'en la matière, le livre suggère non pas de sortir l'artillerie lourde mais plutôt de surfer allègrement sur les mythes et les fantasmes engendrés par l'Allemagne nazie (*wunderwaffe*, *übersoldat*, occultisme…). D'ailleurs, et bien que cela ne soit nullement abordé dans le jeu, pourquoi aller jusque là alors même que les effets de l'usage (très en vogue à l'époque) de la Pervitine, de la Benzedrine ou de tout un tas d'autres saloperies méthamphétaminiques censées aider les combattants peuvent parfaitement faire l'affaire pour instiller le doute ?

Ceux de Baker Street

Soldats du Commonwealth, civils refusant la défaite ou encore partisans soviétiques, les recrues du *SOE* sont d'origines et de natures diverses, évitant ainsi un « préformatage » que l'on pourrait craindre même s'il est clair que les PJ ont été instruits et entrainés pour mener à bien leurs futures actions en territoire ennemi.

La création d'un agent ne prend que quelques minutes et commence par le choix d'une nationalité et de quelques éléments de background, comme un fétiche auquel se raccrocher dans les moments difficiles. Des points sont à répartir dans les quatre caractéristiques (Sens, Corps, Esprit et Instinct) et dans des compétences (une vingtaine). Enfin, le choix d'un avantage, d'un désavantage et d'un talent complète le processus.

Trois valeurs dérivées (l'Endurance, le Moral et la Santé) permettent de jauger l'état tant physique que psychologique du personnage. Ainsi, l'Endurance et le Moral offrent la possibilité d'améliorer ses chances de succès mais… gare au contrecoup (un PJ démoralisé aura des malus pour se défendre par exemple, alors que sans Endurance, il agira en dernier). Plus important encore, son niveau d'expérience au combat (allant de Bleu à Héros) détermine sa défense, sa santé et le nombre de cartes qu'il peut conserver en main.

Carré d'As

Car on ne joue pas à *Soleil Noir* avec des dés mais avec deux paquets de 54 cartes (l'un pour les PJ, l'autre pour le MJ) dans lesquels on piochera pour déterminer la réussite d'une action. Utilisant les combinaisons du poker, une difficulté très facile ne nécessitera qu'un valet pour réussir alors qu'un exploit exigera un brelan, voire un carré. Très simple à prendre en main, le système fait la part belle aux combattants aguerris et autres vétérans, lesquels auront littéralement toujours une carte dans leur manche, tout en encourageant l'entraide avec la possibilité d'épauler ses coéquipiers en leur donnant des cartes de sa propre main.

Les combats obéissent à la même logique et offrent toutes les options que l'on est en droit d'attendre dès lors que l'on incarne un commando. Ainsi, infiltration, embuscade, tirs de riposte et autres joyeusetés sont de la partie, tout comme les ordres tactiques du leader (désignation d'une cible, mise à couvert, etc.) qui octroient des bonus. Pour autant, et en dépit de son style cinématographique marqué, on réfléchit à deux fois avant d'engager les hostilités, les affrontements pouvant rapidement devenir létaux.

Schwarze Sonne

Mais plus qu'un simple système de jeu réussi, *Soleil Noir* c'est aussi une campagne en sept scénarios mettant les personnages sur la piste de la mystérieuse division SS Von Esling (aussi appelée « Soleil Noir », d'où le titre). Débutant en 1942 (une année charnière), les agents auront donc largement l'occasion de voir du pays, des maquis de la France occupée aux forêts enneigées de Norvège en passant par les étendues désertiques de l'Afrique du Nord ou le terrible front de l'Est. Missions secrètes, moments de bravoure, batailles de masse (l'occasion d'utiliser les règles qui y sont consacrées), rebondissements et ennemis récurrents, la campagne répond aux canons du genre tout en s'appuyant sur des faits historiques revus et corrigés. Malgré un certain dirigisme dans les premiers actes, la trame proposée s'avère particulièrement enthousiasmante en offrant une intéressante double lecture selon le mysticisme des PJ, laquelle prendra sens dans un final haletant.

Nice shot !

Au final, mission pleinement réussie pour *Soleil Noir*, que l'on choisisse de simplement revivre les événements les plus marquants de la Seconde Guerre mondiale en s'inspirant modestement de celles et ceux qui ont fait l'Histoire, ou au contraire en la revisitant en y incluant les « *what if* » les plus improbables. Reste que le plus bluffant avec *Soleil Noir* n'est pas tant que ce soit un bon jeu que de constater qu'il n'a finalement suffi que de deux gars talentueux (écriture, illustrations, maquette et édition comprises) pour parvenir à un tel résultat. Bravo messieurs, bien joué. Pour le reste, préparez votre barda, vérifiez les armes et les munitions… la prochaine mission vous attend !

Sergeant Brice Jarry

Du rab' de Muss

Un écran en quatre volets est d'ores et déjà disponible. Côté joueurs, on admirera encore et toujours le superbe et très évocateur travail de Mustapha Bennabi, sans qui le rendu quant à l'ambiance de *Soleil Noir* ne serait pas ce qu'il est. Très astucieusement, cette face de l'écran ne comporte aucune indication relative au jeu lui-même, ce qui fera la joie non seulement des anti-logos (comme si on ne savait pas à quoi on jouait…) mais aussi des amateurs d'autres jeux à la recherche d'un visuel neutre ayant de la gueule. Côté MJ, on retrouve évidemment toutes les tables utiles en jeu. Un livret couleur de 16 pages consacré aux troupes engagées dans le Pacifique (matériels inclus) et se terminant par un scénario où l'on « casse du Jap' » accompagne cet écran souple mais de bonne tenue.

J'aime :

+ Une époque rarement abordée sous l'angle historique.
+ Un système offrant un réalisme à la carte.
+ Une campagne alléchante et prête à jouer dans le livre de base.

J'aime moins :

− Allergique aux commandos s'abstenir.
− L'importance du niveau d'expérience au combat par rapport aux autres caractéristiques.



CASTLE FALKENSTEIN | SUPPLÉMENT (VO)

CURIOUS CREATURES

Bonté gracieuse, le revoilà !

Eh oui ! Aussi incroyable que cela puisse paraitre, le mythique Castle Falkenstein, *« l'autre » grand jeu de Mike «* Cyberpunk *» Pondsmith paru en 1994, semble bel et bien de retour. Enfin… Relativisons quand même, il ne s'agit là que d'un supplément !*

Fiche technique

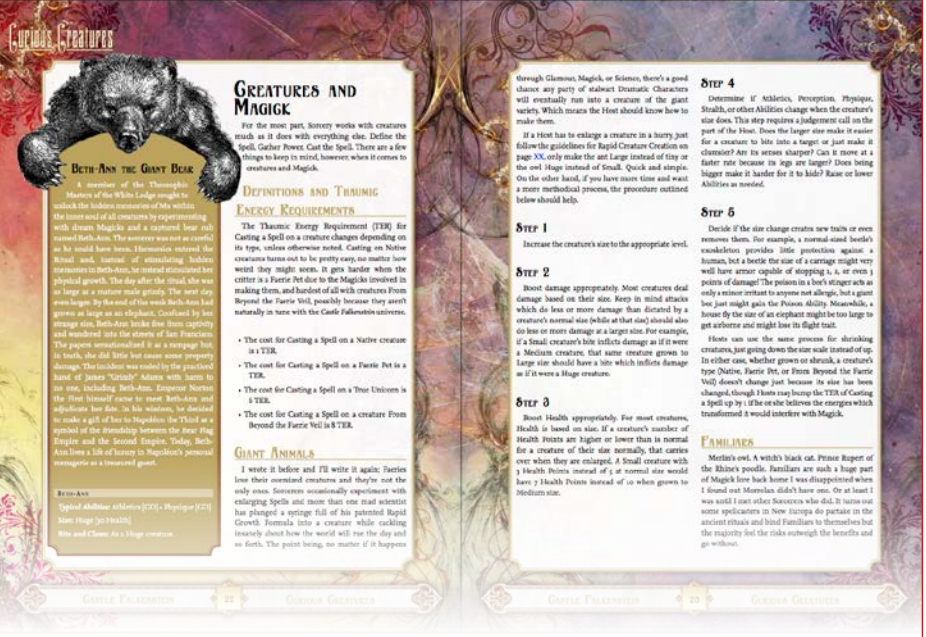
Éditeur • Fat Goblin Games (sous licence R. Talsorian Games)
Prix constaté • 9,17 € (PDF) – 26,75 € (PrintOnDemand chez Drivethrurpg.com)
Matériel • PDF en couleurs ou livre tout en couleurs couverture souple de 146 pages

Château Falkenquoi ?

Petit cours de rattrapage à l'usage des plus jeunes d'entre vous. *Castle Falkenstein* (*Falkou* pour les intimes) est un incontournable du JdR des années 1990 qui, avec son compère *Space 1889* - de retour lui aussi, nous en reparlerons dans un prochain *Casus* - a définitivement installé le genre *steampunk* à nos tables. Mais à la différence de *Space*, plutôt « classique », *Falkou* innove aussi bien dans sa forme (le background se lit comme un roman) que par ses règles construites sur l'usage d'un jeu de 52 cartes en lieu et place de nos chers bons vieux dés. Le système, très ingénieux (bien que buggé…), a d'ailleurs été récompensé en son temps par un *Origins Award.*

Son contexte est un savoureux mélange d'Europe victorienne uchronique où le début de l'unité allemande reste encore à faire ; où les faës, magiciens et dragons cohabitent avec les hommes tout en s'affrontant dans l'ombre au sein de deux factions antagonistes ; où la technologie repose sur la vapeur et les mécanismes d'horlogerie et où l'on croise moult personnages tant historiques (Louis II de Bavière, Jules Verne…) que fictifs (Holmes, Nemo…). L'ambiance de *Falkou* oscille entre le bondissant à la *Prisonnier de Zenda* (version 1952 de Richard Thorpe) et les coups fourrés du *Grand Jeu* des grandes puissances. Le tout agrémenté d'une énorme dose de *Comme il faut*, le jeu reposant sur une mise en abyme postulant que les joueurs eux-mêmes (des *ladies* et des *gentlemen*) se doivent de se comporter selon les usages et conventions sociales de l'époque.

Au final, *Castle Falkenstein* fait l'objet d'une demi-douzaine d'ouvrages. En 1995, Jeux Descartes traduit le jeu ainsi qu'un premier supplément. Las, le désintérêt des rôlistes francophones de l'époque pour le *steampunk* sonne rapidement le glas du suivi. En 2000, Steve Jackson Games tente de relancer la machine en publiant une version *GURPS* (évidemment compatible avec Gurps *Steampunk* et *Gurps Steam-Tech*) puis un supplément sur l'Empire ottoman. Depuis… plus rien. Jusqu'à ce que de façon totalement inattendue, *Fat Goblin Games*, essentiellement connu pour son amour immodéré des donjonneries en tout genre, acquiert la licence du jeu.



Dash, l'ami fidèle de Victoria

Loin d'être un simple catalogue, *Curious Creatures* propose de nouvelles règles pour créer des créatures, en faire des familiers ou gérer des animaux géants ou intelligents. Le début de l'ouvrage, dans la plus pure des traditions falkensteiniennes, alterne entre une nouvelle, malheureusement guère passionnante, et des points de règle sobres et simples. Le bestiaire en lui-même détaille sur deux pages pour chacune d'entre elles une trentaine de créatures fantastiques, des plus attendues (griffon, jabberwock) aux plus étranges (pushmi-pullyu). La description comprend bien sûr les caractéristiques techniques, mais aussi une amorce de scénario pour les mettre en scène. Une trentaine d'animaux communs complètent utilement la galerie. Enfin, l'ouvrage se termine sur une collection de PNJ (dont le fameux Dr Dolittle) et de nouveaux archétypes de personnages liés à la nature sauvage, tels que le chasseur de fauves, le naturaliste ou le paléontologue.

Alors ?

Tout en couleurs et doté d'une mise en page plutôt agréable, utilisant intelligemment des illustrations de type gravures à l'eau-forte ou des détails de tableau (plus quelques planches furieusement pulp), *Curious Creatures* augure bien de la suite de la gamme. À cet égard, *The Tarot Variation*, déjà disponible en PDF, reprend les règles du supplément *Comme il Faut* en proposant de remplacer le jeu de cartes habituel par un jeu de tarot. Si l'idée est amusante, ce n'est pas non plus le Grand Soir. Reste que Fat Goblin Games est ambitieux et annonce la publication d'aventures courtes à parution régulière (miracle ! ils semblent avoir compris !), mais aussi des *cityguides*, dont le premier devrait être consacré à Paris.

À condition bien entendu, que *Curious Creatures*, qui fait office de test pour l'éditeur, se vende convenablement… Fans anglophiles de *Falkou*, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Jérôme Darmont

J'aime :

+ Le retour de Château Falkenstein !
+ Le retour de Château Falkenstein !!
+ La qualité globale qui augure bien du sérieux de FGG à vouloir reprendre la gamme.

J'aime moins :

− L'absence d'une véritable aventure.
− *The Tarot Variation* alors que *Falkou* n'a toujours pas d'écran officiel !

SORTIR DES SENTIERS BATTUS

Jeux narrativistes

Un tour d'horizon

Depuis une quinzaine d'années, on a vu surgir dans le milieu rôliste les jeux dits « narrativistes ». S'il est difficile de trouver un consensus pour les définir, on retiendra qu'ils sont nés de l'envie de déconstruire les mécaniques usuelles du jeu de rôle pour proposer de nouvelles formules, afin de renouveler la manière de jouer. Si vous êtes passés complètement à côté du phénomène, Casus *vous propose une petite présentation, loin d'être exhaustive, parmi ce qui s'est fait de mieux ces dernières années.*

Théorie narrativiste

La communauté narrativiste est très active sur la scène indépendante et on trouve quelques forums dédiés à la théorie rôlistique et à la création de nouvelles formes de jeu :

The Forge (verrouillé mais consultable) sur **indie-rpgs.com**.

Les Ateliers Imaginaires, où on retrouve les auteurs des jeux français présentés. **lesateliersimaginaires.com**

Dogs In The Vineyard

Dogs In the Vineyard est un jeu de la première vague narrativiste (2004) qui reste assez classique dans sa forme. Le jeu prend place dans un Utah revisité, à l'époque du Far West, où la vie de tous est placée sous le signe de la Foi et de sa Doctrine. Les joueurs incarnent les *Dogs*, de jeunes gens à peine sortis de l'adolescence à qui l'on confie le rôle d'inquisiteur et le devoir de punir les pécheurs en appliquant les préceptes sacrés.

Le système est bien pensé et repose sur les mécaniques du poker. Lorsqu'un conflit éclate, on fixe l'enjeu et chaque partie mise à tour de rôle des dés (associés à des Traits, des Relations, etc.) pour suivre ou relancer le score actuel, jusqu'à ce que quelqu'un abandonne. Le vainqueur fixe alors la manière dont le conflit se termine et annonce les conséquences des actions de chacun.

La vraie innovation se trouve dans le pouvoir délégué aux PJ : en effet, le MJ crée le décor, interprète les figurants, mais ne prévoit en aucun cas ce que devraient faire les joueurs. Ces derniers sont seuls à décider de ce qu'il advient, mais chacune de leur décision a un vrai impact. L'essence de ce jeu se trouve dans la confrontation à des choix moraux difficiles, et aux conséquences qui en découlent. Notons que la traduction est en cours chez Lapin Marteau.

Polaris : tragédie chevaleresque au septentrion

À ne pas confondre avec le jeu édité par *BBE* : ce *Polaris*-là raconte l'histoire de chevaliers voués à détruire le Soleil, qui a apporté les démons sur terre. Évidemment, cette quête ne pouvant qu'échouer, ils périront en essayant – ou ils succomberont à la tentation maléfique de l'astre. On joue sans MJ. Pendant qu'un joueur incarne son chevalier, ses voisins incarnent les différents personnages qu'il est amené à rencontrer, tandis que le joueur qui lui fait face incarne l'adversité et les démons.

Le système permet de jouer quasiment sans temps mort, puisque presque tout est décidé via l'emploi de phrases clés qui permettent de rebondir sur la narration : « mais seulement si… », « cela ne s'est pas passé ainsi… », etc.

Ce jeu raconte des destins tragiques, dans un cadre mélancolique proche des légendes arthuriennes. La fin annoncée des chevaliers renforce encore cet aspect, donnant au tout une saveur

particulière : on a hâte de savoir quelles aventures mèneront notre personnage à sa ruine !

Inflorenza

Inflorenza se joue sans MJ ni scénario. Les joueurs choisissent d'un commun accord douze thèmes autour desquels l'histoire sera bâtie – il s'agit du théâtre. En général les thèmes seront plutôt adultes et sombres, ce qui confère au jeu une dimension horrifique et épique où les personnages seront des héros, des salauds ou des martyrs.

Les personnages sont définis par des phrases, telles que « Je veux retrouver mon village » ou bien « Dénigrer la foi des autres ne m'a jamais rien apporté de bon ». À tour de rôle, les joueurs prennent le rôle de conteur et font avancer l'histoire. En cas de désaccord, un conflit survient : chaque personnage impliqué mise des phrases et on lance les dés en conséquence. Le système, léger, se veut moteur de la narration : l'histoire est centrée sur les personnages et leurs déboires, dans un exercice d'improvisation narrative partagée.

Inflorenza peut sembler difficile d'accès de prime abord, mais c'est en jouant que l'on saisit tout le potentiel créatif. Cela donne lieu à des parties relativement courtes (une heure ou deux) mais riches en rebondissements. Toutes les histoires sont envisageables dans ce jeu, c'est ce qui en fait sa force : chaque groupe de joueurs pourra créer le théâtre qui l'inspire le plus.

Perdus sous la pluie

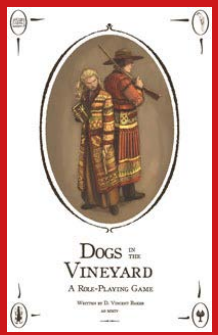
Ici, on joue sans préparation, sans MJ ni dés. Les joueurs sont des enfants égarés sous une pluie torrentielle, à la merci des Sirènes de l'Averse. À tour de rôle, chacun prend la parole, raconte ce qui arrive à la bande tandis que les autres joueurs interviennent pour accentuer la peur ou la solitude de l'enfant, ou au contraire lui apporter chaleur et réconfort via de douces paroles.

Chaque enfant dispose de pions d'attaches. Au cours du jeu, l'enfant peut perdre ses attaches (il a peur, il a froid), en récupérer (on l'aide, le réconforte) ou bien se disputer avec un autre enfant, faisant perdre aux deux une attache. Privé de toutes ses attaches, l'enfant disparaît et ne retrouvera jamais ses parents…

Perdus sous la pluie est un jeu atypique car il ne laisse aucune place au hasard ; l'originalité des personnages incarnés contribue beaucoup à l'ambiance angoissante. Les parties sont courtes (une heure ou deux) et teintées d'onirisme, on se prend au jeu de redevenir un enfant, l'espace d'un cauchemar pluvieux…

Florian Ingels

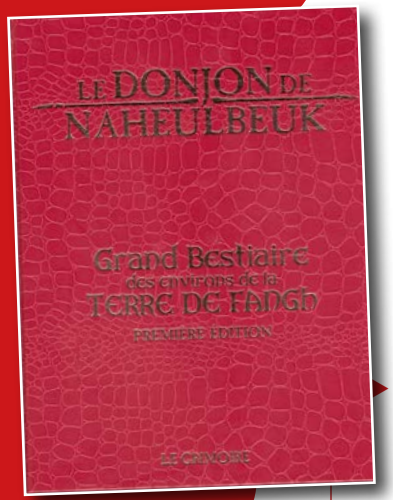
Où trouver ces jeux ?







Dogs In The Vineyard (D. Vincent Baker) : sur le site de *Night Sky Games*, 15 $ pour le PDF, 22 $ pour le livre. Traduction à venir chez L*apin Marteau*.
Polaris : tragédie chevaleresque au septentrion (Ben Lehman) : sur le site 500nuancesdegeek, 8 € pour le PDF, 26 € pour le livre.
Inflorenza (Thomas Munier) : sur le site de l'auteur (outsider.rolepod.net), différentes formules possibles, du PDF gratuit (textes uniquement) au livre artisanal relié à la main par l'auteur.
+ *Perdus sous la pluie* (Vivien Féasson) : sur le site de l'auteur (vivienfeasson.com), PDF à prix libre ou impression à la demande pour 10 €.



LE DONJON DE NAHEULBEUK | BESTIAIRE (VF)

Grand Bestiaire des environs de la Terre de Fangh

...mais pas seulement

Fiche technique

Éditeur • Le Grimoire
Prix constaté • 40 €
Matériel • Livre A4 à couverture ridige, 352 pages

J'aime :

+ Le coté encyclopédie de Fangh.
+ Les pictogrammes de traits.
+ Règles en ligne gratuites.

J'aime moins :

− L'écran peu inspirant
− Un livret de règles peu utile.
− Des tables dignes de *Rolmas-Ter.*

350 pages de streums à étriper/défoncer/cramer/découper qui vont vous étriper/défoncer/cramer/découper.

Grimoire +2 CHA

Sous une jaquette couleur en papier glacé (pour la version collector) se cache une couverture en véritable cuir de dragon rouge gravée de lettres d'or. Trois signets en tissu, très pratiques, dépassent copieusement de l'ouvrage, ajoutant encore une touche de luxe. À l'intérieur, c'est un peu moins la fête : l'ouvrage est en noir et blanc. Ceci dit, les illustrations sont un sympathique mélange de style *old school* et de caricature qui donnent un ensemble très cohérent et en parfait accord avec le thème rétro-humoristique du jeu. Les créatures sont réparties en 16 catégories, depuis les animaux et végétaux jusqu'aux morts-vivants en passant par les hommes-légumes (sic). N'oubliez pas que vous êtes dans les Terres de Fangh, le coté décalé est omniprésent et il sera délicat d'utiliser ce bestiaire pour un autre contexte (sauf compatibilité d'humour...).

Monstres FOR +4

Soyez avertis que de très nombreux monstres sont de taille à écrabouiller vos clampins (titre officiel des personnages de Naheulbeuk), notamment à coup de critiques destructeurs. Signalons à ce sujet la présentation de traits « particuliers et dangereux » signalés sous formes de pictogrammes pratiques d'utilisation. Ils vous permettront de vérifier d'un seul coup d'œil que vos joueurs pourraient bien avoir à créer de nouveau clampins très prochainement.

Au-delà de ces puissantes créatures, deux chapitres retiennent plus particulièrement notre attention. Pas moins de 145 pages sont consacrées aux peuples humanoïdes dont une centaine aux humains, nains et elfes. Associé au chapitre des opposants légendaires, connus de tous les amateurs de la saga (Zangdar, Gzor, etc.), cet ensemble forme en réalité bien plus qu'un bestiaire, presqu'une encyclopédie des Terres de Fangh. De quoi arpenter les Terres du même nom et bien au-delà, puisque la carte fournie avec le kit du MJ s'étend par-delà la *Mer d'Embahr* (toujours ok pour la compatibilité d'humour ?).

Règles COU +6

Vous pouvez en effet faire l'acquisition du livre seul ou accompagné de l'offre MJ pour une trentaine d'euros de plus. Ce kit comprend une grande carte (Terres de Fangh en noir et blanc et monde de Naheulbeuk en couleur), un livret de règles et un écran, tous deux en noir et blanc. L'écran ne fait pas vraiment rêver et il vous faudra une bonne vue pour lire les multiples tables qu'il contient. Car sur une base simple, directement issue de *L'Oeil Noir, Naheulbeuk* est un jeu à listes et à tables en tout genre. Par exemple, chaque pièce d'équipement (chapeau, botte, épée, etc.) peut donner un bonus de caractéristique selon sa qualité. Toutefois, vous ne trouverez pas ces tables dans le livret de règles de 35 pages. Celui-ci ne contient que les principes généraux du jeu, plus quelques précisions improbables comme 18 façons de mettre un bourre-pif... Tout le reste est téléchargeable gratuitement sur le site. L'ensemble est cependant assez tentaculaire et ne se laissera pas aussi facilement apprivoiser que le thème, beaucoup plus léger, pourrait le laisser supposer.

Laurent Kegron Bernasconi

L'APPEL DE CTHULHU | RECUEIL DE SCÉNARIOS (VF)

Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng

Scénarios pour la v.7



Après trois campagnes de financement retentissantes, *Pluie d'étoiles*... est le premier supplément édité de façon traditionnelle pour la 7e édition de *L'Appel de Cthulhu*.

Comme les autres suppléments de la collection *& autres contes*, *Pluie d'étoiles*... est un recueil de scénarios typiquement lovecraftiens publiés en VO par *Goodman Games*. *Attention, spoiler !*

Pluie d'étoiles...

Au cœur du supplément, *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng* est un scénario qui conduit les PJ dans les Contrées du Rêve, ce qui explique que l'éditeur ait proposé l'ouvrage en option durant la campagne de financement des *Contrées du Rêve*. Enquêtant sur la disparition d'une jeune peintre, les PJ se retrouvent à Eureka Springs, petite ville d'Arkansas. De fil en aiguille, l'intrigue lovecraftienne se dévoile peu à peu et les PJ doivent se rendre au phare du plateau de Leng, dans les Contrées du Rêve pour empêcher un événement néfaste.

Un scénario très chouette, complété par deux mini-scénarios, simples et courts, qui pourront être utilisés par le Gardien pour relancer l'action de *Pluie d'étoiles*... et aider les PJ à accéder aux Contrées du Rêve s'ils n'y parviennent pas en suivant les indices principaux. Publiés en VO en tant que bonus PDF, ces mini-scénarios sont une bonne idée de l'auteur que *Sans-Détour* a bien fait d'intégrer au recueil. L'ensemble est complété par une aide de jeu décrivant des habitants d'Eureka Springs. Un seul regret : l'étrange choix de présenter d'abord les deux mini-scénarios, puis l'aide de jeu, et seulement ensuite le scénario principal !

... & autres contes

Sur les trois autres scénarios, celui qui ouvre le recueil, *Terreur transatlantique*, contient une idée intéressante malheureusement mal exploitée. Le scénario est d'ailleurs lapidaire et relève plus du synopsis qu'autre chose. Dommage.

Les deux autres scénarios sont en revanche intéressants. L'un envoie les PJ en Inde par le biais d'un mécanisme astucieux (ils sont influencés par un Yithien) où ils vont chercher à comprendre les fragments de rêves qui les empêchent de dormir depuis des mois. L'autre les fait également voyager, puisqu'ils sont chargés de ramener une jeune femme partie au Japon ; un scénario d'investigation nimbé d'une ambiance très étrange.

Globalement, ce supplément est de belle qualité. Dommage que *Sans-Détour* persiste à surexploiter les photos d'époque, les utilisant parfois à mauvais escient, telle cette vue de New York sans rapport avec le scénario où elle se trouve, ou encore ce PNJ qui ne correspond pas à sa description ! Elles sont heureusement complétées par les jolies illustrations de Loïc Muzy.

Marc Sautriot

Fiche technique

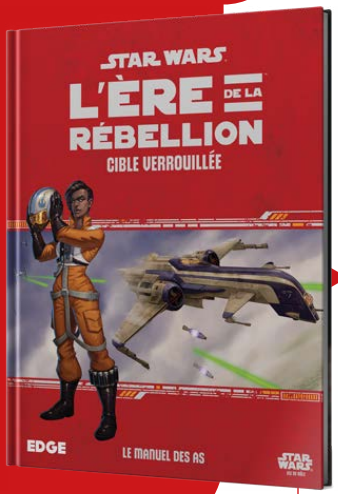
Éditeur • Éditions Sans-Détour
Prix constaté • 36 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 176 pages au format A4 et en N&B

J'aime :

+ La suite de scénarios *Eureka Springs*.
+ La présence de PNJ prétirés dans chaque scénario.

J'aime moins :

– *Terreur transatlantique*, dont le synopsis est à développer.
– Les photos parfois surutilisées et pas toujours à bon escient.



STAR WARS : L'ÈRE DE LA RÉBELLION | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

CIBLE VERROUILLÉE

Le manuel des as

Dans sa série de suppléments consacrée aux carrières, *L'Ère de la Rébellion* ouvre le feu avec le manuel des emblématiques as, qui renvoient bien évidemment au célèbre Luke Skywalker.

Tandis que la gamme *Aux confins de l'Empire* est bien installée, *Edge* développe *L'Ère de la Rébellion* selon le même schéma : après un premier supplément proposant une aventure, voici le premier manuel de carrière, consacré aux as. On a pu découvrir dans le livre de base que ce concept ne concerne pas seulement les pilotes. *Cible verrouillée* vient renforcer cette idée.

Routine

Le schéma des suppléments consacrés aux carrières est désormais bien installé, avec ses deux parties présentant aux joueurs de nouvelles options et du matériel pour leurs PJ, et une troisième proposant conseils et aides de jeu aux MJ pour personnaliser leurs scénarios par rapport à la carrière étudiée. *Cible verrouillée* ne fait pas exception et l'applique consciencieusement, avec ses qualités et ses défauts. Ces derniers sont essentiellement du bavardage, plutôt inutile et très généraliste, notamment dans la partie « Historiques ». On déplorera aussi le manque d'illustration dans le chapitre consacré au matériel, et plus spécifiquement au niveau des *speeders* et des vaisseaux. Fort heureusement, les qualités sont nettement plus nombreuses, et le *Manuel des as* se révèle plutôt intéressant et utile.

L'as des as

Comme d'habitude, les joueurs se voient proposer de nouvelles races, spécialités, et autres options de personnages. Si vous aimez l'exotisme, vous pourrez vous amuser en incarnant un chadra fan ou mieux, un xexto, particulièrement adapté à la carrière de pilote. L'originalité vient des nouvelles spécialités : en plus de la Tête brûlée, le supplément propose le Bidouilleur et surtout le Cavalier, ce qui étend énormément l'acception du terme « as » et ouvre de nouveaux horizons à ce type de PJ.

Fort logiquement, le matériel proposé intègre non seulement des vaisseaux (notamment plein de TIE) et des droids, mais aussi des montures provenant de nombreux mondes différents, dans l'esprit des films de la saga. De même, la partie « règles » dédiée au MJ apporte plusieurs aides de jeu fort utiles, depuis l'intégration des droids astromechs dans le pilotage aux règles de cavalerie en passant par la gestion de l'environnement dans les combats aériens.

Si le supplément enfonce des portes ouvertes dans certains chapitres, il vous sera globalement très utile pour enrichir vos parties de *L'Ère de la Rébellion* et même les autres gammes *Star Wars*.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainement
Prix constaté • 32,95 €
Matériel • 1 livre de 96 pages A4 en couleurs

J'aime :

+ Les règles de cavalerie et d'utilisation des astromechs
+ De nouveaux chasseurs, dont des TIE
+ Des montures exotiques

J'aime moins :

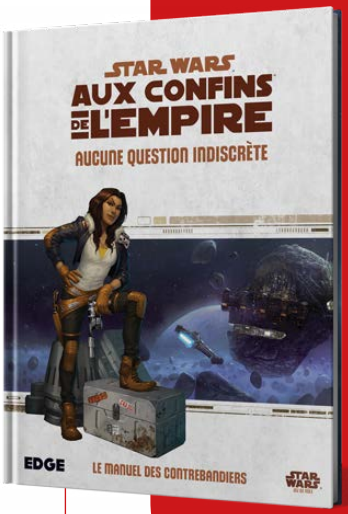
– Toujours du bla-bla dans certaines parties (« Historiques »…)
– Toujours le manque d'illustration pour le matériel…



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

Aucune question indiscrète

Le manuel des contrebandiers



L'un des personnages les plus marquants de *Star Wars* est bien sûr le fameux Han Solo. Ce nouveau supplément permet de marcher sur ses traces sans plagier le célèbre contrebandier.

Après les explorateurs, les mercenaires et les colons, il était temps de donner des précisions sur l'une des carrières les plus sexy de *Star Wars* : le contrebandier. Avec ce manuel, les joueurs se voient offrir de nouvelles options pour incarner ce type de personnage, certaines étant plutôt inattendues. Plongée dans l'univers des vauriens !

PJ only

Comme les précédents manuels, ce supplément s'adresse surtout aux joueurs. Il débute par des généralités plus ou moins intéressantes sur les contrebandiers. Les historiques de PJ sont plutôt fastidieux et donnent l'impression d'avoir été rentrés de force dans un cadre pas forcément adapté. Heureusement, la suite se révèle beaucoup plus appétissantes : Obligations et Motivations spécifiques, de nouveaux Talents et deux nouvelles Capacités emblématiques. Les trois nouvelles races sont plus ou moins attirantes (Falleen, Gotal et Quarren), mais les trois spécialités diversifient la carrière, même si deux d'entre elles sont étonnantes : si le charmeur fait clairement penser à Lando Calrissian, le flambeur et le pistolero n'ont pas grand-chose du contrebandier. Ces deux spécialités sont cependant sympathiques et permettent de varier les plaisirs agréablement.

Question matériel, le catalogue grossit encore, avec le défaut habituel du manque d'illustration, notamment au niveau des vaisseaux. Mais tout cela ajoute de la variété et c'est très bien.

Histoires de contrebandiers

La dernière partie de l'ouvrage est plutôt orientée MJ et propose des conseils pour créer des parties pour des contrebandiers. Si ces textes sont peut-être utiles pour des MJ débutants, ils enfoncent beaucoup de portes ouvertes et semblent peu utiles. Il en va de même pour les textes sur les escroqueries et sur les casses, assez banals. En revanche, les aides de jeu sur le business de la contrebande, les voyages hyperspatiaux, les duels et les jeux de hasard apportent des règles optionnelles sympathiques. Dommage que les jeux de hasard soient peu développés et n'abordent pas le sabacc (déjà présenté dans les rencontres modulables de *Étoiles de la Providence*). L'ouvrage revient également sur les réseaux de contrebandiers abordés dans le livre de base. Au final, un supplément globalement utile qui mérite sa place dans votre ludothèque.

Marc Sautriot

Fiche technique

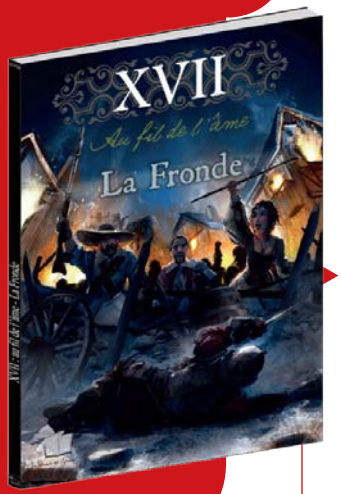
Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • 1 livre de 96 pages A4 en couleurs

J'aime :

+ Les contrebandiers, enfin !
+ Des spécialités variées.
+ Des aides de jeu utiles.

J'aime moins :

− Les quelques pages de bla-bla inutile.
− Le manque d'illustrations pour le matériel.
− Un seul jeu de hasard, pas de sabacc.



XVII, AU FIL DE L'ÂME | CAMPAGNE (VF)

La Fronde

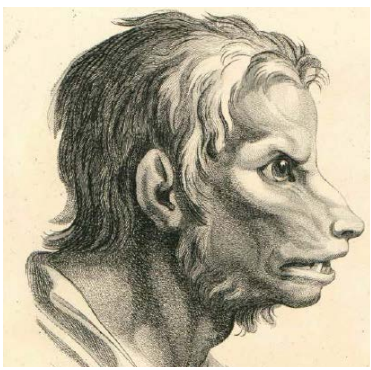
Mazarinades

Août 1648. Mazarin fait arrêter certains opposants à sa politique. Le lendemain, le peuple se dresse contre lui. C'est le début de cinq années de guerre civile : la Fronde.

Après avoir quitté *JdR Éditions*, leur premier éditeur, Bastien Lyonnet et Marc Aubert ont fondé leur propre maison d'édition, *La plume de Cyrano*, pour pouvoir poursuivre l'aventure *XVII*. Après avoir réédité le livre de base, ajoutant au passage une nouvelle mécanique, les actes de mémoire, ils nous livrent enfin leur première campagne : *La Fronde*.

Histoire

Comme son nom l'indique, *La Fronde* propose de jouer le début mouvementé du règne de Louis XIV. Onze scénarios couvrent cette période et réservent aux PJ un rôle déterminant aux moments clés. Tout l'intérêt des jeux dits « historiques » est d'exploiter les personnages et événements qui ont marqué l'Histoire, et *La Fronde* ne s'en prive pas. Pour autant, le jeu ne s'enferme pas dans la réalité historique, qui risquerait de cantonner les joueurs à un rôle de spectateurs, pour leur plus grand ennui. En effet, les auteurs ont su proposer des scénarios qui s'inspirent fortement de l'Histoire tout en prenant certaines libertés pour permettre aux joueurs de véritablement protéger Louis XIV et son Premier ministre. Car c'est là l'un des partis pris de cette campagne : les PJ sont des alliés de Mazarin.



Brefs mais intenses

Idéalement, avant de commencer *La Fronde*, les PJ ont joué la mini-campagne du livre de base, à la fin de laquelle ils sont devenus des possédés alliés du clan de la Fleur de Lys. Il est tout à fait possible de commencer *La Fronde* sans avoir joué ces scénarios, mais ils renforcent le lien avec Mazarin. Au fil des onze scénarios (variant les plaisirs : linéaires ou bac à sable, action ou enquête…), les PJ vont voir le rapport avec leur esprit se développer : les actes de mémoire, nouvelle mécanique introduite dans *XVII*, permettent aux PJ d'accéder, sous forme de *flash-backs*, à des informations liées à la fois à la campagne et au passé de leur esprit.

Chaque scénario est court : la plupart se jouent en une séance, les autres en deux. Grâce à ce format, les joueurs n'auront pas besoin des dix prochaines années pour venir à bout de la campagne. Chaque scénario correspond à un moment clé de la guerre civile, et est généralement séparé du précédent et du suivant par une période de plusieurs mois. Un chapitre introductif permet de saisir les enjeux globaux et les personnages clés de l'intrigue. L'ensemble est bien structuré et synthétique sans sacrifier le style. Un modèle du genre.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • La plume de Cyrano
Prix constaté • 25 €
Matériel • 1 livre à couverture souple de 92 pages A4 en couleurs

J'aime :

+ Une campagne structurée et synthétique.
+ Une base historique mais pas un carcan.
+ Des scénarios courts mais intenses.

J'aime moins :

− Des scénarios courts qui peuvent donner l'impression que cette campagne n'est qu'une succession d'actions brèves éparpillées sur cinq ans.

SYMBAROUM | SUPPLÉMENTS (VF)

Écran, Guide du Joueur

Du matos, du matos !



La VF de *Symbaroum* a été financée grâce à une campagne participative rondement menée. C'est ainsi que l'intégralité de la gamme originale a pu être immédiatement traduite, offrant au jeu un grand nombre de suppléments.

Un écran *made in France*

Même si un écran a été conçu par l'éditeur suédois, celui édité par *A.K.A Games* est une exclusivité française. S'il est fonctionnel, que ses tables s'avèrent utiles au MJ et que le scénario livré avec est à la fois inspirant et sympathique, permettant de prolonger l'expérience du livre de base, l'illustration est quant à elle un peu décevante.

Cette dernière, magnifique en petit format, pâtit du passage en grand format. En effet, elle fait pâle figure comparée à celle prévue pour l'écran suédois. Il n'empêche qu'elle reste tout à fait correcte et donne le ton côté joueur, mais c'est une mini-déception.

Un premier supplément d'options

Le Guide du joueur est le premier supplément important du jeu. Il propose un certain nombre d'options permettant de varier les styles de jeu, mais aussi les personnages. Outre de nouveaux talents, de nouveaux pouvoirs mystiques et rituels, on remarquera la présence de règles optionnelles permettant de changer un peu la donne.

Ainsi, on pourra noter la présence d'une règle qui permet de dépenser de l'expérience ou de gagner de la corruption afin d'accomplir des exploits (comme éviter automatiquement une attaque, faire le maximum de dégâts sur un coup, empêcher un ennemi d'attaquer ou le faire reculer, etc.). Une idée sympathique redonnant de l'intérêt à la corruption pour les personnages non-mystiques.

Plusieurs nouvelles races sont aussi proposées, dont les mystérieux elfes, les nains, les humains enlevés par les elfes (et que l'on a remplacé par les étranges changelins), les terribles trolls et les effrayants morts-vivants. C'est aussi l'occasion de révéler un certain nombre de secrets. On apprend ainsi l'origine des ogres et des trolls. On découvre qui sont les elfes, pourquoi ils enlèvent des humains et qui sont ces mystérieux nains. Mais il s'agit surtout d'une incroyable opportunité de jeu et d'évolution (un personnage pouvant devenir ogre ou troll). Les morts-vivants sont aussi un cas intéressant, permettant de continuer à jouer avec un personnage corrompu (mais en payant alors un prix terrible). Ces races sont aussi accompagnées d'une nouvelle tradition mystique : le chant des trolls.

Le guide propose une nouvelle catégorie de personnage : les chasseurs, qui viennent s'ajouter aux guerriers et mystiques. Ils s'accompagnent d'un concept de carrière avancée reflétant l'implication du personnage au sein des diverses factions du jeu. Et c'est sans compter les atouts et fardeaux (des sortes d'avantages et désavantages) étoffant la création de personnage, les manœuvres de combat et un certain nombre d'autres options enrichissant le jeu sans pour autant alourdir la tâche du MJ comme l'expérience des joueurs.

Julien Dutel

Fiche technique

Éditeur • A.K.A Games
Prix constaté • 20 € pour l'écran et 30 € pour le guide du joueur (obligatoire !)
Matériel • Un écran en trois volets au format paysage A4 et son livret A4 de 30 pages en couleurs à couverture souple + un livre A4 de 136 pages en couleurs à couverture rigide.

J'aime :

+ Un scénario complet avec l'écran.
+ Des options sympathiques dans *Le guide du joueur.*

J'aime moins :

− L'illustration de l'écran.



DÉFIS FANTASTIQUES | SUPPLÉMENT (VF)

Créatures de Titan

Ça devient une habitude…

On aurait pu croire que *Titan*, le précédent supplément de la gamme *Défis Fantastiques (DF)*, était une « erreur ». Passe encore de sortir un ouvrage traitant en long et en large avec une belle cohérence d'un monde n'apparaissant qu'en filigrane dans des livres dont vous êtes le héros (LDVELH). Mais se permettre d'y ajouter une grosse campagne et un petit supplément de règles, le tout en 370 pages et pour 45 euros seulement… Eh bien, vous savez quoi ? *Scriptarium* a récidivé avec *Créatures de Titan* !

Là ! Un streum !!!

Lorsque l'on convertit des LDVELH en « vrai » jeu de rôle, la condition *sine qua non* est de bien s'entendre avec les auteurs et les illustrateurs historiques. Cela permet d'avoir du grain à moudre même s'il faut faire l'effort (forcément titanesque…) de recenser tous les monstres et bestioles figurant dans les bouquins. Et puis, pour exhumer des illustrations non publiées ou en faire valider de nouvelles, c'est beaucoup moins difficile. Au final, on se retrouve avec quelques 260 créatures tout aussi foutraques et déjantées les unes que les autres, chacune d'elles étant suffisamment décrite et, surtout, systématiquement illustrée.

J'ai peur !

Côté supplément de règles, les p'tits gars de *Scriptarium* proposent une « auberge du fin meneur » (c'est le nom de la rubrique…) plutôt copieuse, avec au menu une tripotée de choses diverses et variées :

- sept nouveaux peuples jouables (battrack, demi-orque, homme-lézard, homme-oiseau, homme-rhino, homme-chat et elfe noir) entraînant quelques précisions/modifications de règles ainsi que l'apparition de quelques compétences et talents ;
- une quantité appréciable de nouveaux « matériels » (armes, objets magiques et autres joyeusetés dans le domaine des poisons et des produits toxiques) ;
- de nouveaux sorts et une nouvelle magie tribale ;
- de nouvelles divinités ;
- l'apparition des familiers et des compagnons (charger sur un styracosaure destrier, ça va avoir de la gueule !) ;
- et, cerise sur le gâteau, une nouvelle caractéristique : la Peur.

Au final, il n'y a pas grand-chose à jeter dans tout ca, les précisions sur les règles de combat et, surtout, l'apparition de la Peur apportant de véritables plus sans pour autant alourdir le jeu.

À plusieurs, c'est mieux !

Le plus gênant dans *Défis Fantastique, le JdR*, reste selon moi sa filiation encore trop revendiquée avec les LDVELH. Non pas que je n'aime pas ce style de jeu mais produire autant de règles et de background pour juste lire un livre en jetant quelques dés (oui, je provoque…) me semble assez vain et pour tout dire quelque peu masochiste.

Résumons donc…

Un solide bestiaire, une palanquée de règles et d'additifs allant très vite être adoptés et deux aventures solo/duo rigolotes et bien fichues. Pour 45 €, *Créatures* est une valeur sûre et assurément un *must-have* pour tout amateur du jeu. *DF* a maintenant tout ce qu'il lui faut pour quitter le giron LDVELH et vivre sa vie. On attend donc désormais une vraie campagne originale tirant pleinement partie de tout le matériel paru.

Philippe Rat

Fiche technique

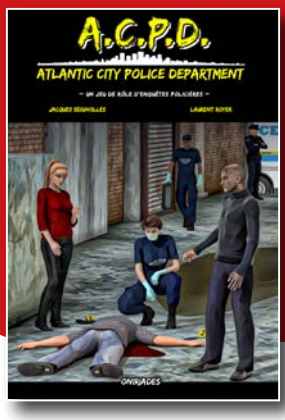
Éditeur • Scriptarium
Prix constaté • 45 €
Matériel • Livre à couverture souple de 395 pages en N&B

J'aime :

+ Le travail de dingue que cela représente.
+ La quantité de matériel pour le prix.
+ Le fait d'avoir désormais largement de quoi jouer pendant longtemps.

J'aime moins :

− Les deux aventures solo qui n'ont pas vraiment leur place ici.
− Avoir dû attendre *Créatures* qui est paru après *Titan*.



LIVRE DE BASE (VF)

a.c.p.d

Atlantic City Police Department

Dans *ACPD*, vous incarnez des inspecteurs de la police d'Atlantic City, façon série TV. Le jeu se veut semi-réaliste et l'accent n'est pas mis sur les détails : le cadre légal américain et les techniques d'investigation sont rapidement présentés, mais pas de description détaillée des différentes unités de l'*ACPD* ni des procédures criminelles. Le principe est de ne pas saturer d'informations les joueurs. Ce dont ils ont besoin est ce qu'ils peuvent voir à la télévision. Du coup, le jeu présente rapidement la ville d'Atlantic City ainsi que les PNJ auxquels les PJ auront affaire. Le livre de base lance la *saison 1* du jeu avec trois scénarios tout à fait sympathiques qui peuvent se jouer en une à deux séance(s) chacun. Côté technique, le système est basique : les tests d'action se résolvent par un jet de 3D6 dont le résultat doit être inférieur à un score, sachant que l'action n'est pas privilégiée, contrairement au *roleplay*. De même, les investigations reposent plus sur le narratif que sur les tests. Au final, si *ACPD* ne vaut pas un *COPS*, il a le mérite d'être facile à aborder et à mettre en œuvre rapidement.

Marc Sautriot

Éditeur • Oniriades
Matériel • 1 livre de 152 pages au format A5 et en couleurs
Prix constaté • 35 €



LES OMBRES D'ESTEREN | SUPPLEMENT (VF)

Cartographie de Tri-Kazel

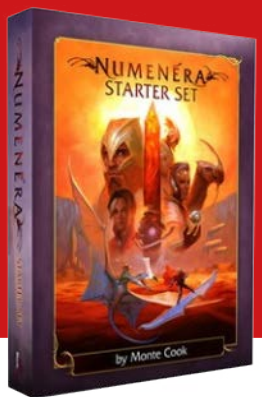
Où est Charlie ?

Les voilà donc, ces fameuses cartes de Tri-Kazel ayant permis à l'équipe des *Ombres d'Esteren* d'accrocher cet été une quatrième récompense lors des *Annual Gen Con EN World RPG Awards* (les plus prestigieuses récompenses de la rôlisterie mondiale). Et pas n'importe lequel, l'Or dans la catégorie « Best Cartography » s'il vous plait ! Récompense méritée, toutes nos félicitations à l'équipe composée d'Akae, Chris, Fahriza, Asami et Gawain. On ne le répétera jamais assez mais *Esteren* n'aurait jamais eu le succès qu'il a sans ces talents !

L'objet se présente donc sous la forme d'une pochette contenant cinq grandes cartes. Cela dit, la question se pose de l'utilité pratique en jeu d'un tel format. Sommes-nous toujours dans le jeu de rôle ou plutôt dans le *goodie* d'überfans disposés à investir dans une nouvelle décoration murale ?

Philippe Rat

Éditeur • Agate Éditions
Matériel • pochette comportant cinq cartes (84 cm x 60 cm) et cinq feuilles cartonnées A4
Prix constaté • 25 €



BOÎTE D'INITIATION (VO)

Numenéra Starter Set

En attendant le jeu vidéo !

Ils sont malins chez *MCG* : deux mois avant l'arrivée sur les pc de tous les gamers qui se respectent de *Torment : Tiles of Numenéra*, ils sortent la boite d'initiation de *Numenéra*, histoire de se faire en douceur une idée du monde. Très didactique pour le néophyte de l'univers ou du JdR en général, un livret est dédié au joueur, l'autre au MJ. Dans le livret du joueur vous trouverez un petit historique, les explications des fiches de perso, une explication des règles et un glossaire. Le livret MJ propose un scénario malheureusement déjà publié, *Vortex*, des exemples de cyphers et des conseils pour les MJ débutants. De quoi contenter largement les rôlistes issus du jeu vidéo qui voudraient découvrir le JdR ou les rôlistes aguerris qui voudraient tenter l'expérience *Numenéra* sans vendre un rein.

David Burckle

Éditeur • Monte Cook Games
Auteur • Monte Cook
Matériel • Boite contenant 2 livrets de 32 pages, 1 poster, 5 dés des fiches de perso pré-tirés.
Prix constaté • 30 €



JEU DE FIGURINES (VF)

BLOOD BOWL : LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE

Retour à un Grand Ancien

« Bienvenue, chers amis sportifs ! Le stade déborde de fans venus de tout le Vieux Monde pour assister à ce match événement où les humains des Reikland Reavers reçoivent les orques des Gouged Eyes! Un affrontement sanglant en vue !

Fiche technique
Éditeur • Games Workshop
Prix constaté • Boite de base à 85 € et *Death Zone* à 20 €
Matériel • Boîte de jeu contenant un plateau, 2 fosses, 24 figurines, des dés, un livret de règles, des cartes spéciales et un résumé des règles



Ici Jim Johnson, qui vous commentera cette soirée!

- Bien Jim, nous avons juste le temps de faire découvrir le Blood Bowl à nos télé-magico-spectateurs de *Casus Belli* avant que ne débute la rencontre ! Ici Bob Bifford.

- Ok Bob, ok. Deux équipes composées de joueurs complètement malades et assoiffés de sang s'affrontent pour marquer le plus de *touchdowns* possible en portant le cuir dans l'en-but adverse tout en décimant les autres joueurs ! Voilà de quoi réchauffer même le cœur de l'équipe des Champions de la Mort, présente dans les tribunes ! »

Blood Bowl ! GO ! GO ! GO!

Malgré ses trente ans (une première édition en 1987, une seconde en 88 et une version améliorée en 1994), ce jeu de plateau avec figurines de Games Workshop n'a pas pris une ride. Pour les plus jeunes et/ou les non-connaisseurs de *Blood Bowl*, sachez que vous êtes le coach d'une équipe de football américain fantastique ! Les équipes sont de races diverses. Des humains et des orques sont inclus dans la présente boîte. Dans d'autres packs de figurines, vous trouverez des skavens ; des nains, des équipes du Chaos et autres équipes d'elfes. Dans les stades, vous verrez des arbitres corrompus, des rochers lancés sur les joueurs, des sorciers jeter des éclairs ou des boules de feu... et bien d'autres merveilles !

Le Blood Bowl nouveau est arrivé .

La boite de jeu, magnifiquement illustrée, est composée de deux équipes facilement jouables et idéales pour se faire la main et découvrir toutes les joies du Blood Bowl. Ces deux équipes ne sont représentées que partiellement (il n'y pas pas tous les postes) par de belles figurines en plastique non peintes, à assembler, et avec leurs dés assortis.

Un beau terrain de football américain illustré avec ses fosses pour le banc des remplaçants, l'infirmerie et les compte-tours, composent le plateau de jeu. Un paquet de cartes des joueurs et des *stars players* permettent aux coachs de disposer de pense-bêtes sur le bord du terrain. Des cartes spéciales viennent corser les matchs avec des effets surprises. Enfin, un livret de règles de jeu de 56 pages, en papier glacé à couverture souple et aux illustrations immersives splendides, explique le jeu. Les



règles sont souvent accompagnées d'une mise en situation illustrée par une photo, aidant beaucoup à leur compréhension.

Efficace et fluide, à la Warhammer Fantasy

Les règles de base permettent de rapidement jouer avec les deux équipes prétirées. Vous pourrez vous faire la main et savourer vos premiers matchs d'initiation dans le monde de *Blood Bowl*. Les règles additionnelles enrichissent le jeu en ajoutant la création de sa propre équipe avec l'achat de ses joueurs, des relances et des facteurs de popularité qui influenceront vos matchs.

Chaque coach dispose d'un budget pour composer son équipe avec l'achat de ses joueurs : *Lineman* (trois-quarts), *Catcher* (Receveur), *Thrower* (Lanceur), *Blitzer* (joueur polyvalent assez offensif)... sans oublier gobelins, *Black orc blockers* ou *autres Big guys trolls* chez les orques et ogres chez les humains. Le coach peut aussi investir pour obtenir des relances lui permettant de rejeter un jet de dés foireux une fois par mi-temps. Des points de popularité ou autres apothicaires peuvent aussi aider son équipe pendant les matchs.

Le match se joue en deux mi-temps de huit tours. Chaque joueur possède quatre caractéristiques : Mouvement (M), Force (F), Agilité (A), qui vont généralement de 1 à 4, et Armure (AR) qui est un chiffre à dépasser. Ces caractéristiques permettent de calculer les succès des actions tentées. Chaque coach bouge ses joueurs jusqu'au dernier ou jusqu'à ce qu'il échoue une de ses actions, ce qui causera la fin de son tour (ou *turnover*). Une fois par tour, il peut transmettre et/ou passer/lancer le cuir. Au contact d'un adversaire, un joueur peut également tenter de le plaquer au sol. Un seul et unique *Blitz* par tour est possible. Il s'agit d'un plaquage à la fin du mouvement d'un de ses joueurs. Action inspirée du football américain, le *Blitz* est la particularité et le point d'orgue du tour, celui qui peut faire basculer le jeu !

Rien de nouveau sous le soleil de Sigmar

Le livret des règles issues du LRB 6, règles historiques du jeu, n'ont pas été améliorées. On regrette qu'elles n'aient pas été simplifiées pour réduire le temps d'un match qui dure souvent plus de deux heures. L'humour noir légendaire est au rendez-vous ainsi que Nuffle et le riche background du Vieux Monde !

Le supplément *Death Zone* est indispensable. En plus de présenter sept nouvelles équipes (sans les figurines,à acheter à part), les règles pour jouer en campagne ou en ligue sont fournies. Ceci permet, match après match, de développer son équipe et de faire évoluer ses joueurs qui deviendront peut-être des stars. Certains sites sur le Net compilent ces histoires avec des comptes rendus de matchs qui ne feraient pas honte à nos belles aventures de JdR ! Oui, ce jeu est tellement riche et immersif qu'il n'est pas rare de voir des coachs y faire du *role play* !

Nurthor

J'aime :

+ le mode de jeu en ligue avec son équipe qui évolue et donc un côté *role play.*
+ des règles simples, équilibrées et efficaces.
+ la finesse et la beauté des figurines.

J'aime moins :

– l'américanisation des noms (*Thrower* au lieu de Lanceur par exemple).
– les deux équipes de figurines incomplètes (pas de *Big guy* ou de gob, ni assez de *Blitzers* humains).
– le côté goodies/collector : dés spécifiques, nombreuses figurines à acheter.



JEU DE PLATEAU (VF)

conan

Bienvenue en Hyborée

Financé sur la plateforme participative Kickstarter, *le jeu de Frédéric Henry a pulvérisé toutes les prédictions, propulsant* Conan *sur toutes les tables.*

L'œuvre majeure de R. E. Howard a subi de nombreuses adaptations sur tous supports. Cette itération en jeu de figurines permet de se lancer dans des aventures en coopération, tout en évitant une certaine lourdeur grâce à un système de jeu simple et bien pensé.

Fiche technique

Éditeur • Monolith Edition
Prix constaté • 90 €
Matériel • Plus de 70 figurines, 2 plateaux recto-verso, 45 tuiles, 55 cartes, 9 dés gravés, plus de 140 pions, 75 gemmes, 25 bases, un livre de Héros et un livret d'Overlord
Durée constatée d'une partie • 90 minutes

L'acier n'a aucune force

Premier constat, la boîte de jeu est sublime. Avec son grand format et son illustration plein cadre, elle est dynamique et attire l'œil. Au niveau du contenu, pas de déception non plus : la boîte est bien garnie et la qualité semble au rendez-vous.

Les nombreuses figurines sont très détaillées et agréables au toucher. Si certaines semblent fragiles, le plastique est solide et de bonne qualité et devrait tenir de nombreuses parties sans risquer de casser. Et pour prendre encore plus soin des figurines, la boîte contient un rangement en plastique permettant de les stocker séparément plutôt qu'en tas dans un sachet. Ce rangement permet également de s'y retrouver plus facilement pour préparer les parties. Avec plus d'une soixantaine de personnages, cela n'est pas du luxe !

Le plus gros morceau de la boîte, c'est le livre de Skelos. Cette espèce de grande tablette en plastique va permettre au maître de jeu de visualiser ses actions possibles en faisant coulisser des tuiles dans une glissière en fonction des actions. Les divers emplacements du livre de Skelos permettent également aux joueurs une meilleure visualisation des actions possibles de l'Overlord.

Même constat pour les cartes : elles ne sont pas trop fines et sont agréables à manipuler. Les dés sont assez lourds, et leurs couleurs bien distinctes et significatives permettent une lecture claire des résultats lors des jets de dés. Deux plateaux de jeu sont fournis ; de bon format, ils sont en plus recto verso, ce qui permet de varier les environnements de jeu.

Petit bémol cependant : le livret de règles est plutôt chaotique et les règles manquent par conséquent de clarté, rendant la recherche d'informations précises laborieuse. *Monolith* est conscient de ce défaut et a d'ores et déjà fourni une nouvelle version en pdf aux souscripteurs.

Une seconde remarque : un système de rangement pour les très nombreux pions et *tokens* fournis aurait été le bienvenu pour les classer et mieux s'y retrouver.

La chair est plus forte

Le système de jeu est assez simple à comprendre : d'un côté, nous avons les joueurs qui incarnent l'équipe de per-



sonnages, et de l'autre, l'Overlord qui va dérouler le scénario et les adversaires. Chacun des personnages possède des compétences qui lui sont propres. Par exemple, Conan est capable de passer à travers les murs en les détruisant pour changer de pièce, Hadrathus pratique la magie et Shevatas peut traverser les zones sans subir aucune gêne de la part des adversaires. Les conflits sont résolus par des jets de dés de couleur : jaune, orange ou rouge en fonction de la compétence correspondante, octroyant plus ou moins de réussites selon la couleur du dé.

Les plateaux de jeu ont des zones avec des règles d'encombrement, certaines parfois spécifiques, pour les traverser. Se trouver sur un comptoir ou dans un escalier pourra fournir un avantage ou être particulièrement gênant. Les environnements sont variés, de la forêt à la taverne, et même sur l'eau avec la présence d'un bateau.

Même si les joueurs sont en opposition avec l'Overlord, tous les tours de jeu ont un fonctionnement assez proche. Les joueurs ont des gemmes qui leur permettent de réaliser des actions en les dépensant sur des compétences. À la fin de chaque tour, ces gemmes sont transférées dans un pool de fatigue ou récupérées en fonction du taux d'engagement du personnage (actif ou passif). Ces gemmes servent également de points de vie, traduisant ainsi la fatigue et l'épuisement dus aux combats ou aux actions effectuées. Ce mécanisme pourtant simple permet aux joueurs de se rendre plus facilement compte de la difficulté des tours à venir et de doser la prise de risque.

De son côté, l'Overlord utilise également des gemmes, mais son pool compte pour la totalité de l'adversité. Le coût de chaque unité dépend de sa position dans la rivière sur le livre de Skelos. En effet, les adversaires et événements disponibles pour l'Overlord sont symbolisés par des cartes qui glissent le long de cette rivière à chaque utilisation, changeant le coût d'activation : plus la carte est loin, plus elle est onéreuse.

Conan est un jeu difficile, et une bonne coordination d'équipe en devient vitale. C'est plus un jeu de stratégie qu'un jeu d'action pure, même si quelques scènes épiques seront bien entendu au rendez-vous.

Mon ɔieu est plus fort

Issu d'un financement participatif assez exceptionnel, avec plus de 16 000 contributeurs, *Conan* est propulsé en dixième position des jeux de société les plus soutenus sur *Kickstarter*. Cette campagne a permis à ses contributeurs d'obtenir une pléthore de figurines en plus du contenu de la boîte de base, ainsi que la possibilité d'avoir des suppléments, extensions et figurines exclusifs réalisés par des artistes de renom (Xavier Collette, Croc, Bruno Cathalha, Antoine Bauza et Ludovic Maublanc). Le jackpot !

S.L.M.



Myhtic Battles : Pantheon

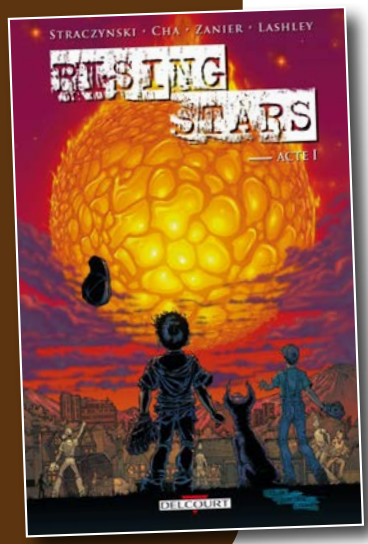
Fort de la réussite de *Conan*, *Monolith* a financé avec succès un autre jeu de figurines et plateau, avec pour thème la mythologie grecque. Malgré des mécaniques de jeu différentes, l'éditeur a tenu à tisser un lien entre les deux jeux. Avec *l'add-on Corinthia*, la Grèce antique s'invitera en Hyborée et *vice versa*. Seul inconvénient : si la boîte propose bien des figurines compatibles avec les deux jeux, les fiches de personnage permettant d'adapter les héros antiques pour *Conan* nécessitent les figurines de la boîte de base de *Mythic Battles*. Il faut donc les deux boîtes de jeu pour pouvoir en profiter pleinement.

J'aime :

+ la fluidité du jeu.
+ les scénarios à suite.
+ le matériel.

J'aime moins :

− les règles un peu fouillis (une nouvelle version a déjà été fournies aux souscripteurs).
− le prix.
− un manque de rangement pour les *tokens* dans la boîte.



COIN DES COMICS

RISING STARS

L'apparition d'une communauté de « Spéciaux » bouleverse le monde – ce qui n'est pas au goût de ceux qui veulent le garder tel qu'il est…

Joe Michael Straczynski est principalement connu pour être le créateur de **Babylon 5** *– une série de science-fiction rapidement devenue culte dans les années 1990. Mais le scénariste ne se limita pas à la création télévisuelle et tourna bien vite son imagination en direction de l'industrie du* comic book. *C'est ainsi qu'il lança* **Rising Stars** *chez l'éditeur Image : une série passionnante mais qui connut bien des déboires…*





Une nuit, une boule de feu s'écrase sur la petite ville de Pederson, Illinois. Aucun dégât matériel n'est à déplorer mais les cent treize enfants conçus cette nuit-là se révèlent rapidement dotés de pouvoirs surhumains. ***Rising Stars*** – tout au long de ses vingt-quatre numéros – ambitionne de raconter la saga de ces êtres particuliers (les Spéciaux) et de l'impact qu'ils eurent sur le monde.

Brassage de thèmes

Tout commence avec le Poète (l'un des plus marginaux parmi les Spéciaux), qui décide d'enquêter sur des meurtres mystérieux frappant ses semblables : qui cherche à éliminer les Spéciaux et pourquoi ? La réponse à ces questions l'amènera à comprendre le secret de la boule de feu ayant conféré aux enfants de Pederson leurs dons. Mais avant cela, bien des drames frapperont ces surhumains – ainsi que le monde… Une guerre entre les Spéciaux et l'armée, une traque impitoyable des survivants bien décidés à changer le monde, des destins brisés, des villes détruites…

Le scénario de ***Rising Stars*** joue habilement sur plusieurs tableaux en tordant les codes du genre. Commençant par une banale enquête, il amène le lecteur sur le terrain de la conspiration gouvernementale, fait exploser sa trame par une guerre apocalyptique, s'intéresse à la géopolitique et aux conséquences de l'existence de pouvoirs sur celle-ci et s'aventure même dans la plus pure métaphysique au cours de son final. Les actes se succèdent – gardant le Poète en protagoniste principal, ancrage indispensable au lecteur – sans que l'on ne sache jamais comment tout cela va se terminer.

Une œuvre à redécouvrir

Controversée du fait de sa parution erratique et de son instabilité graphique – mais surtout de par son propos assez précurseur pour la période, ***Rising Stars***



ne connut qu'un succès mitigé. Si les débuts enthousiasmèrent le public, les ventes s'essoufflèrent mais Image laissa cependant Straczynski achever sa saga telle qu'il l'avait prévue.

C'est donc désormais avec un certain recul que l'on peut analyser ce comic book atypique, parfois maladroit ou empesé mais souvent brillant et surprenant – traversé de plus par des personnages des plus attachants (le Poète, Ravenshadow, Pyre…). ***Rising Stars*** est donc une œuvre à découvrir ou redécouvrir, presque vingt ans après ses débuts. Nul doute que le lecteur y trouvera un intérêt en parcourant ces cases d'un œil neuf.

Inspiration

L'univers et l'intrigue de ***Rising Stars*** peuvent être utilisés quasiment tels quels par un meneur de jeu désirant lancer une campagne de « super-héros » originale et détachée des grands classiques. Il lui suffit de lancer l'histoire comme dans le *comic book* : les personnages seraient alors les Spéciaux décidant d'enquêter sur les meurtres frappant les membres de leur communauté. Les développements pourraient être gérés façon « bac à sable » en tenant compte des diverses factions impliquées – Spéciaux hostiles, gouvernement, armée, etc. L'intégralité de la série offre toutes les pistes et personnages nécessaires pour cela, afin de bâtir une campagne de type *burst*.

Si le meneur de jeu souhaite utiliser un univers connu (DC, Marvel, *Hexagon*…), ***Rising Stars*** reste une bonne source : il suffit alors de faire des Spéciaux une catégorie de surhumains à part (un peu à la façon des mutants ou des inhumains), apparue récemment. Une fois encore, les évènements du *comic book* peuvent être repris – mais cette fois-ci, il faut y ajouter la façon dont réagiraient les autres super-héros de l'univers choisi. De quoi changer le cours de l'intrigue dans des directions inattendues mais forcément excitantes !

Romain d'Huissier

Déboires éditoriaux

Si l'aventure ***Rising Stars*** démarra sur les chapeaux de roue – créateur prestigieux et éditeur en pleine ascension, elle se heurta bien vite à des obstacles assez typiques de la production de *comics* dans les années 1990. Ainsi, fort occupé par ses productions télévisuelles, Straczynski rendait souvent ses scénarios en retard ; quant aux dessinateurs, eux aussi ne parvenaient guère à tenir les *deadlines*. Le délai de parution entre les numéros finit par décourager les lecteurs et les ventes s'érodèrent peu à peu… La valse des dessinateurs continua et la fin de la série n'est graphiquement pas à la hauteur des débuts – gâchant quelque peu ce qui aurait pu être une œuvre marquante du comic book de la période.

Les lecteurs français ont pour leur part la chance de pouvoir découvrir cette saga dans une très belle intégrale en trois volumes parue chez Delcourt.

Emprunts

Avec ***Rising Stars***, Straczynski crée une œuvre certes originale mais qui emprunte à divers titres – sans pour autant verser dans un post-modernisme trop voyant. Ainsi, l'amorce de l'intrigue (un Spécial commence à enquêter sur le meurtre de certains de ses semblables) fait inévitablement penser à ***Watchmen*** (avec Rorschach se penchant sur la mort du Comédien). Quant à la communauté des Spéciaux, surveillée et crainte par le gouvernement, elle évoque bien sûr les mutants de chez Marvel. Enfin, l'intérêt porté à la façon dont des surhumains pourraient changer le monde (au lieu de maintenir le *statu quo*) était très en vogue à cette époque dans des titres à forte connotation politique (on pense aux ***Ultimates*** ou à la version Millar d'***Authority***).

Cela n'empêche pas ***Rising Stars*** – par un mélange harmonieux de ces influences et une forte identité narrative – de disposer de sa propre originalité, qui mérite que l'on s'y penche avec attention.



SÉRIE TV

BLINDSPOT

Tattoo Girl

Une fille tatouée et amnésique. Un agent du FBI torturé par son passé. Une directrice du FBI impliquée dans une opération gouvernementale secrète. Un mystérieux complot. La recette parfaite pour une série addictive !

Fiche technique
Éditeur • Warner Bros.
Prix constaté • 25,99 € (DVD) / 35,99 € (Blu-ray)
Matériel • 1 coffret DVD (ou Blu-ray) de la saison 1

New York. Un grand sac noir abandonné au beau milieu de Times Square déclenche une alerte à la bombe. Mais c'est une jeune femme nue au corps entièrement tatoué qui en est extraite. Amnésique, elle est incapable de s'identifier et de répondre aux questions des enquêteurs. On compte sur l'agent spécial Kurt Weller, dont le nom est tatoué en grand dans le dos de la jeune femme, pour en savoir plus. Mais celui-ci ne la reconnaît pas. Cependant, il se demande si elle n'est pas son amie d'enfance, disparue depuis vingt-cinq ans.

24 heures chrono/ Prison Break

La série est basée sur un mystère qui maintient le spectateur en haleine d'épisode en épisode, dans la veine de *24 heures chrono* ou de *Prison break*. Comme ces deux séries, *Blindspot* contient son lot d'invraisemblances. Et pourtant, elle est addictive. Probablement grâce à ses qualités narratives et à ses personnages.

Blindspot part d'un mystère que spectateurs comme héros veulent élucider : qui est donc cette femme tatouée, pourquoi est-elle amnésique, et que faisait-elle là, déposée sur Times Square ? Épaulé par les agents Reade et Zapata, ainsi que par l'agent spécial Patterson, responsable d'une unité scientifique, Weller mène l'enquête. À chaque épisode, un tatouage est décrypté et mène étrangement à une activité criminelle qui peut être démantelée par Weller et son équipe. Au-delà de cette routine, qui peut agacer mais heureusement évolue quelque peu, ce qui est intéressant au fil des vingt-trois épisodes de la saison une, c'est le fil rouge et les personnages qui se dévoilent au fur et à mesure et qui contribuent à l'histoire.

Mille-feuille

La construction narrative et l'interaction entre les histoires des personnages principaux et l'intrigue principale constituent un bon exemple de ce qu'un MJ peut mettre en œuvre pour immerger les joueurs dans une campagne.

Weller cherche depuis vingt-cinq ans son amie Taylor Shaw, qu'il pense avoir été enlevée par son père et jamais retrouvée depuis. Aussi, il pense rapidement que Jane Doe, la fille à l'identité mystère, est Taylor –surtout que les analyses ADN le confirment. Pourtant, l'analyse dentaire montre qu'elle viendrait plutôt d'Afrique du Sud. Jane vit régulièrement des *flash-backs* et rencontre finalement des hommes qui disent appartenir à la même organisation qu'elle, mais ne lui font des révélations qu'au compte-gouttes…

Par ailleurs, les autres membres de l'équipe ont également une influence forte : Reade est un agent très droit, respectueux des codes, qui n'aime pas



la tournure que prend l'affaire Jane Doe au départ. Il fréquente Sarah, la sœur de Kurt, à l'insu de son ami, ce qui le met dans une position délicate vis-à-vis de Kurt tout l'exposant aussi lorsqu'il découvre des indices dans le cadre de l'affaire. Tasha Zapata est quant à elle addict au jeu. Endettée, elle subit diverses pressions et chantages qui mettent à mal sa loyauté vis-à-vis de l'équipe et en position de la trahir.

Patterson est une *geek* adepte de nombreux jeux de plateau et de *Do-D*. Elle perçoit l'affaire Jane Doe comme une énigme à résoudre. Lorsqu'elle rapporte des dossiers confidentiels chez elle, son petit ami les découvre et l'aide, se mettant en danger mortel. Enfin, Mayfair, la directrice du bureau new-yorkais du FBI et supérieure hiérarchique de Weller, est impliquée dans une opération secrète aux côtés de Tom Carter, cadre dirigeant de la CIA, et de Sofia Varma, directrice adjointe au sein de l'administration de la Maison Blanche, dont elle a été la maîtresse. Cette opération « Daylight » semble au cœur du complot qu'est l'affaire « Jane Doe ».

Accélération

Le développement des différents éléments est habilement dosé, et contrairement à une série comme *Les Experts, Blindspot* n'est pas une succession d'épisodes similaires, bien qu'on puisse le craindre au départ. Les premiers épisodes ont pour objet de faire entrer les spectateurs (mais aussi les personnages, en fait) dans l'intrigue principale. Le côté répétitif de la structure narrative permet de sécuriser le spectateur et de la familiariser avec le premier élément de mystère que sont les multiples tatouages-énigmes qui couvrent le corps de Jane.

Mais, au fur et à mesure que la saison avance, des intrigues secondaires et des personnages apparaissent et se développent. Les personnages principaux prennent de la consistance, et les relations des uns avec les autres se construisent pour servir l'intrigue, de façon positive pour la faire avancer (le petit ami de Patterson, l'ex de Weller…) ou négative, comme obstacle à franchir (l'influence de Carter sur Mayfair et Zapata, la relation entre Reade et Sarah Weller…).

Le dernier tiers de la saison accélère encore le mouvement, des rebondissements surviennent qui bousculent les liens entre les personnages mais font aussi progresser l'histoire pour atteindre un *climax* et un premier niveau de résolution. Évidemment, quand Hollywood tient un filon, il ne le lâche pas comme ça. Aussi, le dernier épisode n'apporte pas une résolution finale de l'intrigue – tout au plus obtient-on quelques éclaircissements sur le rôle de certains personnages principaux et secondaires, notamment sur l'identité de Jane Doe – et ouvre sur une saison 2 dont la diffusion a commencé aux États-Unis mi-septembre. En attendant, n'hésitez pas à regarder *Blindspot* aussi bien pour vous divertir que pour en tirer l'inspiration pour vos campagnes et intégrer les PJ dans vos intrigues (en associant bien entendu vos joueurs à la réflexion).

Marc Sautriot

Le syndrome de l'amnésique

Le héros amnésique est un classique. On pense immédiatement à la BD *XIII* ou aux *Jason Bourne* tirés des romans de Ludlum qui ont également inspiré le personnage de la BD. On pourrait donc penser que *Blindspot* n'apporte rien de neuf… s'il n'y avait les fameux tatouages. C'est la combinaison des deux qui donnent l'originalité de Jane Doe et font qu'on ne pense pas : « Ah, mais c'est une resucée de *XIII* ou de *Jason Bourne !* »
Ainsi, lorsque l'on créé un personnage, on peut très bien partir d'idées classiques déjà largement utilisées sans pour autant faire une pâle copie d'un personnage existant. Umberto Eco disait des histoires qu'elles ont déjà toutes été racontées ; ce qui importe, c'est la façon dont on les raconte. De la même façon, une règle importante à suivre dans le processus de création d'un personnage est d'apporter un nouvel éclairage lorsqu'on part d'une base stéréotypée.

J'aime :

+ Des personnages intégrés dans l'intrigue.
+ Les interactions entre personnages.
+ L'évolution de l'intrigue.

J'aime moins :

− Le schéma répétitif « Un épisode/un tatouage résolu ».
− Une intrigue reposant sur des invraisemblances.
− Le côté *too much* typique de Hollywood.



JEU DE PLATEAU (VO)

Terraforming Mars

Joue-la comme Matt Damon

À la tête d'une corporation terrienne, à vous de prendre les grands moyens pour faire de la planète rouge un havre habitable par les humains. Pas si simple.

Fiche technique

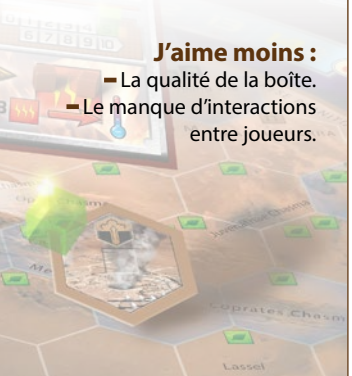
Éditeur • FryxGames
Matériel • Plateau représentant Mars, tuiles pour les zones terraformées, un plateau de ressources par joueur, marqueurs et cubes en plastique, cartes de corporation, cartes de projet, livre de règles.
Joueurs • 1 à 5
Durée constatée • 2 à 3 heures
Prix constaté • 60 €

J'aime :

✚ Chaque partie est différente.
✚ La variante de *draft*.
✚ La simplicité.

J'aime moins :

– La qualité de la boîte.
– Le manque d'interactions entre joueurs.



Bienvenue sur Mars

Le jeu propose de mener la terraformation de Mars depuis les premières installations jusqu'à l'obtention d'une planète vivable, avec assez d'atmosphère, d'eau et de chaleur pour y développer un environnement propice à la vie humaine. Chaque joueur participe à l'effort commun, mais vise avant tout à prendre l'ascendant sur ses rivaux en étant celui qui contribue le plus à cette évolution.

Les joueurs disposent de plusieurs ressources : acier et titane pour les matières premières ; plantes (ainsi qu'animaux et microbes) pour mesurer le développement de l'écosystème ; électricité et chaleur. Mais aussi et surtout le nerf de la guerre, les MegaCredits. Au cours d'une série de tours, chacun cherche à optimiser ces ressources afin de développer des projets de terraformation, aménager des espaces de vie sur la planète (cités, océans et espaces de verdure) et améliorer les conditions de vie : toutes choses qui rapportent des points de victoire, décomptés lorsqu'enfin ces conditions sont acceptables pour les humains.

Gestion de projets

Le sel et le cœur du jeu reposent dans les cartes de projet, nombreuses et toutes uniques. Les joueurs commencent avec quelques projets de départ. Par la suite, obtenir de nouveaux projets (et de nouvelles cartes) requiert de les acheter au début du tour. Il est donc très important de mesurer la valeur d'un investissement, puisqu'en plus d'acheter la carte, il faudra ensuite payer le coût de développement du projet. Certaines cartes ont des prérequis : par exemple un niveau maximum d'oxygène ou une température minimale.

La variété des cartes est considérable et permet un renouvellement de partie en partie. Les combinaisons entre cartes existent, mais sans jamais être bloquantes ou indispensables à la victoire. Toutefois, il est préférable de se concentrer sur quelques spécialités plutôt que de se disperser. Comme dans de nombreux jeux dev ce type, les cartes comportent leur lot de symboles et d'icônes, très intuitives. De plus, chaque carte contient une explication textuelle qui aide à la prise en main.

Contrairement à d'autres jeux du même genre, le but n'est pas ici de créer le meilleur engin possible. La victoire s'obtient plus en s'adaptant aux diverses situations et en sachant choisir ses batailles. Les variantes permettent d'allonger les parties ou d'insérer une phase de draft au début de chaque tour. Les interactions entre joueurs sont relativement limitées, principalement autour du placement des tuiles sur la planète. Au final, un jeu bien sympathique et facile à prendre en main sur un thème agréable.

Thomas Robert

MYTHE DE CTHULHU

Une nouvelle traduction

Trois volumes dédiés à l'œuvre de H. P. Lovecraft



Les éditions Bragelonne et Sans-Détour coéditent un nouvel ouvrage consacré au mythe de Cthulhu, occasion propice pour faire un point sur l'entreprise menée par ces deux éditeurs.

La bonne occasion pour découvrir ou redécouvrir une œuvre littéraire

En quelques 1 200 pages réparties sur trois volumes, nous est proposée une nouvelle traduction de trente-trois nouvelles écrites par Howard Phillips Lovecraft, dont le célébrissime *L'Appel de Cthulhu* . Pour faciliter l'immersion du lecteur dans l'univers de l'auteur, un portfolio de 16 pages comprenant soit des photographies des paysages et lieux qui ont inspiré l'auteur (livre I), soit des illustrations de créatures qui peuplent cet univers (livre II et III) agrémente chaque ouvrage.

La modernité des récits, servie par cette nouvelle traduction et les éléments d'ambiance qui accompagnent chaque livre font de ces ouvrages une très bonne occasion pour découvrir ou redécouvrir une œuvre littéraire riche et unique.

L'Appel de Cthulhu

Message aux passionnés de *L'Appel de Cthulhu (AdC)*, le jeu de rôles tiré de cette œuvre littéraire : ces trois ouvrages éveilleront forcément quelque chose en vous ! La présentation du mythe et de son auteur en introduction du livre I comporte de grandes similitudes avec certains passages du livre de base de *L'AdC* v. 6 édition 30e anniversaire. Quant aux illustrations des portfolios et des couvertures réalisées par Loïc Muzy, l'illustrateur principal de Sans-Détour, certaines ne seront pas inconnues des possesseurs de *L'AdC* v. 7. Amis rôlistes vous voilà prévenus !

PS : l'illustration de la couverture du livre II, loin d'évoquer une créature poulpique, fait davantage penser à l'affiche du troisième film d'une célèbre saga de science-fiction – horreur. Mais ce point de vue n'engage que l'auteur de cet article.

Romain « Meriark » Lecomte



Fiche technique

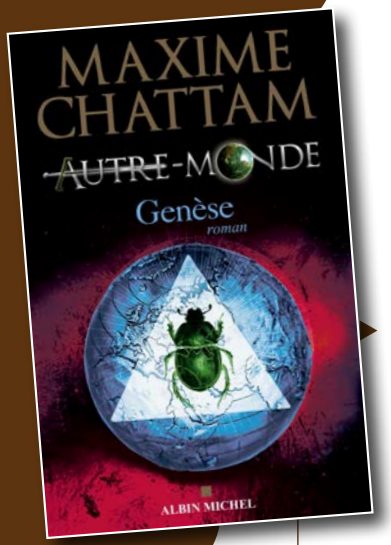
Éditeur • Bragelonne et Sans-Détour
Auteur • Howard Phillips Lovecraft
Matériel • Livres grand format (16 x 24 cm) à couverture rigide de 431, 378 et 374 pages
Prix constaté • 25 € par ouvrage

J'aime :

✚ La modernité des textes rendue par la nouvelle traduction.
✚ Les éléments d'ambiance dans les ouvrages.

J'aime moins :

– La possible impression de « déjà vu » pour les joueurs de *L'AdC*.
– L'illustration de la couverture du livre II.



ROMAN (VF)

AUTRE-MONDE T.7

Genèse

L'ultime chapitre de la saga à succès *Autre-Monde* était attendu depuis longtemps. En effet, Maxime Chattam souhaitait prendre son temps pour soigner la sortie de Matt, Ambre et Tobias, ses héros.

C'est désormais chose faite : *Genèse*, le septième et dernier tome de la série, est sorti fin novembre, apportant son lot de révélations et, bien entendu, la confrontation finale avec Ggl, l'entité qui menace les êtres vivants.

Previously…

La Terre a été transfigurée par la Tempête, un phénomène qui a fait disparaître la quasi-totalité de l'humanité. Seuls quelques enfants épars ont survécu, ainsi que des adultes qui ont oublié leur passé et sont devenus amers, ce qui leur vaut le nom de Cyniks. La surface de la Terre est changée à jamais, la végétation et les animaux ayant parfois évolué de façon étonnante. Dans ce décor, les enfants, menés par Matt, Tobias et Ambre, ont affronté les Cyniks et les ont vaincus grâce à leurs nouveaux pouvoirs.

Mais au nord, Entropia a commencé à se propager sous l'impulsion de Ggl, une entité qui absorbe tous les êtres vivants. Les enfants partent à la recherche des Cœurs de la Terre, de puissantes énergies naturelles que seule Ambre peut absorber et qui peuvent leur permettre de vaincre Ggl. Le voyage les mène en Europe, où ils sont confrontés à d'autres Cyniks. Là, ils échouent à récupérer un Cœur de la Terre, détruit par Ggl. Leur seul espoir de vaincre la créature réside dans le dernier Cœur, situé « au sud ».

Le voyage de la dernière chance

Genèse retrace le voyage de la dernière chance. Ggl est plus puissant que jamais, il contrôle désormais la plupart des adultes, s'étend de plus en plus et possède des agents partout. Matt, Tobias, Ambre et leurs amis sont engagés dans une fuite en avant pour trouver le dernier Cœur de la Terre, ce qui les contraint à traverser des régions inconnues et redoutables, telles que l'ancienne Italie, qui a été littéralement « retournée » par la Tempête, devenant un royaume souterrain. Le voyage les emmène également sur les eaux de la Méditerranée et au Moyen-Orient, chaque lieu réservant son lot de difficultés, de personnages et de créatures à rencontrer ou à affronter.

À l'issue de cette quête, bien entendu, l'affrontement avec Ggl est inévitable et Maxime Chattam nous a réservé un final grandiose et terrible. Mais auparavant, il a également pris soin de révéler une certaine genèse de cet autre monde, permettant au lecteur de fermer le livre sans avoir un goût d'inachevé. L'auteur a également semé quelques graines pour un éventuel *spin-off*, sans parler de son projet de troisième cycle, situé dans un lointain futur. En attendant, merci Maxime pour cette superbe fin !

Marc Sautriot

Fiche technique
Éditeur • Albin Michel
Auteur • Maxime Chattam
Prix constaté • 22,5 €

J'aime :
✚ L'Italie « retournée ».
✚ La bataille finale, terrible.
✚ Une quête homérique.
✚ La genèse.

J'aime moins :
━ C'est la fin !

ESCAPE BOOK (VF)

LA TOUR DE L'ALCHIMISTE / PRISONNIER DES MORTS

Par ici la sortie !



Avez-vous déjà été pris au piège d'un livre ?

Issue d'un astucieux mix entre un livre dont vous êtes le héros et une *escape room*, cette collection de livres d'un nouveau genre mettra vos méninges à rude épreuve. Vous ne pourrez compter que sur votre astuce et un crayon de bois pour résoudre les énigmes retorses qui vous permettront de vous échapper du livre.

Le premier tome, signé François Levin, vous conduira à la découverte des mystères d'une tour des plus inquiétantes, la tour de l'alchimiste. Répondant à un défi stupide, vous vous y retrouverez coincé sans savoir comment vous en sortir. Les pièces sont sombres et cachent de nombreux pièges ; le danger vous guette, à moins que ce soit cette sinistre silhouette qui vous veut du mal. Seuls les plus grands secrets de l'alchimie semblent pouvoir vous aider à sortir vivant. Et si les secrets de la tour avaient un sens particulier pour vous ?

Le second tome, sous la plume de Frédéric Dorne, vous enferme dans un bunker infesté de zombies et vous lance à la recherche du professeur Fimah, seul détenteur d'un vaccin capable de sauver l'humanité du dément responsable de cette prolifération. Votre logique et votre sens de l'observation seront vos meilleures armes pour mener à bien votre mission, à moins que vous puissiez compter sur votre connaissance de la chimie ou quelque chose de plus efficace contre les zombies qui vous cernent déjà. L'étau se resserre et le temps vous est compté.

Avec des énigmes parfois capilotractées et des mécaniques de jeux pouvant varier d'un tome à l'autre, c'est la possibilité de multiples univers à arpenter qui se déploie. Les deux premiers ouvrages de 404 éditions explorent les voies d'un nouvel amusement littéraire alliant ambiance et réflexion. Serez-vous à la hauteur du rôle et du défi proposés ? Le concept des *escape room* cartonne partout en France. Quel destin pour ce nouveau type de média et d'expérience ?

S. L. M.

Fiche technique

Éditeur • 404 éditions
Auteur • François Lévin, Frédéric Dorne
Prix constaté • 11,95 € par livre

J'aime :

✚ Les ambiances différentes à chaque livre.
✚ Les énigmes parfois retorses.

J'aime moins :

– Ecrire dans mes livres.
– Le côté un peu trop dirigiste parfois.





ROMAN

La Résurrection du Dragon

L'empereur contre-attaque

Se remettant de ses blessures après l'ultime affrontement avec les 81 frères, Johnny Kwan se remet au travail en enquêtant sur le meurtre d'une femme-serpent. Il est également sollicité par la Triade du Dragon florissant pour une mission « simple ». Bien sûr, les choses vont se révéler plus compliquées que prévu. Dans ce tome 2 des *Chroniques de l'étrange*, Romain D'Huissier continue de faire évoluer son univers mêlant créatures et magie chinoises au décor moderne de Hong Kong. L'intrigue générale se développe, et le récit, parfaitement maîtrisé, fait alterner scènes d'investigation, rituels magiques et combats endiablés dans lesquels l'œil averti détectera certaines mécaniques de JdR.

Après avoir fini le livre, on a deux envies : lire la suite (novembre 2017) et jouer ces *Chroniques*. En attendant qu'un éditeur publie éventuellement le jeu dédié de l'auteur, *Chroniques Oubliées contemporaines* ou *Feng Shui* sont tout indiqués.

Marc Sautriot

Éditeur • Éditions Critic
Auteur • Romain D'Huissier
Matériel • Livre au format 13,8 x 20,5 cm de 333 pages
Prix constaté • 23 €



NOUVELLES

U4.Contagion

Avant, pendant et après

Un an après la sortie des romans *U4* (cf. *Casus Belli* n° 18), *U4.Contagion* nous replonge dans la pandémie qui éradique l'essentiel de la population mondiale à l'exception des adolescents français et de quelques adultes. Ce nouvel ouvrage vient compléter la saga avec des récits se passant avant, pendant et après la pandémie, apportant un éclairage particulier sur certains personnages ou événements.

Une nouvelle nous permet de vivre les événements du point de vue du président de la République, ce qui permet de comprendre l'organisation des pouvoirs publics dans ce contexte ainsi que le positionnement de l'armée au cours des récits. Une autre nouvelle est la suite directe des aventures de Koridwenn. Pas forcément originale, elle a cependant une saveur particulière. Dans l'ensemble, ces récits apportent tous de nouvelles briques à l'univers de *U4*, ce qui est d'autant plus intéressant pour ceux d'entre vous qui seraient tentés de l'adapter en JdR.

MS

Éditeur • Nathan/Syros
Auteurs • Yves Grevet, Florence Hinckel, Carole Trébor et Vincent Villeminot
Matériel • Livre au format 15,5 x 22,5 cm de 456 pages
Prix constaté • 16,95 €



BD

Preacher

Jesus he knows me

Jessie Custer est un tranquille pasteur d'une petite bourgade du Texas qui se retrouve habité par l'union d'un ange et d'un démon : Genesis. Cela lui octroie quelques capacités particulières.

Accompagné par Tulip, son ex-petite amie devenue tueuse à gages, et Cassidy, un vampire irlandais pure souche, Jessie se lance à la poursuite de Dieu afin d'obtenir des réponses aux doutes et interrogations qui le rongent. En effet, le Tout-Puissant manque à l'appel depuis que Genesis a réussi à fuir sa prison. Cette quête va mener le trio à repenser sa conception du Bien et du Mal.

À lire en hommage à Steve Dillon, décédé il y a peu, pour comparer avec la série produite par *AMC*, ou simplement pour le plaisir d'une plongée radicale dans cet univers violent et teinté de surnaturel qui sent bon *INS/MV*. Et si vous avez de la chance, peut-être croiserez vous Tête de Fion le bien nommé.

S.L.M.

Éditeur • Urban comics
Scénariste • Garth Ennis
Dessinateur • Steve Dillon
Prix constaté • 28 €



ROMAN STAR WARS (VO)

Bloodline

Fille de Vador

Trente ans après Endor, la Nouvelle République est déjà en difficulté, tiraillée entre deux courants politiques. Mon Mothma a quitté le pouvoir après avoir fait disparaître le poste de Chancelier suprême, et les décisions sont prises par le Sénat… ou pas ! Le sénateur Leia Organa essaie d'œuvrer pour le mieux tandis que son vaurien de mari est à l'autre bout de la galaxie, désormais engagé dans la course de modules. Enquêtant sur un réseau criminel, elle met le doigt dans un engrenage terrifiant. Complot politique, enquête, coups bas… Claudia Gray, à qui l'on doit déjà un très bon et atypique roman *Star Wars* (*Étoiles* perdues, cf. *Casus Belli* n° 19), récidive et fait le lien entre l'épisode VI (et les romans *Aftermath*) et l'épisode VII, en apportant des éléments sur le Premier Ordre, son fils Ben, le fonctionnement de la Nouvelle République et la raison d'être de la Résistance.

MS

Éditeur • Century (grand format) / Del Rey (poche)
Auteur • Claudia Gray
Matériel • 1 livre grand format de 352 pages ou poche de 432 pages
Prix constaté • Environ 25 € (grand format) ou 8 € (poche)



DVD & BLU-RAY

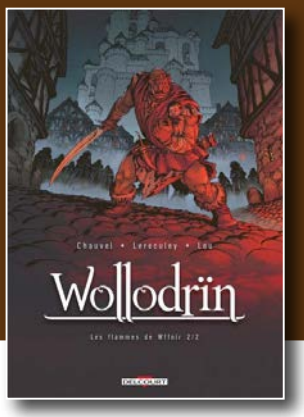
Harry Potter

En version longue !

Si tout le monde connaît l'existence des versions longues des trilogies du Seigneur des Anneaux et du Hobbit, la sortie récente d'un coffret Blu-ray chez Warner Bros regroupant les huit films de la saga Harry Potter est passée relativement inaperçue. Pourtant, aujourd'hui et pour une somme modeste (30 euros en promotion chez la plupart des enseignes), vous pouvez vous procurer l'ensemble et donc découvrir Harry Potter à l'école des sorciers (année 1) en version 159 minutes (contre 152 dans la version cinématographique d'origine) et Harry Potter et la chambre des secrets (année 2) en version 174 minutes (contre 161 pour l'original). Ces quelques scènes supplémentaires plaisantes, surtout dans La chambre des secrets ne justifient sans doute pas l'achat du coffret si vous possédez déjà les DVD. En revanche, si ce n'est pas le cas, foncez sans hésitez. Le coffret contient aussi 8 posters.

Tête Brûlée

Éditeur • Warner Bros
Matériel • 11 Blu-ray et 8 posters
Prix constaté • 30 € (promotion)



BD

Wollodrïn T.8

Les PJ se sont rencontrés !

Nos fidèles lecteurs connaissent la série Wollodrïn de Chauvel et Lereculey dont nous avons déjà parlé dans les pages de l'étagère du rôliste. Eh bien, ce tome 8 (Les Flammes de Wffnïr 2/2), qui clôt la quatrième histoire courte de deux tomes chacun de la série, marque un tournant. En effet, l'univers créé au départ dans le cadre de la BD 7 voleurs appartenant au premier cycle des 7 chez l'éditeur, commence à prendre du volume. Attention Spoiler. À la fin de ce tome, les héros décrits dans les histoires précédentes – y compris le couple improbable de 7 voleurs – se rencontrent enfin et s'apprêtent à mener ensemble la quête qui va mettre en branle le monde. Comme si les neuf BD précédentes n'avaient été qu'une longue mais plaisante intro. On attend avec une grande impatience le plat de résistance qui arrive, maintenant que l'apéro est passé !

TB

Éditeur • Delcourt
Auteur • Chauvel - Lereculey
Matériel • BD 64 pages
Prix constaté • 15 €



Acide et Venin

Ce scénario était prévu à l'origine pour le supplément Horde et Bâtisseur, *pour* Vermine. *Le voilà adapté à* Chroniques Oubliées *contemporaines, utilisable en oneshot ou dans un univers post-apocalyptique de votre choix. Un avant goût d'une nouvelle déclinaison de* Chroniques Oubliées *?*

En quelques mots...

Combien de temps l'humanité survivrait-elle à la disparition des abeilles ? Pour une petite communauté isolée, c'est un problème très concret auquel il faut rapidement trouver une réponse, sous peine de voir la communauté disparaître. Heureusement, les PJ sont là…

Fiche technique

TYPE • Lutte et factions
PJ • Niveaux 2-4
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Le vieillard allait et venait entre les rangées d'arbres fruitiers de la serre. La floraison des amandiers venait de se terminer, celles des abricotiers et des cerisiers n'allaient pas tarder à suivre. L'œil aiguisé du botaniste contempla les branches des amandiers. Il passa la main sur plusieurs fleurs sèches. Aucun fruit. Il fronça les sourcils. Passant d'arbre en arbre, il effectua le même contrôle à plusieurs reprises, sans plus de succès. C'est l'air morose qu'il sortit de la serre par le couloir aménagé, alors que les premières gouttes de pluie se mettaient à tomber. Sous la protection du plastique transparent, il ne risquait rien, mais il ne put réprimer un frisson, et accéléra le pas pour traverser l'espace qui le séparait du corps principal de la serre.

Parvenu à l'autre extrémité du couloir, il s'arrêta un instant et reprit son souffle, contemplant le lieu principal de vie de sa communauté. Des structures en acier sans murs ni toits servaient de bâtiments, reliés entre eux par des passerelles, des rampes et des câbles. Pratiquement toutes ces structures servaient en même temps de support au grand dôme transparent qui leur servait d'abri contre les pluies maudites. Au-dessus de lui, les voltigeurs s'activaient sous la surface du dôme, contrôlant inlassablement, traquant la moindre rayure anormale, la moindre fissure, resserrant sans cesse les fixations métalliques, ajoutant des panneaux de renfort en cas de nécessité. On les appelait les voltigeurs car ils travaillaient le plus souvent suspendus dans le vide, entre les poutrelles de soutènement, qu'ils utilisaient pour se déplacer d'un endroit à l'autre. Certains d'entre eux ne touchaient parfois pas le sol plusieurs heures durant.

Quelques enfants passèrent en courant devant le vieil homme. Ils gambadèrent jusqu'à une des structures et commencèrent à grimper sur les fines poutres d'acier, courant presque, sans faire attention au vide sous leurs pas. Il soupira et secoua la tête, avant de prendre la direction du bâtiment du conseil. Il descendit la rampe qui menait aux niveaux inférieurs et se dirigea vers la salle de l'assemblée. Piotr se trouvait là, plié en deux sur les livres de compte et le journal de bord de la colonie.

« Je reviens de la serre des fruitiers. »

L'homme leva les yeux du vieux bureau en chêne, réajusta ses lunettes et contempla le nouvel arrivant. Lorsqu'il aperçut son air soucieux, il posa sa plume, referma son encrier, et l'invita à s'asseoir sur un tabouret en face de lui. Il sourit légèrement avant de répondre d'une voix douce :

« Quel est le problème, Vassili ?

- Je suis désolé de t'importuner encore, Piotr, mais mes pires doutes se confirment.

- Les abeilles ?

- Oui, j'avais alerté le conseil à ce sujet, car j'en ai vu cette année beau-



Sous les dômes, la civilisation ?

coup moins que les années précédentes. Vous aviez proposé de patienter pour constater les effets réels sur la production. »

Il songea aussi aux rires de certains membres du conseil, aux messes basses après son dernier exposé. Ils l'avaient pris pour un vieux fou un peu trop amateur d'insectes. Mais la vérité, c'est que peu d'entre eux savaient quoi que ce soit sur la manière de cultiver, et qu'ils en concevaient un vif ressentiment à l'égard du responsable des jardins.

« N'est-il pas trop tôt pour constater ces effets ? Nous ne sommes qu'en avril, après tout.

- Non, je ne le crois pas. Sur nos troisvamandiers, je n'ai trouvé qu'une dizaine de fruits, Piotr. Et encore seront-ils certainement rabougris et immangeables. Si nous ne faisons pas quelque chose très vite, nous allons manquer la principale phase de floraison. Et même si nous avons des réserves, je ne crois pas qu'elles supporteront des mois entiers de disette.

- Que suggères-tu ?

- Il faut ramener une colonie d'abeilles dans la serre. Les pluies augmentent encore leur zone d'effet. Bientôt, plus aucune ruche ne sera à portée de nos serres. L'une des trois ruches que nous avions repérées, il y a deux ans, serait un bon choix. Elles ne sont pas trop loin de notre frontière. »

La frontière. Un mot désuet et inconnu, ces jours-ci. Mais pour eux, la frontière désignait à mot couvert l'espace entre la zone des pluies acides et les zones non encore touchées. À l'intérieur de la frontière, personne n'entrait jamais hormis les membres de leur communauté et quelques rares égarés.

« Tu sais bien ce qu'en pense le conseil, Vassili : toutes les souches de ces ruches sont des abeilles tueuses. Et même si elles n'ont pas muté comme celles dont nous nous étions débarrassés il y a quatre ans, elles peuvent encore faire des ravages immenses. »

Le vieil administrateur prit une voix encore plus douce avant de poursuivre :

« Elles pourraient même détruire notre communauté, Vassili. →

- Pas plus que le vent ou la pluie. Combien de temps penses-tu que nous tiendrons sans fruit d'aucune sorte ? »

Son interlocuteur s'enfonça dans sa chaise, l'air songeur. Le botaniste n'en savait probablement rien, mais les chiffres n'étaient pas bons. Les réserves allaient en s'amenuisant, et il leur fallait absolument trouver une solution.

« Je vais convoquer le conseil. Nous prendrons ensemble une décision. »

Introduction - La serre

Ce scénario est conçu pour se dérouler dans un XXIe siècle post-apocalyptique, où la civilisation moderne s'est écroulée pour laisser la place à un univers qui tient plus de *Mad Max* ou du *Dernier Combat*. La région alentour n'est décrite que succinctement afin de laisser toute latitude aux meneurs de jeu de placer ce scénario où ils l'entendent. Il peut donc être inséré dans un épisode de voyage du groupe de PJ ou servir de point de départ à un groupe débutant, les PJ faisant alors partie de la communauté principale de l'histoire.

Les PJ vont entrer en contact avec une communauté étrange tentant d'assurer sa survie au beau milieu d'une zone autrefois ravagée par de redoutables pluies acides, et dont les industries voisines laissées à l'abandon ont achevé de rendre les sols toxiques. Du fait de l'hydrométrie de la région, la zone toxique s'étend régulièrement. La communauté vient de s'apercevoir que les abeilles, trop éloignées ou elles-mêmes touchées par la zone toxique, n'assurent plus leur mission essentielle de pollinisation. Il faut donc de toute urgence que la communauté récupère une reine ou, mieux encore, une ruche entière, afin d'assurer la production de fruits sans laquelle elle risque famine et carences alimentaires. Transporter une ruche n'est déjà pas une mince affaire, mais lorsque la seule espèce d'abeilles présente est de souche africaine, surnommée « abeille tueuse » et que des bandes de pillards rôdent, c'est un véritable défi en perspective.

La zone des pluies

La zone toxique était autrefois boisée et vallonnée, alternant prairies verdoyantes et forêts denses et humides. Jusqu'à la seconde moitié du XXe siècle, familles, couples ou solitaires arpentaient les maints sentiers qui se perdaient entre les quelques lacs de la région. Seuls quelques petits villages isolés attestaient de la présence de l'homme. Mais à la fin du siècle dernier, dans une période de surproduction industrielle et d'ignorance écologique, consciente ou inconsciente, survinrent deux fléaux : les premières pluies acides, et l'installation dans la région de plusieurs industries lourdes. En quelques dizaines d'années, toute la région ou presque devint un désert où ne survivaient que quelques insectes et quelques herbes rabougries, et où aucune végétation ne s'élevait à plus de quelques centimètres du sol hormis les troncs noircis des arbres. Des bois entiers devinrent en une nuit un assemblage d'échardes charbonneuses, les lacs se transformèrent en mares putrides, et même si la pierre des maisons résista aux pluies, leurs habitants étaient depuis longtemps partis lorsque les villages furent touchés à leur tour. La région fut dès lors complètement désertée, et les industries abandonnées. Les déchets et matières premières infiltrèrent alors lentement les sols, rendus impropres à toute végétation.

Le secteur, surnommé « zone morte » par les communautés nomades des régions voisines, occupe

Pluies acides

Les régions européennes les plus touchées par les pluies acides étaient des pays tels l'Allemagne de l'Est, la République tchèque, la Slovaquie et la Pologne, où les émissions de gaz des industries lourdes (principalement françaises et allemandes) se déversaient, amenées jusque-là par les vents dominants, qui soufflent d'ouest en est sur le continent. C'est par défaut dans l'une de ces régions que ce scénario se déroule.

une bande de terrain d'environ cinquante kilomètres du nord au sud, et d'un peu plus de cent kilomètres d'est en ouest. Le terrain y est légèrement accidenté, décharné, battu par des vents charriant terre, cendres et fines gouttelettes acides. Les quelques lacs et cours d'eau emprisonnés dans la zone morte ne sont plus potables depuis des lustres, et la surface des ruisseaux est couverte d'une mousse jaunâtre tant la concentration de soufre y est importante. Quelques troupeaux victimes des pluies ou d'empoisonnement furent laissés à l'abandon, et seuls leurs os blanchis subsistent, parfois accompagnés des ossements de charognards qui pensaient avoir déniché un repas facile. Dans certains vallons, des cavernes de petite taille offrent un abri limité contre les précipitations. Étrangement, les quelques routes qui traversaient la région sont intactes, et le bitume y est comme neuf. Du coup, certains voyageurs pressés et disposant d'un véhicule tentent parfois leur chance afin d'éviter un large détour. Il arrive qu'ils aient la chance d'éviter les bourrasques toxiques qui sévissent régulièrement. D'autres ont moins de chance. Ne restent alors que quelques carcasses de véhicules et les restes de leurs occupants. La seule végétation qui parvient à se développer sur ce terrain est une herbe rêche et brune impropre à toute consommation. **Malgré ce que croient les habitants, les pluies en elles-mêmes ne sont plus acides depuis des années,** mais la région ne s'est tout simplement pas encore remise des dégâts.

La communauté ðes serres

Au début du siècle, alors que la vermine n'était encore qu'une rumeur et que les gouvernements ignoraient tout de leur chute prochaine, un richissime architecte imagina un projet fou visant à permettre à nouveau la vie dans cette zone dévastée. Il comptait bâtir d'immenses dômes faits d'un plastique transparent résistant à la corrosion, réhabiliter les sols et replanter arbres et buissons. Lors des premières inspections, il s'avéra bien vite que, par chance, les nappes phréatiques profondes n'étaient pas trop touchées par le phénomène, les sols filtrant la plupart des produits toxiques. Cela assurait une certaine pérennité au projet, et l'architecte visionnaire se lança à corps perdu dans l'aventure. Il fallut dix années rien que pour bâtir les deux dômes principaux, et dix années de plus pour réhabiliter les sols sur un espace réduit et y faire pousser les premiers arbres. C'est alors que les sociétés civilisées tombèrent les unes après les autres. L'architecte, un dénommé Vincent Müller, conçut de plus en plus son projet comme un abri pour lui et les siens. En apparence, il fit mine d'abandonner le projet alors qu'en secret, il consacra tout ce qui restait de ses biens afin de transférer sur place tout le nécessaire. Bien vite, une communauté se forma autour de lui, faite d'amis, de parents ou de collègues souhaitant sauver ce qui pouvait l'être de leur civilisation.. Tous gardèrent le secret le plus longtemps possible et participèrent à la fondation de la communauté. Malgré le chaos et la destruction, plus d'une centaine d'entre eux parvint à rallier la serre, sans éveiller les soupçons des communautés de pillards nomades qui s'étaient emparé de leur pays.

Aujourd'hui, ce qui reste du petit groupe de personnes à l'origine du projet, les amis les plus fidèles de Müller, forment un conseil restreint qui prend la plupart des décisions pour la communauté. L'architecte est décédé avant d'avoir pu →

mener son projet à terme, mais sa dépouille fut transportée lors de l'exode et placée dans une crypte souterraine devenue depuis un lieu presque saint pour ses compagnons. Prévoyant, le groupe initial a amené sur place d'importants moyens qui ont permis à la communauté de rapidement vivre en autarcie et de développer ses propres moyens de subsistance : serres d'élevage et de culture, champignonnière, énergie solaire et éolienne, etc. Les dômes, situés en retrait de toutes voies de communication, dans un vallon relativement abrité du vent, n'ont jusqu'ici été découverts par aucun groupe de pillards. Quelques personnes imprudentes, victimes d'une tempête alors qu'ils tentaient de traverser la zone morte, ont été secourues et se sont ralliées au groupe. De temps en temps, la communauté envoie de petits détachements au-delà de la zone toxique, mais aucun contact n'est jamais entretenu avec l'extérieur.

La serre en elle-même se présente sous la forme de deux grands dômes transparents entourés d'une dizaine de dômes plus petits, tous reliés entre eux par des allées recouvertes de la même matière plastique. Les deux grands dômes mesurent environ cent cinquante mètres de diamètre, tandis que les plus petits ne dépassent pas trente mètres. Tous reposent sur des structures faites de poutrelles d'acier incurvées. Sous les deux dômes principaux, un système de galeries souterraines permet sur plusieurs niveaux de stocker les denrées et les matériaux, d'exploiter des champignonnières, et abrite les installations jugées « sensibles » : hôpital, maternité, école, salles de quarantaine, salle du conseil, etc.

L'objectif de la communauté a dès le départ été de conserver au maximum des connaissances datant d'avant l'exode. Àcette fin, du matériel tel qu'ordinateurs, livres ou même des machines-outils a été entreposé dans les souterrains, dans des zones spécifiques débarrassées de l'humidité. Par ailleurs, les représentants de diverses spécialités furent contactés afin de rejoindre la communauté : botanistes, médecins, mécaniciens, sages-femmes, informaticiens, géologues, météorologues, électroniciens, etc. L'extrême prévoyance des fondateurs a permis à la communauté de prospérer jusqu'à aujourd'hui. C'est ainsi que ses membres disposent par exemple de l'un des derniers liens existant avec un satellite météorologique qui leur permet de prévoir et localiser les pluies, qu'ils pensent encore acides.

Mais cette prospérité n'est qu'apparente, et possède un revers : à force de grandir, la communauté a atteint sa masse critique. Elle compte maintenant plus de trois cents personnes, pour moitié des enfants ou des adolescents. Le niveau des réserves a diminué, ponctionné par les besoins de plus en plus grands de la population et par l'incapacité du conseil à faire face à la réalité. D'autre part, le niveau technologique de la communauté ne cesse de régresser, tant il est ardu d'entretenir certains composants les plus avancés. Peu à peu, le groupe cède tout simplement au pragmatisme de la survie. Si cette voie est sans doute la plus apte à assurer la subsistance de la communauté, elle ne va pas sans quelques problèmes d'ordre politique : les membres du conseil représentant des spécialités avancées (électronique, informatique, météorologie) perdent peu à peu de leur pouvoir au bénéfice des spécialités qui trouvent une application beaucoup plus immédiate (médecine, botanique, mécanique). La tension monte sans cesse entre ce qui commence à ressembler à des factions.

Première rencontre avec les abeilles

Un nuage d'abeilles tueuses est à même d'éliminer très rapidement même le groupe le plus expérimenté si ses membres ne disposent pas de matériel adéquat pour se protéger. Lors du premier contact avec Léon, n'hésitez pas à rendre la situation extrêmement stressante pour les personnages : après ce à quoi ils ont assisté, n'importe quel bourdonnement devrait les faire sursauter et ils ne devraient avoir qu'une seule idée en tête : quitter la zone. S'ils tardent trop, n'hésitez en outre pas à les confronter à d'autres menaces éventuelles : des charognards venus se repaître des cadavres des compagnons de Léon, par exemple…

La zone des ruches

Lors d'une patrouille vers le sud, la communauté a repéré un vallon riche en espèces végétales de toutes sortes, notamment en fleurs et, dans ce vallon, plusieurs ruches actives. Malheureusement pour les membres de la patrouille, ces ruches abritent des abeilles de souche africaine, dites « abeilles tueuses » . L'un des patrouilleurs fut attaqué et tué par les abeilles, alors que les autres membres de l'équipe s'enfuyaient. La communauté marqua l'endroit comme dangereux, et l'ignora pendant quelques années. Mais lorsque l'absence de pollinisation devint critique, le botaniste Vassili Mikhailov proposa au conseil d'apporter l'une de ces ruches au sein d'une des serres de la communauté. La discussion qui s'ensuivit fut particulièrement âpre et mit en lumière l'opposition entre les deux factions. Le danger fut l'élément capital et mena le conseil à décider d'attendre quelques temps avant d'entreprendre quoi que ce soit, en espérant que l'absence des abeilles n'était que temporaire.

Au début du scénario, le conseil a discuté à nouveau de ce sujet et accepté la suggestion du botaniste, non sans de nouvelles tensions. Un groupe est donc parti vers le sud avec pour mission la récupération d'une ruche ou, au moins, d'une reine capable de fonder une nouvelle ruche dans les serres. C'est sur ce groupe, décimé à nouveau par les abeilles tueuses, que les PJ tombent par hasard au cours de leur voyage.

Mise en place

Ce scénario propose trois approches visant à impliquer le groupe des PJ dans l'histoire. Chaque approche peut amener des variations considérables en termes d'ambiance et de résolution des événements, mais ceci n'a pas une grande importance : le scénario est plutôt conçu comme un déclencheur qui force le contact entre la communauté des serres et l'extérieur que comme une simple suite d'événements. Les PJ assistent à ce premier contact et y prennent part. À partir de là, selon leur degré d'implication et leurs propres objectifs, le scénario peut être un simple épisode en cours de voyage autant que le début d'une longue histoire entre eux et la communauté.

Rencontre fortuite

La première approche fait des PJ des voyageurs qui tombent par hasard sur les survivants de l'expédition visant à récupérer une des ruches. Qu'ils soient simplement de bons samaritains, intrigués par la présence d'humains si proches de la zone morte ou bien encore en grand besoin d'approvisionnement, ils raccompagnent un survivant jusque chez lui, et entrent ainsi de plain-pied dans l'histoire de la communauté des serres.

Cette approche sera d'autant plus efficace que le meneur de jeu fera sentir aux PJ la désolation de la zone des pluies, par exemple s'ils essaient une première fois de traverser le secteur avant de renoncer et de le contourner, tombant seulement alors sur les membres de la communauté chargés de rapporter la ruche. Il est aussi possible de faire connaître certaines des caractéristiques de cette contrée par le biais de rumeurs transmises par des communautés ou des itinérants rencontrés lors de leurs pérégrinations. Cela peut être aussi une bonne idée de faire savoir aux PJ que des bandes de pillards rôdent dans toute la région. Cela pourrait d'ailleurs être un argument pour passer non loin de la zone morte : même si elle est plus dangereuse à cause des émanations toxiques, elle est connue pour être relativement délais- →

sée par les pillards et la vermine, ce qui n'est pas un mince avantage.

Si vous optez pour cette approche, commencez le scénario par l'acte I - Le survivant.

Pillards

La deuxième approche fait des PJ les pires ennemis de la communauté des serres : des membres d'une des bandes de pillards en maraude autour de la zone morte. Depuis plusieurs mois, leur chef a repéré des groupes isolés qui patrouillent parfois la limite des territoires désolés. Les PJ sont envoyés pour enquêter sur un tel groupe, repéré il y a peu dans une zone sauvage connue pour être le territoire de la vermine, notamment des ruches d'insectes particulièrement agressifs. Ils trouvent alors les survivants de l'expédition et leur viennent en aide, en espérant en savoir plus.

Cette approche sera beaucoup plus intéressante si les PJ sont impliqués depuis longtemps dans la région, au sein de la bande de pillards. Peut-être ont-ils déjà entendu parler de ces groupes isolés qui semblent venir de la zone morte, peut-être en ont-ils même déjà observé ? Ou peut-être ont-ils découvert une ancienne carte datant d'avant la chute et montrant le lieu où se trouvent les dômes ? À noter que cette proposition fait la part belle aux affrontements entre communautés et à l'action.

Si vous optez pour cette approche, commencez le scénario par l'acte I - Le survivant et préparez-vous à adapter la fin du scénario : il est en effet peu probable que les PJ cherchent dans ce cas à véritablement braver le danger afin de ramener une ruche ou une reine à la communauté.

Autochtones

Enfin, les PJ peuvent tout simplement être originaires de la communauté. Vu l'étendue des profils accessibles, il est tout à fait envisageable de créer un groupe issu des serres. Les joueurs sont alors au fait de tout ce qui concerne la zone des pluies et la communauté. Selon leur âge, ils peuvent même être au courant des tensions entre les factions « progressistes » et « archaïques ».

Vous avez plusieurs possibilités si vous choisissez cette approche. Les PJ peuvent tout d'abord être les membres du premier groupe envoyé récupérer des ruches. Dans ce cas, considérez que les discussions et manœuvres politiques décrites dans la deuxième partie du scénario ont lieu avant le choix du groupe et la mission. Par ailleurs, les PJ peuvent faire partie d'une expédition envoyée dans un deuxième temps. Le survivant a pu rentrer seul jusqu'au dôme, ou bien les PJ auront été envoyés à sa recherche. **Selon les cas, le scénario débute avec l'acte I - Le survivant ou avec l'acte II - Politique sous plastique.**

Acte I - Le survivant

Scène 1 - Le vallon

La scène se déroule dans un vallon qui semble paradisiaque : baignés de soleil, arbres et fleurs inondent l'ensemble de couleurs chatoyantes et de douces odeurs. Les PJ parviennent à cet endroit par l'un des contreforts et se trouvent en surplomb d'une scène étonnante : trois humains en train de courir vers une extrémité du vallon, poursuivis par un véritable nuage d'abeilles. À bonne distance, ils ne craignent rien, à moins qu'ils ne décident d'intervenir immédiatement. Ceux qui disposent d'au moins un rang dans la *Voie des sciences* ou la *Voie de la survie* reconnaissent immédiatement une attaque d'abeilles tueuses et disposent des quelques informations de base sur ces insectes (cf. annexe).

S'ils contemplent sans rien faire, ils constatent que tous les humains

sont piqués jusqu'à s'effondrer au sol. Le nuage d'insectes tourne alors en rond quelques minutes avant de retourner vers l'extrémité opposée à celle vers laquelle couraient les fuyards et s'y disperser. Sur les trois individus, un seul bouge encore et tente de ramper dès que les abeilles se sont éloignées. Il est visiblement sérieusement blessé et accueille avec gratitude toute aide extérieure. Si les personnages ne font rien, le survivant meure lentement suite aux effets du venin des abeilles. S'ils s'en approchent et tentent de le guérir, un test d'INT (Premiers Secours - ND 15) permet de déterminer que la meilleure chose à faire est de chauffer les zones piquées en approchant une flamme, ce qui provoque l'évaporation d'une partie du venin.

Une fois le premier choc de la rencontre passé, le survivant, nommé **Léon Markov**, se montre plus circonspect. Il essaie de répondre aux éventuelles questions des personnages, en se montrant aimable, sans toutefois en révéler trop sur sa propre communauté. Malheureusement pour lui, il s'est cassé une jambe lors de sa course et sait qu'il ne peut rentrer tout seul aux serres. Très vite, il demande donc leur aide aux personnages. En échange, il leur propose une ou plusieurs nuit(s) dans un abri sûr et peut-être quelques denrées ou matériel rare dont ils auraient besoin, tout en restant aussi évasif que possible. Quel que soit le sens de la discussion, le survivant se refuse à révéler de trop amples détails avant qu'ils aient pénétré dans la zone morte. Ce n'est que plus tard lors de leur périple qu'il accepte éventuellement de leur révéler quelques détails sur l'histoire de sa communauté.

Scène 2 - Traverser la zone morte

La traversée doit être un moment extrêmement tendu : pour Léon comme pour les personnages, la zone est particulièrement dangereuse, et il faut absolument éviter les pluies et les bourrasques toxiques. Le groupe a une vingtaine de kilomètres à parcourir, dans une zone vallonnée. Léon tient à commencer la route avec la nuit et affirme connaître un endroit où s'abriter, plus sûr, selon lui, qu'un séjour trop prolongé en dehors de la zone morte. Il n'hésite pas à leur donner les conseils élémentaires concernant la zone : ne boire aucune eau, éviter tout contact direct de la peau avec la terre, avancer le visage recouvert d'un tissu légèrement humide, etc.

Après trois heures de marche dans un paysage apocalyptique, le groupe parvient à une petite caverne dissimulée dans un repli de terrain, l'abri indiqué par Léon. À l'intérieur, deux lits de camps, quelques rations de survie et un peu d'eau potable attendent les personnages. Léon leur explique que quelques abris de la sorte servent à sa communauté en cas d'urgence. Il leur explique aussi qu'ils vont devoir s'abriter ici toute la nuit et le matin qui suit, car des pluies vont tomber sur la zone. Si les personnages s'inquiètent de savoir comment le jeune homme sait cela, il élude la question en prétendant que les membres de sa communauté ont appris à reconnaître les signes. En vérité, son équipe a bénéficié d'un rapport météorologique avant son départ, qui indiquait la possibilité de pluies.

Le lendemain matin, une bruine constante arrose effectivement la zone de la caverne. La nuit et la matinée doivent être des occasions pour les personnages et Léon de discuter. Le jeune homme, même s'il leur est très reconnaissant de leur aide, se montre extrêmement prudent dans ce qu'il leur révèle. Il faut une bonne dose de psychologique et de persuasion aux personnages afin de découvrir plus que le strict minimum. →



Le survivant du vallon

Un test de CHA (Psychologie - ND 20) leur révèle de plus que, par ses questions, Léon semble les sonder. Visiblement, le jeune homme a peur d'eux. Si les personnages font partie des pillards, s'attirer les faveurs du survivant est une première étape indispensable dans la réussite de leur mission.

Une fois la bruine matinale passée, la traversée reprend et il faut une demi-journée au groupe pour parvenir aux serres. Voici quelques idées de scènes ou événements à inclure dans cette première traversée ou dans une traversée ultérieure :

- les personnages doivent traverser un cours d'eau qui semble en ébullition, recouvert d'une mousse jaunâtre et d'où émane une odeur âcre d'œuf pourri. Il s'agit en fait simplement d'une source chaude sous une eau saturée en soufre, mais dans le paysage désolé de la zone morte, la vision a de quoi faire frémir. De plus, la concentration en acide sulfurique est assez importante pour que le contact avec la peau soit particulièrement désagréable. Une exposition prolongée sans nettoyage (avec du savon ou du bicarbonate de soude) pourrait même donner lieu à des blessures permanentes;

- le matin, ou après une pluie, un brouillard épais se lève. Opaque, dense et palpable, le brouillard charrie en plus certains composés toxiques issus du sol. Si les personnages s'y aventurent plus de quelques minutes, faites-leur faire un test de CON (ND 15 après le premier quart d'heure, puis ND 20 une demi-heure plus tard). En cas d'échec, ils commencent bientôt à avoir la tête qui tourne, de légères nausées et des picotements au niveau des sinus et des yeux. À partir de là, les personnages encaissent 1d6 DM toutes les cinq minutes. Si les PV d'un PJ tombent à 0, il tombe inconscient, empoisonné. Seuls des soins appropriés, disponibles dans l'hôpital de la communauté des serres, par exemple, peuvent alors faire sortir le personnage du coma,

- alors qu'ils avancent au travers de collines peu élevées et qu'ils sont au sommet d'un escarpement, les personnages aperçoivent les restes d'un ancien complexe industriel dans un vallon en contrebas. S'ils s'approchent et explorent un peu les lieux, ils découvrent bien vite une des sources de la pollution ambiante : les déchets toxiques de l'industrie abandonnée s'écoulent lentement mais sûrement dans les ruisseaux environnants;

- en traversant une portion de route qui semble comme neuve, ils aperçoivent au loin les restes d'un véhicule. Le conducteur a visiblement perdu le contrôle de sa Jeep, ce qui l'a propulsé sur le bas-côté. Les pneus et la carcasse sont comme neufs, mais le moteur a été défoncé lors du choc. Au vu de l'état des cadavres, l'accident date de quelques semaines tout au plus.

Scène 3 - Arrivée ɔans les serres

Le retour de Léon parmi les siens, accompagné d'inconnus, met rapidement en émoi toute la communauté. Les personnages sont accueillis à l'entrée d'une des deux serres principales par plusieurs membres du conseil, visiblement gênés par toute l'attention accordée à Léon et aux personnages. Rapidement, ils les mènent dans les souterrains de la communauté, dans la salle du conseil. Là, Léon fait son rapport et le témoignage des PJ est requis. L'une des membres du conseil, la médecin chef Heike, emmène ensuite Léon afin de lui prodiguer des soins pendant que les PJ sont interrogés plus avant par le conseil. Leurs objectifs, leurs →

Pluies mystiques

Les habitants des serres ont fait des pluies une entité quasiment mystique, au grand dépit des membres les plus rationnels de la communauté. Tous pensent que les pluies sont encore dangereuses. La révélation de leur caractère anodin serait un choc radical pour la communauté. Les personnages, au cours de la traversée ou plus tard dans le scénario, peuvent parfaitement être à l'origine de cette révélation. Il s'agit à la fois d'une bénédiction car c'est un signe d'un retour relatif à la normal, mais les membres les plus sages de la communauté savent aussi que c'est une malédiction, qui amènera probablement bien vite tous les pillards de la région dans la zone.
Si vous souhaitez rajouter une dimension mystique au scénario, vous pouvez imaginer une petite secte religieuse au sein des serres pour laquelle les pluies acides seraient à l'origine de la pureté d'âme de ses membres qui prophétiseraient l'arrivée d'un démon capable de résister à ces pluies. Si les personnages révèlent la vérité à propos des pluies, ils trouvent alors en cette secte un ennemi aussi discret que radical.

motivations, les dernières nouvelles de l'extérieur, d'où ils viennent et où ils vont sont autant de questions qui leur sont posées. Même s'ils sont reconnaissants, les membres du conseil se montrent extrêmement méfiants, à la limite de l'impolitesse. Le seul à se montrer relativement aimable est Vassili, le botaniste.

Au final, le conseil accepte que les personnages restent dans les serres pour s'abriter, en échange de quoi ils doivent se séparer de toutes leurs armes, lesquelles leur seront restituées ultérieurement. Si les personnages refusent, ils sont simplement reconduits à l'extérieur.

Si certains PJ requièrent des soins, ils sont eux aussi conduits à l'infirmerie. Plus tard, le groupe est installé dans une des chambres souterraines. Une jeune femme du nom de Maria leur est attachée afin de les guider dans la communauté. **Maria** était une enfant lorsque ses parents tentèrent, il y a plusieurs années, d'échapper aux pillards en traversant la zone morte. Malheureusement, la brume toxique leur fit perdre conscience alors qu'ils roulaient vers le nord. Les deux adultes périrent empoisonnés, mais l'enfant survécut et fut retrouvée deux jours plus tard par les gens des serres qui l'accueillirent en leur sein.

Maria, même si elle est en partie défigurée à cause de l'exposition prolongée à la brume, est une jeune femme souriante, optimiste, à l'enthousiasme contagieux. Elle raconte son histoire sans pour autant perdre sa bonne humeur et répond à la plupart des questions des personnages sans arrière-pensée. La seule information qu'ils ne tireront pas d'elle est l'existence au sein de la communauté des deux factions. Tout simplement parce qu'elle ne s'intéresse pas à ce genre de choses et ne s'en est même pas aperçu.

Acte II - Politique sous plastique

Pendant les quelques jours qui suivent l'arrivée des personnages dans les serres, le conseil est en ébullition. L'opposition entre les factions se dessine plus nettement et la communauté est au bord du conflit. Chaque faction va essayer de s'attirer les faveurs des PJ ou de s'en servir comme prétexte. Naturellement, les PJ devraient être plutôt alliés aux « progressistes », plus ouverts et plus favorables à leur venue. Cependant, notamment s'ils sont membres des groupes de pillards voisins, ils peuvent aussi entretenir les tensions internes par quelques manœuvres ou discussions en apparence anodines.

Les progressistes

Cette faction, menée par le botaniste **Vassili** et la mécanicienne voltigeuse **Karine**, cherche à pousser la communauté vers plus de pragmatisme. Pour elle, le contact avec l'extérieur est inévitable, et plus de temps doit être accordé à former les jeunes à des connaissances pratiques directement utilisables plutôt qu'à des sciences théoriques et inutiles. Karine pense en outre que la communauté est dans l'incapacité de se défendre et qu'il faut au plus vite changer cet état de fait. En effet, de par son activité principale de voltigeuse, chargée de s'occuper des dômes et des structures en acier, elle a quelques soupçons concernant les pluies, et se doute qu'elles ne sont plus aussi dangereuses que par le passé.

Pour Vassili, les PJ sont les mieux placés pour mener une nouvelle expédition vers les ruches, de par leur expérience et leurs compétences de survie. Pour Karine, ils peuvent constituer les premiers éléments d'une force de défense contre d'éven-

Manu Militari

La communauté des serres est profondément humaniste et refuse la violence. À leurs yeux, l'équipement que transportent les PJ constitue sans doute un véritable arsenal. Même un seul fusil d'assaut est une démonstration excessive de violence à leurs yeux. À part quelques fusils et des outils qui pourraient servir d'armes blanches, ils ne disposent d'aucun armement. Ici, rares sont ceux qui arborent une arme et les enfants jouent librement sous les dômes. Un contraste saisissant avec un monde post-apocalyptique sans doute extrêmement violent.

tuels agresseurs ou des intermédiaires de choix avec l'extérieur s'ils se révèlent dignes de confiance.

Si les personnages ont tendance à attiser les tensions au sein de la communauté, les progressistes se montrent plus méfiants à leur égard, et moins ouverts. Si au contraire ils cherchent à apaiser les tensions, tentent de s'intégrer à la communauté et proposent leur aide, alors Karine et Vassili accompagnent fréquemment Maria lorsqu'elle fait visiter l'endroit aux PJ.

Les archaïques

Tenants de l'ancienne science et des connaissances du passé, cette faction vit encore dans l'espoir d'un idéal où leur société serait un reflet exact de la fin du XX^{e} siècle. Menés par le météorologue et informaticien **Pierrick**, ainsi que par la physicienne nucléaire **Alba**, ils cherchent avant tout à préserver la situation actuelle. Ils sont parfaitement au courant que les réserves s'épuisent et que la catastrophe n'est pas loin. Mais chacun espère en secret que les différentes recherches auxquelles ils consacrent énormément de temps porteront leurs fruits et permettront à la communauté de continuer à prospérer.

Pour eux, l'arrivée des PJ et la stupide quête de Vassili sont des pertes de temps. De plus, les personnages constituent un danger qui justifie à lui seul que les expéditions vers l'extérieur soient abandonnées. Plusieurs d'entre eux refusent absolument de céder à un pragmatisme qui mènerait entre autres à armer une partie de la communauté.

Si les PJ s'expriment trop ouvertement sur la violence du monde extérieur sans prendre leurs distances ou s'ils partagent trop volontiers les récits de leurs aventures avec les gamins de la communauté trop curieux, les archaïques dénoncent rapidement le risque de corruption à l'encontre de leurs enfants. Si au contraire les PJ se montrent trop discrets, ils leur reprochent de cacher quelque chose. Au fond, ils ne souhaitent qu'une chose : que le groupe parte au plus vite. Seule la présence en son sein d'un ou plusieurs personnage(s) doté(s) de certaines spécialités rares de l'ancien temps (et d'un rang élevé dans la *Voie de la médecine* ou la *Voie des sciences*) est à même de lui attirer quelque faveur de la part de cette faction.

Les modérés

Deux membres du conseil refusent de prendre parti : **Piotr Müller** est le frère cadet du fondateur de la communauté. En tant que membre le plus âgé du conseil, c'est lui qui assure la présidence des réunions. En dehors de cela, l'ancien libraire passe ses journées à apprendre à lire aux plus jeunes enfants, et ses nuits dans les livres de compte de la communauté. Le deuxième membre modéré du conseil est une femme, la médecin chef **Heike**. Pour elle, ces tensions n'ont pas lieu d'être tant il y a de travail à mener pour assurer le bien-être de tous. Comme elle est la compagne du botaniste, beaucoup la placent d'emblée dans le camp des progressistes. Mais la vieille femme a son caractère et ne se laisse mener par personne, et certainement pas par son compagnon.

Choisir son camp ?

Vassili et les progressistes tentent de convaincre les PJ de les aider à récupérer une ruche. Si l'un des personnages dispose de connaissances à propos des abeilles (un rang élevé dans la *Voie de la survie* ou la *Voie des sciences*), il devient d'office le plus à même de mener cette mission. Dans le cas contraire, le fait qu'ils aient sauvé Léon semble un argument suffisant pour le bo- →

Statistiques

Même si tous n'ont pas exactement les mêmes profils, vous pouvez utiliser les caractéristiques de base suivantes pour les membres du conseil ou les personnes plus âgées membres de la communauté des serres :
NC 1
FOR +**0** **DEX** +**0** **CON** -**1**
INT +**3** **PER** +**1** **CHA** +**1**
DEF 10 **PV** 5 **Init** 10
Voie de l'investigation rang 2 **Voie des sciences** rang 2

Pour les membres plus jeunes (ou plus actifs) et les voltigeurs, utilisez les caractéristiques suivantes :
NC 1
FOR +**1** **DEX** +**1** **CON** +**1**
INT +**1** **PER** +**1** **CHA** +**1**
DEF 11 **PV** 11 **Init** 11
Voie de la survie rang 2

Ensuite, selon la spécialité du personnage, ajoutez un rang ou deux dans une voie qui correspond. Par exemple, deux rangs dans la Voie de la médecine pour la médecin chef Heike, un rang dans la Voie de la mécanique pour Karine, etc.

taniste. S'ils acceptent, Vassili tente alors de persuader au plus vite le conseil de lancer une seconde expédition. Cette phase prend de deux à quatre jours, selon le temps que vous souhaitez accorder à la découverte de la communauté au sein du scénario.

Pour les PJ, il ne s'agit pas forcément de choisir un camp, mais de découvrir la communauté et ses membres. Selon les motivations du groupe, l'ambiance de cette partie peut varier considérablement. Si des humanistes ou des bons samaritains envisageront des contacts futurs plus approfondis avec la communauté, voire une installation permanente, des pillards infiltrés comploteront certainement.

Au final, même si les PJ ne sont pas favorables à une expédition de récupération d'une ruche, Vassili peut tout de même parvenir à convaincre le conseil de leur forcer la main en refusant de leur rendre leurs armes à moins qu'ils n'acceptent la mission confiée par la communauté. Après tout, elles ne leur sont d'aucune utilité contre les abeilles, et personne ne rôde jamais dans les parages.

Deux jeunes membres de la communauté sont prêts à accompagner les PJ. S'ils ont renâclé ou ont déclenché la suspicion de certains des membres de la communauté, ils leur sont automatiquement adjoints, afin de les surveiller autant que de les aider. De plus, le matériel nécessaire leur est fourni : chapeaux, moustiquaires de protection, enfumoirs, pelles et pioches.

Acte III - Des abeilles et ðes hømmes

Qu'ils partent à la recherche d'une ruche de leur propre chef ou sous la contrainte, les PJ en sont pour une expédition extrêmement dangereuse. Le côté paradisiaque du vallon contraste avec la violence dont sont capables les abeilles qui y ont élu domicile.

Si les PJ sont des pillards infiltrés, ils ne prendront certainement même pas le risque d'essayer. Leur problème consiste alors simplement à se débarrasser d'éventuels chaperons avant d'aller prévenir leur bande. Ils peuvent prendre part à l'assaut final contre les serres sans plus de fioriture. Toutefois, si vous souhaitez tout de même les confronter aux abeilles, le chef de leur bande peut souhaiter voir le groupe revenir au sein de la communauté afin d'agir de l'intérieur au moment de l'assaut. Il leur faut alors tout de même récupérer une ruche, et éventuellement expliquer la disparition de leurs deux chaperons.

Récupérer une ruche

Récupérer une ruche n'est pas une mince affaire. Il faut d'abord parvenir à la repérer dans le vallon. Un test de PER (ND 20) réussi permet de repérer certaines abeilles gardiennes, qui volent verticalement au-dessus des ruches. S'assurer que la ruche en question est relativement isolée est aussi une bonne idée, afin d'éviter une attaque par un essaim d'une ruche secondaire. Il faut ensuite s'approcher de la ruche ciblée sachant que, pendant l'approche, plusieurs abeilles gardiennes viendront tourner autour des personnages. Un test de DEX (Discrétion - ND 20) ou un test de CHA (Volonté - ND 15) réussi permet de s'approcher assez près. Si le test est raté l'alerte est donnée, et les personnages n'ont plus qu'à trouver un moyen d'éviter l'attaque. Courir vers la ruche localisée et l'enfumer avant que l'essaim ne se forme est la meilleure idée.

Une fois assez proches de la ruche, les personnages ont fait le plus dur. Il leur reste alors à faire marcher leurs enfumoirs, à récupérer la ruche en l'extrayant du sol ou de la branche où elle se trouve, et à la transporter jusqu'aux serres. Pendant le trajet de retour, en plus des éventuels

Un plan sans accroc ?

Bien entendu, les joueurs sauront très bien trouver d'autres plans, plus farfelus les uns que les autres. On pourrait par exemple imaginer qu'un des leurs fait diversion en attirant l'essaim loin de la ruche le temps que d'autres personnages s'en approchent, l'enfument et l'emportent. Tous les plans peuvent avoir une chance de fonctionner, mais n'hésitez pas à surprendre vos joueurs en faisant des abeilles tueuses des créatures intelligentes, malignes, voire vicieuses.



Un pillard

événements dans la zone morte, les personnages doivent se relayer afin d'enfumer la ruche et ses occupantes.

Les pillards

Un petit groupe d'éclaireurs d'une des bandes a repéré les PJ dans le vallon. Ils les suivent dès lors, tout en prévenant le reste de la bande. À moins que les PJ ne soient particulièrement méfiants (autorisez-leur alors un test de PER opposé à la DEX des pillards pour les repérer), ils mènent la bande directement aux serres. Même s'ils repèrent leurs poursuivants, faites-leur bien comprendre qu'ils n'ont quasiment aucune marge de manœuvre : leurs enfumoirs n'ont clairement pas assez de matière première pour fonctionner plus d'une journée.

Une fois arrivée aux serres, la bande ne tarde pas à entourer la zone et à préparer son assaut. Les personnages disposent d'un répit minimal qui leur suffit à se rendre compte que la communauté, même en surnombre, ne dispose pas d'assez d'armement pour s'opposer à la cinquantaine de pillards présents, qui disposent d'armes automatiques et même de véhicules. Vassili suggère alors d'utiliser les abeilles tueuses contre les assaillants. Qu'il s'agisse d'amener l'essaim sur les pillards pendant leur attaque, de défendre les souterrains tout en plaçant la ruche de manière à les attaquer lorsqu'ils pénètreront dans les serres, toutes les solutions sont envisageables. Mais il est clair que sans les abeilles tueuses et à moins que les personnages ne soient de véritables armureries ambulantes, la communauté n'a aucune chance.

Épilogue

L'épilogue de ce scénario peut varier considérablement, entre une annihilation de la bande de pillards par les abeilles et la capture des serres par ces mêmes pillards. Ce sont les actions et le rôle des personnages qui vont en décider.

S'ils ont sauvé la communauté, celle-ci est alors prête à les accepter en son sein. Les progressistes prennent peu à peu le dessus et poussent à créer de nouveaux contacts avec l'extérieur. Si les personnages souhaitent rester dans la région, les serres peuvent alors devenir une base d'où ils pourront agir régulièrement. Si la communauté a été détruite, la rumeur se répand peu à peu que des voyageurs ressemblant aux personnages sont à l'origine de la destruction de plusieurs communautés. La rumeur se propage plus rapidement que les déplacements des personnages. Il devient alors de plus en plus difficile d'obtenir l'asile ou un abri pour la nuit. Si quelques pillards ont réussi à s'enfuir, ils cherchent le plus vite possible à se venger. Un grand mouvement d'unification des bandes est déclenché, visant principalement à faire tomber le bastion humaniste.

Annexe - Les abeilles tueuses

L'abeille de souche africaine, dite « abeille tueuse » est un brillant exemple de capacité d'adaptation et de résistance aux conditions extérieures. Impossible à différencier physiquement de sa cousine européenne, elle a pourtant un comportement totalement différent, caractérisé notamment par une agressivité accrue.

Les bonnes nouvelles

Les abeilles africaines sont bien plus résistantes aux conditions climatiques que leurs cousines. Elles sont de plus extrêmement tolérantes lors de la construction d'une ruche, qu'elles peuvent implanter même aux endroits les plus saugrenus, là où les abeilles européennes cherchent absolument un endroit favorable. Plus résistantes aux maladies, elles essai-

Profils

Les pillards sont endurcis, résistants, mais ne disposent que d'un équipement médiocre fait essentiellement de récupération et de bidouillage.

NC 1
FOR +2 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 12 **PV** 16 **Init 12**
Pistolet moyen +4 (**DM** 1d8+1) OU **Pistolet mitrailleur** +3 (**DM** 2d6+1) OU **Fusil d'assaut** +2 (**DM** 2d10+1) OU **Poignard** +4 (**DM** 1d6+2)
Voie de la survie rang 2
Voie du corps à corps OU **Voie des armes à feu** rang 2 (selon l'arme utilisée). Le chef de la bande dispose de plus d'un gilet pare-balles (DEF+2 RD 5).

ment plusieurs fois et produisent du miel tout au long de l'année, là où l'européenne n'essaime et ne produit qu'une fois l'an. En outre, si les conditions deviennent particulièrement rudes, elles sont capables d'abandonner une ruche et de migrer, ce que ne fera pas une abeille européenne. Enfin, une abeille africaine peut travailler en solitaire et dans des conditions défavorables (vent, pluie, etc.) tandis que sa cousine ne travaille qu'en groupe et par beau temps.

Toutes ces caractéristiques firent que le Brésil importa des reines de souche africaine, seules capables d'affronter les rudes conditions tropicales, dans les années 60. À la fin du XX^{e} siècle, elles avaient déjà pratiquement envahi la totalité des États-Unis en remontant le continent américain. En Europe, c'est par l'Espagne, la Turquie, la Grèce et les nombreux transits en Méditerranée qu'elles se propagèrent à l'ensemble du continent.

Les mauvaises nouvelles

Le surnom d'« abeille tueuse » n'était pas totalement usurpé, y compris à la fin du XX^{e} siècle. En effet, la souche africaine est caractérisée par sa très grande agressivité. Toute approche de la ruche est considérée comme une attaque, et les abeilles gardiennes se chargent alors d'avertir la ruche *via* des phéromones. La ruche forme immédiatement un essaim de grande taille qui poursuit la source de l'agression sans relâche, pendant des heures et des kilomètres si nécessaire. Par comparaison, une abeille européenne ne poursuivra jamais sa cible plus d'une cinquantaine de mètres. La cible est attaquée, principalement à la tête, par des abeilles qui, sans avoir un venin beaucoup plus nocif que leurs congénères européennes, piquent vingt fois plus souvent. Le venin d'abeille est considéré comme mortel au-delà de cent piqûres, et il est arrivé qu'une victime des abeilles tueuses ait été piquée plus de mille fois.

Lors de leurs attaques, les abeilles tueuses font montre d'une intelligence hors du commun. Ainsi, elles attaquent de proche en proche si une nouvelle menace se présente, et sont capables d'attendre plusieurs minutes leur proie si elle se dissimule, que ce soit dans une habitation, dans un véhicule ou sous l'eau, par exemple. Outre le fait d'approcher la ruche ou de la manipuler, tuer une abeille de souche africaine est aussi une mauvaise idée : l'insecte libère alors immédiatement une phéromone alertant ses congénères jusqu'à plusieurs dizaines de mètres, lesquelles attaquent alors l'agresseur.

Se protéger

Des protections matelassées et épaisses sur l'ensemble du corps, un masque et un chapeau protégeant le visage sont des outils indispensables pour manipuler ou approcher une ruche d'abeilles tueuses. Mais même dans ce genre de tenue, il est impossible d'éviter totalement les piqûres des quelques insectes qui parviennent à se glisser sous les tissus. En outre, le bourdonnement d'un essaim est à même de faire perdre son sang-froid au plus expérimenté des mercenaires.

Résistantes à de nombreux insecticides, les abeilles tueuses peuvent par contre être neutralisées de la même manière que leurs cousines européennes : en enfumant la ruche. À ce moment là, elles pensent être victimes d'un incendie : toutes regagnent alors la ruche et se chargent de miel, prêtes à s'enfuir si la menace du feu se précise. Il ne sert à rien d'enfumer les individus loin de la ruche, c'est bien le fait d'enfumer la ruche (et la reine) qui provoque les signaux d'alerte entraînant ce phénomène.

Thomas Robert
***Illustrations** Vincent Laïk*

Inspi bouquins

Robert Merle, *Malevil*, Folio
Les membres d'une communauté villageoise survivent par hasard à l'apocalypse nucléaire… Lorsqu'ils émergent de leur abri, la population a quasiment disparu mais les radiations se révèlent inoffensives… Un classique !
Jacqueline Harpman, *La Forêt d'Ardenne*, éditions Le Grand Miroir (épuisé)
Plus onirique, ce court roman met en scène une communauté de survivants nomades. L'immense forêt qu'ils parcourent est le théâtre physique et mental d'un périple sur lequel le temps a peu de prises…
Jean-Pierre Andrevon, *Les retombées*, Le passager clandestin
« En 1979, Jean-Pierre Andrevon imagine un coin de France, le jour d'Après… »…

UN SCÉNARIO POUR ACHTUNG CTHUHU CASUS BELLI

Les Ruines de Stalingrad

Au milieu de la bataille passée à la postérité entre les Allemands et les Russes, un groupe de PJ va devoir éclaircir un mystère dans les souterrains de la ville.

En quelques mots...

À l'aube d'une des plus importantes opérations militaires russes, un groupe de soldats d'élite enquête dans la ville de Stalingrad, riche en secrets, pour déjouer les plans nazis qui, à des fins guerrières, exploitent le pouvoir paranormal d'un lieu souterrain OU situé en ses tréfonds

Fiche technique

TYPE • Bac à sable
PJ • Expérimentés
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

Prégénérique

18 novembre 1942.

Sur les rives de la Volga, le siège de la ville de Stalingrad par l'armée allemande se poursuit. L'avancée du maréchal Paulus et de la VIe armée du Reich stagne depuis plusieurs semaines. Le sang allemand et russe coule dans les rues, les ruelles et les bâtiments en ruines âprement défendus par le général Tchouïkov. Alors qu'il ne contrôle plus qu'un dixième de la ville, le commandement soviétique se prépare à lancer une contre-offensive d'envergure nommée « Opération Uranus ».

Dans cet état de tension, des éclaireurs ont rapporté à l'état-major la présence d'étranges symboles et de constructions en territoire occupé. Connaissant la fascination d'Hitler pour le surnaturel et le mystique, Tchouïkov ne prend pas de risque et ordonne au lieutenant-général Rokossovski de former une troupe d'élite pour enquêter sur place et dans la ville afin d'éliminer toute menace potentielle pouvant nuire à la grande contre-offensive qui se prépare. Mais le temps est compté car l'assaut est prévu dans 24 h à peine.

Introduction des personnages

Les investigateurs sont des héros de guerre de l'armée soviétique. On leur confie une mission secrète des plus ardues et des plus étranges qu'ils mettront un point d'honneur à remplir, au besoin en se sacrifiant.

Afin de mieux représenter le côté pulpdu scénario ainsi que l'expérience acquise par les PJ, ajoutez-leur 5 points de vie. Au niveau des compétences, attribuez-leur 150 % des points de compétences d'un personnage « classique » selon ced qui est prévu dans les règles d'*Achtung Cthulhu*.

Introduction du Gardien des arcanes

Au moins depuis l'Antiquité, les alentours de la Volga dissimulent dans la terre de nombreux autels recouverts d'inscriptions restées indéchiffrables.

Au XVIIe siècle, il y avait à l'emplacement de Stalingrad la puissante forteresse de Tsaritsyne. En 1670, une terrible bataille eut lieu et dévasta toute la région. Les rares survivants affirmèrent qu'ils durent affronter des démons. Des éclaireurs découvrirent dans les sous-sols de la forteresse un passage souterrain menant à un temple d'origine inconnu. Un des soldats, devenu fou, avait sur lui une étrange et immense clef métallique qui semblait ouvrir le temple, libérant du même coup un étrange pouvoir. Ce pouvoir améliorait les capacités physiques des humains aux alentours des autels jusqu'à finalement les transformer en hideuses créatures. Longtemps, une poignée d'hommes tinrent secret ces informations jusqu'à l'écriture d'un dossier secret de la Stavka.

En 1942, les Allemands, qui occupent alors 90 % de la ville, redécouvrent par hasard les mystérieux autels. Ils font appel à la Geheime Division der SS, un groupe secret de SS ultra entraînés. Ces soldats enquêtent également sur tout ce qui pourrait avoir trait au →



Les PJ en planque dans Stalingrad dévastée...

Contexte « historique »

Depuis août 1939, le pacte germano-soviétique constitue un accord tacite entre Hitler et Staline afin de ne pas entrer en guerre l'un contre l'autre et pour se partager une partie des petits pays de l'Est. Le 1er septembre, l'Allemagne envahit la Pologne, ce qui plonge l'Europe dans la guerre. En 1941, après l'attaque nippone sur Pearl Harbor, les États-Unis entrent à leur tour dans une guerre qui devient alors mondiale. En juin 1941, Hitler décide de rompre le pacte de non-agression qu'il a passé avec Staline et déclenche l'Opération Barbarossa visant à envahir l'Union Soviétique. D'abord en déroute, l'armée soviétique défait l'armée allemande durant le rude hiver 1941 alors que les nazis sont aux portes de Moscou. Leningrad, au nord, est assiégée. Durant l'été 1942, l'offensive allemande reprend et s'oriente vers trois objectifs clés : Leningrad, Stalingrad et les monts du Caucase au sud. C'est le tournant de la guerre et le début du déclin du IIIe Reich.

surnaturel et au biblique, sujets que Hitler affectionne particulièrement. Ils recoupent les informations des archives de la bibliothèque de Stalingrad et du musée et décident d'exploiter ce temple pour donner l'avantage aux troupes du Reich en leur prodiguant une extraordinaire force physique. Ils comprennent que l'usine d'Octobre-rouge est située à l'emplacement de l'ancienne forteresse et trouvent le chemin vers le temple.

Un des soldats de la Wehrmacht qui les accompagne, paniqué à la vue du temple, s'enfuit mais est mortellement blessé par un homme de la Geheime. Il meurt peu de temps après non loin d'une place publique après avoir écrit quelques mots dans son journal. Ignorant les effets secondaires de cette force physique surnaturelle, la Geheime vole la clef dans le musée pour mettre en action son plan.

Le temple renferme en réalité dans une sphère lumineuse d'un blanc immaculé une très ancienne créature extra-terrestre . La sphère est sa prison et le temple contient un mécanisme qui la réduit en esclavage. En effet, quiconque possède l'artefact qui sert de « clef » au système peut à loisir puiser dans l'énergie vitale de la créature en la mutilant. Cette énergie vitale est la cause des puissantes vagues d'ondes psychiques. Elle est canalisée dans les branches pyramidales du temple qui se dispersent tout autour de la cité. Quelqu'un ou quelque chose l'a un jour enfermée là pour une obscure raison et l'a laissée à la discrétion de l'humanité. Personne ne sait ce qui se passerait si la créature venait à mourir dans sa prison sphérique ou si elle en était libérée. Le mécanisme peut tout aussi redonner à la créature sa liberté que la torturer à mort, libérant ainsi toute son énergie vitale dans une formidable explosion psychique.

Alors que les investigateurs progressent dans leur enquête, le chef de la Geheime et expert en occultisme comprend le mécanisme du temple. Il brise les verrous afin de tuer la créature et transformer les soldats allemands en « super-soldats ». Ce faisant, le temple projette régulièrement dans la cité des vagues d'ondes psychiques intermédiaires qui ont d'étranges d'effets secondaires, en particulier sur les cadavres.

Déroulement du scénario et péripéties

Acte I : de l'autre côté de la Volga

Le lieutenant-général Rokossovski accueille dans la nuit du 17 au 18 novembre 1942 l'équipe d'élite des soldats-investigateurs russes. Certains se sont déjà croisés au front, d'autres se connaissent de réputation. Du train qui les a déposés à l'est de la ville jusqu'au QG, les investigateurs traversent de multiples bunkers et circulent dans d'innombrables tranchées accidentées dans un environnement sans cesse bombardé.

Acte II : enquête en territoire occupé

Une fois le site du crash exploré, les investigateurs devront établir leur plan d'action et définir quels bâtiments de la cité peuvent être utiles à une enquête de ce type.

Les soldats de l'équipe d'investigation doivent choisir dans quels bâtiments enquêter, dans quel ordre, comment s'y rendre, tout en évitant leurs homologues allemands →

Briefing - 18 novembre 2 h 30

Rokossovski expose rapidement le déroulement de la bataille de Stalingrad depuis septembre et annonce aux investigateurs que le maréchal Joukov a rassemblé un million d'hommes à l'est de Stalingrad en vue d'une vaste offensive. Baptisée Uranus, l'assaut brisera le siège allemand en encerclant la VIearmée du maréchal Paulus. Un groupe d'éclaireurs a signalé quelques jours auparavant la présence d'une étrange structure dans le centre -ville, révélée au grand jour par le crash d'un bombardier allemand. Connaissant la passion d'Hitler pour l'ésotérisme, le général Tchouïkov, en charge de la défense de la ville et présent également, demande à Joukov de former un groupe d'intervention spécial pour enquêter sur cette structure, ses origines, sa nature. Ce groupe devra également anticiper et neutraliser toute menace allemande potentielle. L'opération Uranus débutera le matin du 19 novembre à 5 h 30. Les PJ ont donc un peu plus de 24 h pour remplir leur mission et quitter les faubourgs de la cité qui seront alors sous le feu des lance-roquettes Katioucha. En outre, le 18 novembre, de 6 h à 12 h, les forces de défense de Tchouïkov vont lancer de nombreuses escarmouches sur toute la ligne de front dans la cité afin de distraire l'ennemi. Tchouïkov fait également état de tous les détails militaires (voir « Toile de fond »).

On confie un plan de Stalingrad à l'équipe d'investigateurs, tout l'équipement et armes qu'ils souhaitent et un statut temporaire de commissaires s'ils devaient donner des ordres à des soldats sur le front. Le maréchal Tchouïkov liste ensuite tous les sites importants de la ville pouvant présenter un intérêt stratégique pour l'avancée du groupe ou de l'Armée rouge (les grands bâtiments historiques ayant été âprement défendus ou ayant le mieux résisté aux bombardements.

Les investigateurs doivent à présent choisir comment traverser la Volga (embarcation, parachutage, nage, etc.), chaque méthode comportant son lot de risques, pour se rendre ensuite sur le site du crash.

Les investigateurs prétirés

Jean-Yvan Donovan / Isabella Romanova

30 /28 ans - Mourmansk

État-Major / Expert(e) en occultisme / Armes de Poing

Intelligent(e), cultivé(e), stratège, observateur(rice), patient(e), enquêteur(rice). Un peu prétentieux(se)

Natalya Simonova / Joseph Besavitsky

22 ans - Stalingrad

Tireur(se) d'élite / Crochetage / Fusils de précision

Prudent(e), discret(e), implacable et méthodique

Olga Amasova / Vladimir Grishenko

20 ans - Moscou

Médecin de guerre / Athlète / Pistolets-mitrailleurs et fusils semi-automatiques

Altruiste, courageux(se), déterminé(e), agile et rapide

Arkady Chernov / Shanina Irka

18 /20 ans - Sibérie

Soldat du génie / Sabotage et explosifs / Fusils-mitrailleurs, bazookas et grenades

Frêle mais très résistant(e) au climat, expertise au combat, intrépide voire casse-cou. Un peu vantard(e)

Konstantin Batnikov / Lyudmila Dolina

27 /25 ans - Smolensk

Tireur(se) d'élite / Décodage et bilingue allemand / Fusil de précision

Intelligent(e), froid(e), sans pitié, vengeur(se), traducteur(rice) et renseignement

Visuel

La ville de Stalingrad est à l'agonie en novembre 1942. Il ne s'agit plus là que d'un immense amas de bâtiments en ruines, de tranchées et de véhicules calcinés. Il ne reste presque plus aucune structure de plus de deux étages ou ayant toujours sa toiture. Rares sont les citoyens qui vivent encore dans la ville, et le peu qui y est tâche de ne jamais être vu ni de se trouver pris entre deux feux. Nous sommes en novembre en URSS, le froid est mordant. Des plaques de glace dérivent sur la Volga et il n'est pas impossible qu'il neige.

Ambiance

Les PJ ont à peine plus d'une journée pour effectuer leur mission, qui est d'une importance capitale pour l'avenir de leur patrie. Pour ajouter à leur tension (en plus d'être en territoire occupé), ils vont être traqués par une équipe SS semblable à la leur, puis confrontés à des phénomènes paranormaux. L'urgence et l'importance de leur mission vont les mettre sous pression, sensation qui sera renforcée par le fait d'être traqués à leur tour. Enfin, l'effroi va venir entamer leur détermination pourtant sans faille quand ils seront confrontés au surnaturel.

de la Geheime Division der SS et les combats dans la ville. Voir les évènements aléatoires et l'évènement régulier « Les ondes psychiques ».

Acte III : les catacombes de Stalingrad

L'équipe avance péniblement dans les égouts sous l'usine avant de se rendre compte que les égouts se sont transformés en catacombes de pierre. De nombreux mutants sont probablement sur la route.

Ils parviennent dans une immense grotte souterraine au centre de laquelle se tient un temple d'origine et de confession inconnues. Celui-ci a une base pyramidale et de nombreuses protubérances s'échappent du toit pour s'enfoncer dans la terre jusqu'à la surface où elles forment de mystérieux pylônes, comme celui de la carcasse d'avion. Une lumière bleutée s'échappe de ses murs et dans son centre est encastrée une sphère blanche immaculée et lumineuse parfaitement opaque. Toute la surface du temple est recouverte des mêmes inscriptions que les investigateurs ont déjà observées près de l'avion.

Un des soldats de la Geheime SS est visiblement en train d'utiliser comme une clef l'étrange artefact volé au musée sur des mécanismes complexes dans les piliers du temple. Il s'offusque de la présence de l'équipe russe et ordonne à ses hommes de les capturer ou de s'en débarrasser pour lui permettre d'achever le déchaînement de la sphère.

Alors que le chef de la Geheime s'apprête à forcer le mécanisme du temple pour en libérer toute l'énergie, il hurle de douleur. La sphère mystérieuse a déchainé son pouvoir d'elle-même pour se protéger et fait muter le SS qui se transforme en une hideuse créature informe qui cherchera à annihiler toute vie autour de la sphère. Il absorbe chaque soldat (SS ou russe) qu'il tue, ce qui accroît sa force et le fait muter à nouveau. Le reste des hommes de la SS tentent de finir de briser le mécanisme à sa place.

Dénouements possibles

Lorsque les SS et l'aberration sont vaincus, le temple est fissuré et s'écroule, libérant un être formidable et extra-terrestre qui irradie de la force psychique du lieu. Cet humanoïde immortel et insensible aux armes regarde, fixe et touche les survivants avant de disparaître tout comme les ruines du temple.

Selon la réaction des PJ, l'alien, en les touchant, peut entrer en communication, blesser, tuer les investigateurs hostiles ou les remercier par le don d'une vie incroyablement plus longue.

L'opération Uranus se déroule correctement et le III^{e} Reich est vaincu. Les investigateurs survivront à la fin de la guerre et vivront tous jusqu'à plus de cent ans dans une forme exceptionnelle.

Si les investigateurs meurent au combat ou si la Geheime SS parvient à activer à fond le temple, les ruines explosent, causant la mort de l'alien. L'onde de choc se propage, rendant tous les soldats allemands surpuissants.

La situation est critique et les investigateurs (s'ils vivent encore) doivent trouver rapidement un moyen de contrer les effets de cette onde sous peine de voir l'Armée rouge rapidement vaincue par les supers-soldats allemands et leur groupe capturé ou tué. Si les investigateurs sont morts, un autre groupe peut être monté pour suivre certaines idées ci-dessous. Sinon, le IIIe Reich dominera sous peu le monde.



L'étrange temple sous la ville

Toile de fond

En toile de fond, les deux armées s'affrontent toujours avec acharnement pour le contrôle de la ville. Les Allemands occupent l'immense majorité de Stalingrad mais l'Armée rouge déverse des milliers d'hommes pour tenir une mince bande de terre sur la rive ouest de la Volga. Les combats sont violents et sanglants, en particulier sur la ligne de front. Les artilleries pilonnent de loin et les avions allemands survolent régulièrement la zone. Depuis plusieurs semaines, les ruines sont également devenues le terrain de jeu des tireurs d'élite qui, dans les deux camps, sèment la terreur. Plus en lien avec l'Intrigue, l'équipe de la Geheime SS découvre, pendant que le groupe d'investigateurs s'affaire, comment exploiter leur découverte mystique afin de permettre à l'armée du Reich d'en finir avec ce siège une bonne fois pour toutes. De leur côté, les PJ doivent rattraper leur retard en découvrant ce qui se passe sous Stalingrad puis en empêchant les nazis de mettre leur plan à exécution.

La cité de Stalingrad : Lieux, indices et événements

Gestion du temps et de la ville

La gestion du temps

Durant toute la partie, la gestion du temps par le Gardien des arcanes est essentielle afin de maintenir les PJ dans une tension constante. En effet, ils ont à peine plus de 24 h pour effectuer leur mission ; de nombreux indices peuvent être trouvés et de non moins nombreuses embûches les attendent. Lorsque vous prenez en compte les déplacements des investigateurs, n'oubliez pas qu'ils évoluent dans une ville en ruines, en territoire ennemi, passant d'un couvert à un autre et prenant de multiples précautions. La durée des trajets est donc bien plus importante que s'ils se faisaient dans des conditions normales. Enfin, il y a quelques points essentiels dans le timing qui pourraient retarder ou aider indirectement les investigateurs dans leur progression. Voilà un petit récapitulatif.

La chronologie

- 18 novembre 2 h 30 : arrivée des investigateurs au QG et briefing ;

- 18 novembre de 6 h à 12 h : multiples offensives russes sur toute la ligne de front, stoppées par les forces du Reich. Ces assauts russes sont précédés par des tirs d'artillerie visant les positions allemandes à proximité des lignes de front ;

- 18 novembre de 12 h à 18 h : renforcement des patrouilles allemandes dans Stalingrad ;

- 18 novembre de 16 h à 22 h : reprise des combats quotidiens pour le contrôle de l'usine d'Octobre-rouge. Plusieurs zones de l'usine changent de mains trois fois en 6 h ;

- 19 novembre 5 h 30 : début de l'opération Uranus. Stalingrad sera toute la journée la cible de plusieurs dizaines d'orgues de Staline et de toute l'artillerie russe. La cité doit être nettoyée au maximum pour que les hommes du front de Stalingrad du général Tchouïkov puissent libérer les rues et rejoindre les forces de Joukov pour encercler l'armée allemande. On estime qu'il tombera plus de 500 obus par minute et par kilomètre carré.

Toile de fond : la bataille de Stalingrad

En novembre 1942, cela fait plus de trois mois déjà que la ville de Stalingrad est un champ de bataille permanent. La ville, qui subit constamment les bombardements de la Luftwaffe et de l'artillerie russe, n'est plus qu'une cité en ruines où chaque chemin est bardée de barriques, de décombres et même parfois de corps.

Les combats ont lieu dans les rues ou d'un bâtiment à l'autre, parfois de façon très rapprochée. Chaque mètre compte. Mal équipés, mal entraînés, les soldats russes affluent tout de même par milliers pour tenir les derniers quartiers de ville non encore occupés par l'armée allemande. Les deux camps se disputent également le contrôle de l'immense usine de char T-34 d'Octobre-rouge. Les Russes ont organisé des tranchées allant à l'usine et plusieurs centaines d'hommes tombent quotidiennement. Les différents bâtiments du complexe changent régulièrement de mains. Chaque jour, l'armée allemande s'épuise et l'Armée rouge se renforce, les conditions très difficiles de l'hiver en URSS ne faisant qu'affaiblir l'armée d'Hitler. Même si les soldats russes sont plus aguerris au froid, il n'est pas exclu que les investigateurs doivent dans certaines cas

(s'ils sont mouillés par exemple) en subir les effets également.

Pour éviter de voir la peur s'emparer de son armée, Staline promulgue l'ordre 227, dit « Pas un pas en arrière », et ordonne l'exécution systématique par les commissaires du NKVD des hommes qui fuiraient le champ de bataille.

La bataille de Stalingrad, où chaque mètre compte, voit également un nouveau type de soldats se développer : les snipers. Plusieurs hommes se terrent, se cachent et tuent ou blessent l'ennemi fasciste sans être vus. Ces hommes, qui souvent tuèrent plusieurs centaines de soldats allemands au cours de la bataille de Stalingrad, furent glorifiés et devinrent des héros de la défense de la ville qui portait le nom de Staline.

La Geheime Division der SS et l'ordre du Soleil Noir

Dans le background de Achtung Cthulhu, un ordre secret attaché aux nazis et se chargeant des affaires étranges et paranormales existe. Cet ordre du Soleil Noir n'est pas explicitement cité ici, même si la Geheime Division semble s'en rapprocher. Chaque Gardien est libre de considérer s'il rattache ou non cette Geheime Division inventée pour l'occasion à l'ordre du Soleil Noir et si les investigateurs ont besoin de le savoir ou pas.

Quoi qu'il en soit, cette équipe d'intervention traquera les investigateurs tout au long de leur quête dès qu'ils les auront vus près du pylône et, en particulier, quand ils approchent d'un endroit pouvant leur fournir un indice.

Les lieux

Les investigateurs vont se rendre au cours de l'acte II de l'intrigue dans ces différents lieux pour enquêter. Ils peuvent le faire dans l'ordre qu'ils le souhaitent (et s'ils le souhaitent).

La sphère

Au centre d'une place vide entourée d'immeubles en ruines et d'arbres morts se tient la carcasse décharnée d'un bombardier Heinkel He 111.

Évènement régulier : les ondes psychiques

Régulièrement au cours de la partie, les investigateurs vont ressentir des ondes de choc psychiques se propageant dans la cité et les frappant de plein fouet. De plus en plus puissantes au fil du temps, elles peuvent assommer (test de Survie) les investigateurs. Ceux qui perdraient connaissance verraient à leur réveil se renforcer leur force physique. Si leur force et leur musculature augmentent trop (plus du maximum 18 de la caractéristique), ils commencent alors à muter. S'il y a des cadavres à proximité des investigateurs au moment de la propagation de l'onde, ils se relèvent alors et mutent immédiatement, devenant d'horribles et féroces créatures.
Cet événement est lié à l'utilisation du pouvoir du temple par le chef de la Geheime SS (voire « Acte III » et « Résumé de l'intrigue »). Le Gardien peut faire intervenir cet évènement plusieurs fois pendant le scénario pour le dynamiser.

Poursuivre l'aventure !

Pour dégager une situation bloquée en fin de partie, vous pouvez opter pour une fin ouverte sans résoudre toute l'intrigue. Un autre scénario que vous voudriez faire vivre en Russie à vos personnages peut être lancé et, en épilogue, vous ferez intervenir le personnage de Igor Pougatchev. Cet ancien étudiant en histoire et archéologie avait découvert que quelque chose de bizarre était tapi sous Stalingrad (il a rédigé les indices trouvés pendant la quête).

D'abord enlevé par les services secrets russes de la Stavka, les investigateurs le croiront mort, mais il est devenu pendant la guerre le leader de la branche occulte de la Stavka, pendant russe de la Geheime Division der SS.

Il peut tenter d'enrôler les investigateurs (ou de les éliminer si leurs actions sont contraires à ses objectifs).

Il peut les informer d'un moyen occulte de stopper les supers-soldats ailleurs en Russie, donnant ainsi lieu à un autre scenario que vous pourrez improviser.

Il peut également être la source d'une résolution positive si les investigateurs sont à cours d'idées et si vous estimez que votre groupe a besoin d'un happy end.

Enfin, autre suite possible si vous voulez faire un autre scenario : Igor peut apprendre aux investigateurs la véritable nature de l'extra-terrestre qu'ils ont libéré, qu'elle soit positive pour le monde ou qu'ils doivent le traquer avant qu'il ne sème chaos et destruction.

Stalingrad en guerre : événements aléatoires

Bombardement aérien de la Luftwaffe / Artillerie et mortier
Les bombardiers allemands Heinkel He 111 font un passage au-dessus du bâtiment où se trouvent actuellement les investigateurs, pouvant leur infliger de terribles blessures.
Les canons de 88 allemands font feu sur le bâtiment où se trouvent actuellement lesinvestigateurs, pouvant leur infliger de terribles blessures.

Escarmouche / Patrouille allemande
Les investigateurs rencontrent par hasard, au détour d'une ruelle ou dans un bâtiment, une patrouille allemande (avec ou sans véhicule). Les patrouilles sont renforcées de 12 h à 18 h.
Ils peuvent également arriver au milieu d'une escarmouche et venir appuyer (ou pas) leurs compagnons d'armes soviétiques. De multiples assauts peuvent être vus, entendus près de la ligne de front entre 6 h et 12 h.

L'épave est au fond d'un petit cratère suite à l'explosion d'une partie de l'appareil.

Indice visible : ce que les éclaireurs ont appelé « structure » dans leur rapport ressemble à un petit pylône pyramidal d'une trentaine de centimètres recouvert d'inscriptions étranges. Il semble s'enfoncer très profondément dans le sol.

Indice à récupérer : « Inscriptions sur autel ».

Événements probables: attaque de la Geheime SS.

Autour de la carcasse

Malgré une façade dévastée, ce fier immeuble de quatre étages, peut-être un ancien hôtel, tient encore débout et peut faire office d'abri momentané.

Indices visibles : une trace de sang. Cette trace est forcément visible si un investigateur prend position dans un immeuble autour du site. Le sang est celui du soldat Josef. Le cadavre est criblé de balles allemandes et son corps a des muscles mystérieusement hypertrophiés.

À la discrétion du Gardien : le cadavre peut également être visible par un sniper d'un bâtiment à un autre ou même se trouver dans la carcasse de l'avion.

Indice à récupérer : journal du soldat Josef von Ulrik.

Évènements probables : attaque de la Geheime SS ; artillerie.

Transformation du soldat en créature si l'événement « ondes psychiques » a lieu en même temps. Cet évènement peut être lancé n'importe quand durant la partie à l'appréciation du MJ selon l'avancement des investigateurs et la direction qu'ils ont prise dans l'enquête.

La bibliothèque de Stalingrad

La bibliothèque fut naguère un bâtiment majestueux, à l'entrée ornée de colonnes. Au-dessus du balcon délabré trône actuellement le drapeau nazi.

Indice visible : trace des recherches faites par la Geheime, des livres ont été déplacés.

Indice à récupérer : article « Stalingrad, l'ancienne Tsaritsyne ».

Évènements probables : Luftwaffe ; artillerie ou mitrailleuses.

Le musée de Stalingrad

Magnifique construction de plain-pied et entourée de colonnes. Il a été relativement préservé par les bombardements. Des tranchées ont été construites autour quelques semaines plus tôt et de nombreux cadavres s'y trouvent encore pétrifiés dans le froid.

Indice visible : trace des recherches faites par la Geheime. Un artefact de l'époque de la forteresse a été volé.

Indice à récupérer : article « L'Antiquité sur la Volga ». Image « Mystérieux document antique ».

Évènements probables : artillerie ou Luftwaffe.

La mairie

La mairie de la cité n'est plus qu'un bâtiment vide et rempli de courants d'air. Il a tant été bombardé que la surface des murs semble s'effriter à mesure que les briques sont mises à nue. Malgré tout, le bâtiment se dresse toujours fièrement dans la ville.

Indices visibles : un cadastre de la ville comprenant le plan des égouts. Très utile pour se déplacer mais une immense majorité de bouche d'égouts ont été scellées au début de la guerre.

Indice à récupérer : une note de police indiquant l'arrestation d'un étudiant turbulent du nom d'Igor Pougatchev. Accusé d'espionnage et souffrant de délires paranoïaques, celui-ci a été emmené par la Stavka pour y être interrogé.

Événements probables : Luftwaffe ; artillerie.

L'ancien QG de la STAVKA

Ce bâtiment est un magnifique ancien château gothique du XX^{e} siècle niché sur une des hauteurs de la ville. Il servait de QG à la police politique, la Stavka, avant qu'elle doive l'abandonner, mais demeure en bon état.

Indice à récupérer : dossier secret « Artefacts et Ruines ».

Évènements probables : Geheime SS.

L'usine d'armement d'Octobre-rouge

L'usine d'Octobre-rouge est la plus grosse usine d'armes de Stalingrad. Même si le bâtiment est en ruines et que les trains transportant des obus sont à l'arrêt, des affrontements pour son contrôle ont lieu régulièrement.

Indice visible : l'entrée par les égouts des anciennes catacombes de la forteresse Tsaritsyne menant au temple.

Évènements probables : patrouille ; Geheime SS.

Les combats pour le contrôle de l'usine sont presque ininterrompus. À l'Ouest, on y trouve le premier poste avancé allemand dans la ville, à l'est les dernières lignes fortifiées de défense encore ravitaillées de l'Armée rouge.

Annexes

Les paragraphes décrivent les informations et éléments que les investigateurs pourront découvrir au cours du scénario. Il s'agit de « pièces jointes » habituellement données physiquement aux joueurs mais qui peuvent être raccourcies et décrites oralement par le Gardien des arcane.

Stalingrad, ancienne Tsaritsyne

Histoire de la ville du XVI^{e} au XIX^{e} siècle

Avant d'être renommée Stalingrad par le camarade Staline, notre belle cité s'appelait Volgograd. Mais revenons aux origines de la cité.

Elle fut initialement fondée en 1589 entre la rivière Tsaritsa et le fleuve Volga sur la demande du célèbre Ivan IV dit le Terrible. À l'époque, il s'agissait d'une puissante forteresse baptisée Tsaritsyne, laquelle défendait les frontières instables de notre noble Russie. Par la suite, elle devint également un centre d'échanges culturels et commerciaux de la plus haute importance.

En 1670, pendant la rébellion cosaque menée par Stenka Razine, la forteresse de Tsaritsyne tomba au terme d'une terrible bataille sur les berges de la Volga.

De nos jours, il ne reste que peu de vestiges de la forteresse si ce n'est des dessins. On trouve néanmoins quelques objets de l'époque, découverts en 1838 et en 1881 par des archéologues dans le musée de la ville.

D'après les cartes de l'époque, la forteresse se trouvait à proximité de l'actuel quartier industriel, près de l'extraordinaire usine d'armement d'Octobre-rouge. Personne n'a cependant trouvé la preuve formelle de cet emplacement. Du reste, il manque souvent des pages dans les livres sur la forteresse, elles ont été officiellement perdues au cours des siècles et des réécritures. Peut-être que la Stavka en sait-elle plus ? Il s'agissait après tout jadis d'une forteresse militaire et, aujourd'hui, d'une des meilleures usines d'armement de l'Union, produisant les vénérables T34 ...

Igor Pougatchev, 1935
Thèse sur l'histoire de Stalingrad

L'Antiquité sur la Volga

Histoire de la région du I^{er} au III^{e} siècle

Bien avant d'être notre belle et glorieuse Stalingrad et bien avant en-

Attaque de la Geheime Division der SS
Les investigateurs sont traqués pendant toute la partie par la Geheime SS qui veut les éliminer et/ou gagner du temps pour l'activation du temple.
Il peut arriver que le groupe soit pris pour cible par trois de ces SS ultraentrainés (deux autres étant dans le temple). Ils sont la réplique exacte des PJ en termes de puissance, compétences, capacités.

Niche de mitrailleuses
Les investigateurs sont entrés dans la ligne de tir d'une mitrailleuse fixe allemande, placée à une fenêtre ou un carrefour. Les dégâts sont ceux du fusil-mitrailleur FG-42 sans le temps de rechargement.

Civils en détresse
Dans un bâtiment en ruines, il peut rester un ou plusieur(s) civil(s) pris au piège chez lui (eux) par les derniers affrontements ou bombardements.

Mines allemandes
Les investigateurs traversent sans le savoir un champ de mines allemandes. Celles-ci n'ont été posées qu'autour de l'usine, sur les berges et près de l'avant-poste du Reich

Les mutants de Stalingrad - Le lécheur

L'être humain mute de façon horrible en une créature à la tête reptilienne et au corps musculeux. Il semble avoir une dentition développée ainsi qu'une longue langue.

FOR : 14 **CON :** 15 **TAI :** 14
INT : 11 **POU :** 14 **DEX :** 18
Mouvement : 12
Points de vie : 25

Combat :

Langue : Le mutant utilise sa longue langue bleutée pour atteindre sa cible. Celle-ci perd **1d4+2 PV** et est paralysée 1 tour si elle échoue à un test de **CON**.
Psycho-influence : Si la cible échoue à un test opposé de **POU** avec le mutant elle perd **1d4 SAN** et celui-ci influence son mouvement par son esprit et contrôle ses actions pour le tour en cours.
Morsure : 1d6+2 points de dégâts.

Compétences :

Voile dimensionnel : La peau du mutant luit d'étranges lueurs. À l'instar d'un caméléon, il peut devenir momentanément invisible pour la cible sur un test de POU opposé.
Course : Avec ce corps très musclé, le mutant se déplace très vite et prend l'initiative sur un test de **DEX** opposé à la cible.

Perte de **SAN : 2 / 1d6+3**

core qu'elle ne soit Volgograd, notre cité était la grande forteresse Tsaritsyne au XVIe et XVIIe siècle. Mais est-ce vraiment tout ?

Des archéologues furent envoyés sur les lieux en 1838 et en 1881. Ils ont déniché de nombreux vestiges de la forteresse qu'ils ont entrepris de stocker dans le tout nouveau musée de la ville. Le pouvoir en place à l'époque ne voulait pas admettre que des peuplades aient pu vivre sur les rives de la Volga bien avant l'apparition de la Russie. Pourtant il ne put cacher les découvertes des archéologues qui retrouvèrent des poteries et des artefacts datant du Ier et du IIe siècle. Du reste, ces peuplades semblaient technologiquement en avance, ce qui semblait curieux compte tenu de leur éloignement géographique de l'Empire romain. Plus intriguant encore, certains objets n'ont pu être entièrement identifiés et on ignore tout de leur utilité ou de leur signification. Enfin, les rares ossements retrouvés ont subi d'atroces chocs témoignant d'une grande force ou d'une grande sauvagerie chez ces peuplades.

Un des artefacts du musée concernant la région est particulièrement intéressant. D'une taille d'environ un mètre, deux branches métalliques s'entrecroisent pour former une croix. Les extrémités de chacune des tiges sont fortement ouvragées.

Compte tenu de son aspect géométrique, cer objet est présenté comme un symbole religieux et daté du XVIIe siècle. Néanmoins, des gravures sur des poteries antiques et des traces sur l'objet lui-même démontrent qu'il existait déjà au IIe siècle. De plus, avec le recul, cela me semble plus ressembler à une clef berlinoise à quatre pannetons qu'à un symbole religieux. De quoi s'agit-il et dans quelles circonstances est-il parvenu jusqu'au musée ?

Igor Pougatchev, 1935
Thèse sur l'histoire de Stalingrad

Artefacts et ruines

Rapport classé top secret
STAVKA - 1930

15 avril 1930. Au cours de la construction de l'usine d'armement Octobre-rouge, des ouvriers ont trouvé un étrange dessin d'une créature inhumaine et des inscriptions incompréhensibles (voir ci-joint). Des chercheurs, docteurs, historiens et archéologues ont été envoyés sur place par la Stavka et le camarade Staline. Ils ont découvert un document étrange relatant de terribles faits historiques concernant la forteresse de Tsaritsyne.

Au cours d'une rébellion cosaque en 1670, une bataille eut lieu pour le contrôle du bastion. Au milieu du chaos des affrontements, des soldats affirmèrent avoir combattu des surhommes et des démons. Après la bataille, des éclaireurs découvrirent dans les catacombes de la forteresse un passage secret menant à une grotte. Un des défenseurs cosaques s'y trouvait, complètement fou, et tenait contre lui une immense clef métallique à quatre branches et autant de pannetons. Derrière lui, les éclaireurs virent une sorte de temple d'origine inconnue. Le dément affirma que le temple donnait des pouvoirs divins aux hommes puis il mourut dans des circonstances indéterminées. Les soldats quittèrent les lieux et s'évanouirent dans la nature.

Pour permettre de finir l'usine sans encombre, les hommes qui avaient découvert ce récit à la bibliothèque ont tous été exécutés ou déportés par la Stavka. Seul le haut état-major et le maire de Stalingrad ont accès aujourd'hui à cette information. Les ordres sont de bloquer l'accès aux égouts près d'Octobre-rouge et de dissimuler toutes les traces de ces évènements historiques étranges et inexpliqués.

15 février 1935 : Un étudiant en histoire, Igor Pougatchev, a été tout proche de comprendre la vérité et a

été emmené par la Stavka pour maintenir l'activité de l'usine et protéger l'image du Parti.

Mystérieux document antique

Note au dos d'un parchemin étrange représentant une créature humanoïde branchée à divers tuyaux et mécanismes.

J'ai trouvé cet étrange parchemin dans les archives de la Stavka ici, à Stalingrad. Je suis sûr que cela a un rapport avec mes découvertes sur Tsaritsyne et les secrets de la ville. Il semble daté de plusieurs siècles déjà.

Même si le dialecte m'est inconnu, j'ai pu réussir à y déchiffrer certains idiotypes. Si l'on en croit ce document, une créature aurait été enfermée quelque part sous la ville il y a plusieurs millénaires. Cet être aurait des pouvoirs fantastiques. Sa prison pourrait être utilisée par ses geôliers pour utiliser ses grands pouvoirs à leurs fins.

Je ne sais quoi penser de cette fable mais elle expliquerait quelques faits historiques passés de la région.

J'ignore si on me laissera plus de temps pour l'étudier mais je suis certain qu'on devrait laisser ce qui vit sous la cité tranquille.

Si quelqu'un lit ceci c'est que la Stavka m'aura eu.

Igor

Journal de guerre du soldat allemand

Journal de guerre du soldat Josef von Ulrik - matricule 2°Kie. de la s.Stg.Abt.502 de la VIe armée de la Wehrmacht.

30 octobre 1942

Chère Anna, tu ne peux imaginer quelles horreurs nous voyons chaque jour depuis que nous avons atteint les faubourgs de Stalingrad. Si un jour tu as la chance de lire mon journal, sache que le Reich nous as envoyés en enfer. Certes, le maréchal a l'avantage numérique et technique. Bien sûr, la cité est presque totalement sous notre contrôle. Mais les Soviétiques se battent aujourd'hui avec la force du désespoir et bien plus farouchement qu'aucun homme de la Wehrmacht sur le front de l'Est. Nous avons froid, même dans les bâtiments, et nous nous souvenons encore des neiges mortelles près de Moscou. Les combats ont été sanglants, souvent nous nous sommes battus au corps au corps. J'espère que la ville tombera rapidement et que nous pourrons rentrer bientôt.

6 novembre 1942

Les soldats de mon régiment ont attaqué aujourd'hui la zone industrielle de la ville. Nous nous battons régulièrement au corps à corps avec les Soviétiques, bâtiment après bâtiment. Chaque fois que nous visons un homme, nous pouvons voir la couleur de ses yeux. Malgré tout, certains grands ensembles ne sont toujours pas sous notre contrôle. Parfois nous devons reprendre le même entrepôt ou la même manufacture plusieurs fois dans la même journée. Hier, l'explosion d'une grenade a révélé un passage secret vers ce qui semble être des égouts. Deux de nos hommes y sont allés et ne sont jamais remontés. Nous avons relayé l'information auprès de l'état-major qui a interdit à quiconque de s'en approcher jusqu'à nouvel ordre.

12 novembre 1942

Aujourd'hui un groupe de cinq hommes étranges est arrivé dans nos rangs. Ils sont de la SS mais portent des écussons qui nous sont inconnus. Ils ont tenu à interroger personnellement tous les hommes qui ont été témoins de l'incident avec la grenade. Quand ce fut mon tour, →

Les mutants de Stalingrad - L'arme humaine

Ce qui reste du corps humain du mutant est atrocement mutilé. Ses membres sont devenus des lames mortelles. Une bosse abjecte sur son dos projette du gaz toxique auquel il semble insensible grâce à l'apparence de son « visage ».

FOR : 17 **CON :** 12 **TAI :** 12
INT : 13 **POU :** 10 **DEX :** 15
Mouvement : 10
Points de vie : 20

Combat :

Gaz de combat : Le mutant projette sur sa cible un nuage de gaz mortel. À moins de réussir un test de **CON** (-10 %) la cible perd **1d4+2 PV** par tour pendant **1d4** tour(s) (-10 % au test à chaque tour).
Lames multiples : Le mutant attaque préférentiellement sa cible avec ses terrifiants membres tranchants. À moins d'esquiver, la cible perd **1d6+4 PV**.

Compétences :

Restes d'humanité : Ce mutant est puissant, inhumain, mais quelque part dans son esprit se cache encore l'âme de l'être humain qu'il était jadis. Si on lui parle et tente de le raisonner, et s'il échoue à un test d'INT opposé à sa cible, il aura des souvenirs qui le distraironts pendant 2 tours.

Perte de **SAN : 2 / 1d6+3**

Les mutants de Stalingrad - L'horreur

Ce mutant n'a plus rien d'humain, son visage n'est plus qu'une bouche dégoulinante et ses membres se sont allongés de façon aberrante. Il se déplace lentement mais semble particulièrement résistant malgré son apparence frêle.

FOR : 11 **CON :** 18 **TAI :** 13
INT : 5
POU : 5 **DEX :** 10 **Mouvement :** 6
Points de vie : 35

Combat :

Morsure : 1d4+1 points de dégâts.
Griffe : **1d4+2** points de dégâts.
Acide : Le mutant projette sur sa cible un crachat d'acide. À moins de l'esquiver, la cible perd **1d6+4 PV** et peut voir une partie de son équipement être dissous.

Compétences :

Corps stable : À chaque tour le mutant fait un test de **CON :** s'il le réussit, son corps se régénère et il regagne **1d4+1** de ses PV perdus.
Sang acide : Quand il est blessé, le mutant perd du sang acide qui a les mêmes propriétés que son crachat.
Perte de **SAN : 2 / 1d6+3**

L'Aberration - Forme 1

Le temple projette sur le SS une vague d'énergie absolument titanesque. Son corps explose dans une gerbe de sang ne laissant plus qu'une hideuse créature à la place.

FOR : 14 **CON :** 15 **TAI :** 14 **INT :** 14
POU : 15 **DEX :** 14 **Mouvement :** 6
Points de vie : 45

Combat :

Tentacules : Le mutant utilise ses tentacules pour atteindre sa cible. Celle-ci perd **1d4+5 PV** et est paralysée 1 tour si elle échoue à un test de CON.
Morsure : 1d6+3 points de dégâts.

Compétences :

Voile dimensionnel :
La peau du mutant luit d'étranges lueurs. À l'instar d'un caméléon, il peut devenir momentanément invisible pour la cible sur un test de POU opposé.
Perte de SAN : 1 / 1d6+3

L'Aberration - Forme 2

La créature absorbe le corps et l'énergie vitale de sa victime. Son corps se déforme et mute à nouveau. Son nouveau corps semble plus adapté au combat que le précédent.

FOR : 17 **CON :** 15 **TAI :** 16 **INT :** 14
POU : 10 **DEX :** 17 **Mouvement :** 12
Points de vie : 70

Combat :

Lames multiples : Le mutant attaque préférentiellement sa cible avec ses terrifiants membres tranchants. À moins d'esquiver, la cible perd **1d6+6 PV**.
Morsure : 1d4+3 points de dégâts.
Griffe : 1d4+5 points de dégâts.

Compétences :

Corps stable : À chaque tour, le mutant fait un test de **CON :** s'il le réussit, son corps se régénère et il regagne **1d4+3** de ses PV perdus.
Perte de **SAN : 2 / 1d6+4**

L'Aberration - Forme 3

La créature absorbe une nouvelle fois une de ses victimes et mute à nouveau, donnant naissance à un monstre infernal à la taille impressionnante.

FOR : 18 **CON :** 18 **TAI :** 18 **INT :** 16
POU : 15 DEX : 15 **Mouvement :** 3
Points de vie : 90

Combat :

Tentacules : Le mutant utilise ses tentacules pour atteindre sa cible. Celle-ci perd **1d6+5 PV** et est immobilisée 1 tour si elle échoue à un test de **DEX**.
Lames multiples : Le mutant attaque préférentiellement sa cible avec ses terrifiants membres tranchants. À moins d'esquiver, la cible perd **1d8+4 PV**.
Morsure : 1d6+3 points de dégâts.
Griffe : 1d6+5 points de dégâts.

Compétences :

Corps stable : À chaque tour, le mutant fait un Test de **CON :** s'il le réussit, son corps se régénère et il regagne **1d6+5** de ses PV perdus.
Perte de **SAN : 2 / 1d6+5**

ils me parurent très intrigués par ces simples égouts, ils prenaient beaucoup de notes et demandaient des informations sur les bâtiments importants de la ville, comme le musée ou la bibliothèque. On nous a ordonné de nous tenir éloignés du passage mais de conserver le contrôle du bâtiment jusqu'à nouvel ordre. Étrange.

14 novembre 1942

Alors qu'ils avaient disparu depuis deux jours, les hommes en cuir noir de la SS sont revenus au campement ce matin chargés de livres, de vieux documents et d'une grande quantité de matériel. Où avaient-ils trouvé tout ça ? Dans les ruines de la cité ? Nous avons été ensuite convoqués par notre lieutenant. Ils ont ensuite demandé des volontaires pour les aider à explorer les égouts sous le bâtiment. Malheureusement, les bleus fanatisés des Jeunesses Hitlériennes ne sont plus de ce monde depuis bien longtemps et, devant le silence plutôt gênant des

vieux vétérans de la Wehrmacht, ils ont finalement désigné quatre soldats pour les accompagner. J'en fais partie.

16-17 novembre 1942

L'expédition a débuté de nuit alors qu'un assaut soviétique était en cours sur les berges de la Volga. Nous nous sommes enfoncés longtemps dans les égouts sous la ville. Alors que nous commencions à perdre la notion du temps, les égouts en béton se transformèrent peu à peu en catacombes de pierre à l'apparence beaucoup plus ancienne. Plusieurs kilomètres plus loin, nous finîmes par arriver dans une grotte souterraine aux proportions gigantesques. Au centre, nous vîmes un improbable temple pyramidal avec en son centre une magnifique sphère lumineuse blanche. C'est à ce moment-là que tout ne devint que chaos autour de moi. Les hommes de la SS s'approchèrent du temple, l'un d'eux sortit un imposant objet métallique et le plaqua contre les parois. Je sentis alors une onde de chaleur émanant de la sphère me transpercer le corps et me perforer l'âme. L'un de mes camarades se mit à genoux et hurla à la mort en se tenant le crâne. Je vis son corps se déformer et ses membres s'allonger jusqu'à qu'il ne reste plus rien de l'homme qu'il était. Les SS le mitraillèrent jusqu'à qu'il s'écroule. Un autre homme frappa un des SS avec une force surhumaine et le propulsa à une vingtaine de mètres. Il fut lui aussi abattu. Je fis demi-tour et pris mes jambes à mon cou alors qu'ils faisaient feu vers moi et abattaient également mon autre camarade.

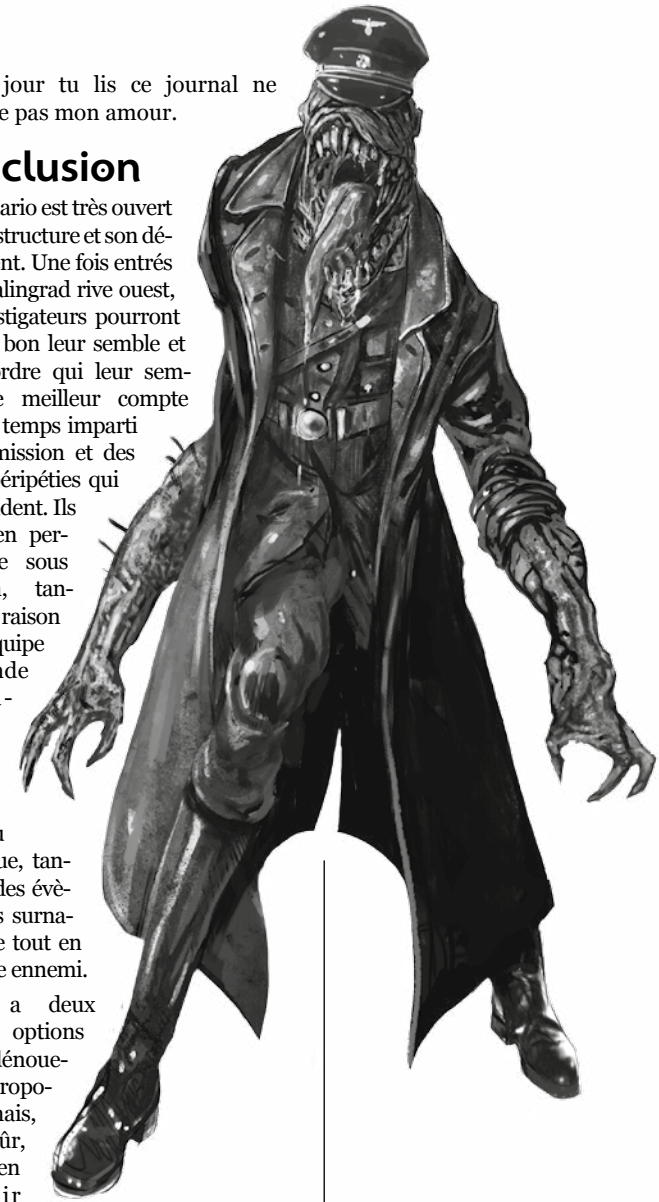
18 novembre 1942

Chère Anna, je suis mourant. Les hommes de la SS m'ont touché à cinq reprises pendant ma fuite. Bien que je sois inexplicablement toujours en vie, je sens que cette étrange résistance est en train de me quitter. Je viens de voir un de nos avions être abattu. Je vais trouver un abri et attendre la fin.

Si un jour tu lis ce journal ne m'oublie pas mon amour.

Conclusion

Ce scénario est très ouvert dans sa structure et son déroulement. Une fois entrés dans Stalingrad rive ouest, les investigateurs pourront aller où bon leur semble et dans l'ordre qui leur semblera le meilleur compte tenu du temps imparti à leur mission et des autres péripéties qui les attendent. Ils seront en permanence sous pression, tantôt en raison d'une équipe allemande équivalente à leur qui les surveille ou les traque, tantôt par des évènements surnaturels, le tout en territoire ennemi.



Il y a deux grandes options de dénouement proposées mais, bien sûr, il peut en survenir de nombreuses autres selon l'imagination du Gardien et les actions des investigateurs. Les conclusions peuvent même donner lieu à des suites pour ceux qui voudront poursuivre l'aventure et s'en inspirer.

Alexandre Patruno
***Illustrations** Sébastien Annoni*

UN SCÉNARIO POUR BoL CASUS BELLI

Dans la peau d'un poad

Ce scénario met en scène la famille royale d'Oomis et des druides jaunes abominables. Le personnage central en étant une princesse, il se situe à mi-chemin entre la Sword & Sorcery et le conte de fées. Il a été initialement écrit pour Barbarians of Lemuria *mais est jouable aussi avec* Beasts & Barbarians (Savage Worlds) *et* Chroniques oubliées Fantasy.

En quelques mots...

La princesse Nitina a disparu ! Son père a lancé des soldats à sa recherche mais aucun n'est revenu ; le prince Kelderik est revenu blessé par un gigantesque poad (une sorte de serpent-dragon géant). En désespoir de cause, le roi engage les PJ pour aller rechercher la princesse dont il est certain qu'elle a été enlevée par magie. Or Nitina s'est enfuie par magie pour ne plus revenir. Les PJ devront se lancer à se recherche en plein brouillard. Quelle horreur la princesse a-t-elle choisi de fuir ? Quelle est cette sorcière chassée de la ville des années plus tôt ? Et quel est ce poad terrifiant qui hante les marais ?

Fiche technique

TYPE • Quête et enquête

PJ • 4 à 5 (pour CO, niv. 6-8)
MJ • Plutôt expérimen-
Joueurs • Tout niveau

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

Oomis

Bâtie sur les rives du fleuve Oom, Oomis est une ville très ancienne, première des nouvelles cités fondées par les survivants de la bataille du gouffre d'Hyrdral contre les rois-sorciers. Située en lisière de la jungle de Qush, elle est bordée au sud par le marais de Festrel et à l'est par les vastes plaines de Klaar. De nombreuses routes marchandes mènent à Oomis, notamment depuis les plaines où vivent les géants céruléens, amis et partenaires commerciaux privilégiés du peuple d'Oomis. L'ancienneté de la cité se découvre dans ses habitations robustes, ses murailles épaisses, sa citadelle cyclopéenne **Castel-Banth**, bâtie, selon la légende, par les Céruléens. Les temples de la ville sont petits mais les places sont vastes, c'est là se tiennent d'incroyables marchés aux mille et une merveilles.

Alors que les PJ séjournent à Oomis depuis quelques jours, ils découvrent une proposition d'engagement émanant du roi lui-même, lequel se déclare publiquement à la recherche de héros prêts à risquer leur vie contre une forte somme d'argent. Ils peuvent entendre cette information de la bouche d'un crieur sur la place d'un marché ; ou ils peuvent l'entendre de celle d'un soldat dans une taverne proche de la citadelle, peu importe. La somme mise en jeu est fabuleuse et fait briller les yeux des PJ. Ces derniers n'ont jamais rencontré le roi *(a priori)*, mais **Keldon III le Hardi** possède la réputation d'un souverain puissant.

Le nœuð ðe l'intrigue

La **princesse Nitina**, âgée de seize ans, a disparu. Rien d'étonnant en réalité. Depuis près de deux ans, elle subit en secret les avances incestueuses de plus en plus pressantes de son père le roi. Ces dernières semaines, Nitina a bien cru qu'elle allait être violée ; elle a donc décidé, pour sauver son honneur et peut-être sa vie, de fuir loin du château. En réalité, Keldon III le Hardi et son fils aîné, **le prince Keldon le Fol**, sont tous deux sous la coupe du **conseiller Ilkthar**, un druide jaune venimeux. Empoisonnés par les paroles fielleuses de cet homme, ils ont perdu tout bon sens, bien que le roi, un homme de belle prestance, parvienne à donner le change en public. Il y a quelques mois, le roi a décidé secrètement d'unir sa fille à Ilkthar, moyennant un odieux arrangement avec son conseiller. La reine ne sait rien de cela. Elle n'a plus aucune influence sur le roi. Alcoolique, elle se languit de l'époque où son amie **Janice**, prêtresse d'Afyra et marraine de la princesse, vivait encore à Oomis. Or Janice a été bannie il y a six ans, lorsque les druides jaunes ont commencé à gangrener la ville. Toutefois, l'ancienne prêtresse



Le poad, monstre terriblement dangereux

d'Afyra n'a pas oublié sa filleule. Bien que vivant désormais recluse dans les marais de Festrel, elle s'est arrangée pour rencontrer la princesse secrètement ces dernières années, lui a fait cadeau d'une robe enchantée et l'a assurée de son soutien inconditionnel. Aussi, lorsque Nitina s'est sentie atrocement menacée par les assauts incestueux de son père, elle a passé sa robe noire magique, s'est transformée en phong (une sorte de grosse chauve-souris) et s'est envolée par la fenêtre. Elle a volé vers le sud jusqu'à l'orée des marais, où elle a repris sa forme humaine. C'est là qu'elle a été aperçue par des coupeurs de roseaux. Ils n'avaient jamais vu la princesse, mais tous avaient entendu parler de ses magnifiques robes sombres et de ses longs cheveux d'un blond presque blanc.

Découvrant la disparition de sa fille, le roi est entré en fureur. Il a envoyé des hommes dans toutes les directions pour obtenir des informations. Ce sont les coupeurs de roseaux qui ont mis le roi sur la piste des marais. Keldon III, incapable d'imaginer la princesse s'enfuir de son propre chef, accuse désormais **Norf Long nez**, chef d'une bande de brigands →

SOLDAT DE LA GARDE

Carac. *BoL* :
(*piétaille*) :
Attributs & Aptitudes de combat 0
Vitalité 3, dégâts d3.
Règle de horde *(+x pour toucher, dégâts d6M)*

Carac. *B&B* :
Voir B&B - Livre de base p. 212

Carac. *CO* :
PNJ récurrent Soldat, p. 278.

CAPITAINE DE LA GARDE

Carac. *BoL* :
(*coriace*) :
Vigueur 2, *Agilité* -1, *Esprit* 0, *Aura* 0
Initiative 0, *Mêlée* 2, *Tir* 0, *Défense* 0
Vitalité 8
Carrière : *Soldat* 2
Armure moyenne 1d6-2 (2)
Bouclier (+1 en *défense*) ;
épée d6+2

Carac. *B&B* :
Officier de Phalange.
Voir B&B - Livre de base p. 201

Carac. *CO* :
PNJ récurrent Capitaine, p279.

tapie dans les marais auquel on prête des pouvoirs magiques, d'avoir envoûté et enlevé Nitina. Sans tarder, il a envoyé une forte troupe de soldats à sa recherche.

Quant à la princesse, elle est allée trouver sa marraine dans les marais. Pour la cacher, Janice lui a offert une hutte et un manteau magiques et lui a recommandé de séjourner à une demi-journée de distance. Le manteau possède une puissante magie : lorsque la fibule est bouclée, la princesse prend l'apparence d'un poad et peut s'enfoncer dans les eaux noires. C'est ainsi qu'elle a pu mettre en déroute les soldats lancés à sa recherche par le roi, lesquels ont été taillés en pièce par les bandits des marais.

Mais voici que, ne voyant pas ses troupes revenir, le roi envoie un second détachement de soldats d'élite, menés par le **prince Kelderik le Preux** lui-même. Kelderik, le prince cadet, contrairement à son frère aîné Keldon le Fol, n'est pas fasciné par Ilkthar. C'est un jeune homme brave et droit qui aime sa sœur d'un tendre amour strictement fraternel. Lorsque la troupe parvient dans les marais, Nitina, sous forme de poad, est prise en chasse par les soldats d'élite. Elle se résout à les occire mais elle ne peut se résoudre à tuer son frère et blesse Kelderik. Elle l'emporte dans sa hutte magique. Lorsqu'il reprend conscience, Nitina est à ses côtés, sous forme humaine. Elle lui raconte toute l'histoire. Kelderik en est bouleversé. Hagard, il retourne vers Oomis et retrouve deux survivants de sa troupe au village de Galazuroom. Ensemble, ils rentrent au château. Kelderik ne peut empêcher ses hommes de parler du poad qui a décimé la troupe. Mais il ne leur a rien dit des révélations de Nitina et il les tait également à son père le roi.

Rencontres à Castel-Banth

Si les PJ répondent à l'appel du roi, c'est au château qu'ils doivent se rendre. Castel-Banth, niché au sommet d'une citadelle cyclopéenne, est le plus vieux château de Lémurie. On raconte qu'il a été bâti avec l'aide des géants céruléens, peu après la fin de la guerre contre les rois-sorciers. La bâtisse imposante est austère, faite de blocs d'une pierre sombre. Mais l'intérieur est richement décoré, avec de l'artisanat d'Oomis, de Lysor et de Satarla, et même céruléen provenant des plaines de Klaar. La garde du château est composée de plusieurs centaines de soldats, dont une unité de mercenaires céruléens, archers redoutables.

Arrivés à Castel-Banth, les PJ sont accueillis par un capitaine de la garde qui les mène jusqu'au roi pour une audience. Si le MJ le désire, il est possible que le capitaine les conduise d'abord jusqu'au bureau du conseiller Ilkthar, pour une entrevue préparatoire. Après l'audience avec le roi, les PJ rencontreront probablement le conseiller, après quoi ils seront libres d'agir à leur guise, y compris en allant et venant dans Castel-Banth pour mener leur petite enquête. Le cas échéant, ils seront admonestés s'ils en viennent à déranger de manière impudente le roi, la reine, le prince Keldon le Fol ou le conseiller lui-même.

Le roi

Le roi est un homme grand et massif au port majestueux. Il n'a pas encore cinquante ans. Ses cheveux et sa barbe sont blancs, à l'instar d'une bonne partie de la noblesse d'Oomis. Il reçoit les PJ avec courtoisie, mais son regard gris est féroce. Aux PJ, il apprend ceci : la princesse Nitina a disparu. Cela s'est passé une nuit, il y

a vingt jours, sans qu'aucun garde ne la voie sortir du château. Sa fenêtre était ouverte. Le roi pense qu'elle a été ensorcelée et qu'elle a fui dans les marais pour aller rejoindre **Norf Long nez**, sorcier et chef de la bande des **Crocs de crocators**. Ce brigand avait, dit-on, clamé à qui voulait l'entendre qu'un jour il possèderait la princesse. Deux coupeurs de roseaux ont dit avoir vu la princesse fuyant seule sur la route des marais, à l'aube il y a vingt jours. Le roi révèle ensuite avoir envoyé une première troupe de cinquante hommes dans les marais, pour chercher la princesse et la ramener. De ceux-là, aucune nouvelle. Le prince Kelderik, sans plus attendre, a pris avec lui une troupe de vingt hommes d'élite, et il est parti à la recherche de sa sœur. De cette troupe, seuls le prince et deux soldats sont revenus vivants. Ils racontent avoir été attaqués par un gigantesque poad, lequel a dévoré leurs compagnons et a laissé ces trois-là pour morts. Si la question est abordée, le roi confirme que la princesse, à seize ans, n'est encore officiellement promise à personne.

Le roi offre aux héros une récompense princière pour retrouver sa fille. À compter du moment où ils acceptent cette mission, une petite avance d'argent peut être concédée aux PJ par le conseiller et trésorier royal Ilkthar, et les PJ auront tout loisir de mener leur enquête et leurs recherches où bon leur semble.

Le conseiller Ilkthar

Ilkthar est le conseiller du roi depuis une dizaine d'années. C'est un ancien compagnon d'armes du monarque. Depuis trois ans, il est également le trésorier royal. Le crâne chauve et le corps charnu, il a une bonne cinquantaine d'années. Plutôt jovial à son habitude, il se montre à présent soucieux. Selon le choix du MJ, il peut recevoir les PJ en premier, pour les jauger, avant de les envoyer voir le roi. Ilkthar possède un petit bureau dans une tour du château. S'il rencontre les PJ après que ceux-ci ont eu leur audience auprès de Keldon III, et s'ils sont officiellement lancés sur la piste de la princesse, le conseiller peut leur faire part de ses doutes : il ne croit pas à l'histoire de Norf Long nez, dont ses contacts lui assurent qu'il n'a rien d'un vrai sorcier. Ilkthar recommande plutôt aux PJ d'enquêter du côté d'une véritable sorcière chassée de la ville autrefois, une certaine **Janice**, qui avait juré la perte du roi. D'après ses renseignements, elle vivrait toujours dans les marais de Festrel, et en plus d'être une sorcière, elle serait également maîtresse des bêtes, et peut-être capable de commander aux créatures du marais… à un poad par exemple.

Le prince Kelderik le Preux

Le prince Kelderik a 19 ans. Il est très grand, fort, et possède les longs cheveux blancs et les yeux gris typiques de sa lignée. Si les PJ le rencontrent pour évoquer sa mésaventure dans les marais, ils découvrent un homme blessé (traces de crocs géants) et tourmenté. Le prince se montre réticent à évoquer le monstre. Si les PJ insistent, il raconte finalement sa rencontre avec le poad : comment celui-ci a surgi, a renversé les embarcationset dévoré les soldats. Le prince assure avoir blessé le monstre, mais il a été laissé pour mort après avoir été lui-même blessé. Ayant repris connaissance, Kelderik est revenu tant bien que mal jusqu'au village de Galazuroom où il a été soigné et a retrouvé deux survivants de sa troupe (qui racontent la même histoire que lui) : Algeros et Quent. On peut parvenir (avec de l'intuition) a deviner que le prince ne dit pas tout ce qu'il sait du poad. Mais les PJ penseront d'abord que le prince cherche à →

KELDERIK LE PREUX

Carac. *BoL* :

(*rival*) :
Vigueur 2, *Agilité* 1(0), *Esprit* 0, *Aura* 2
Initiative 1, *Mêlée* 2, *Tir* 0, *Défense* 1
Vitalité 12
Carrières : *Noble 2, Soldat* 2
Armure moyenne 1d6-2 (2) (-1 en *agilité*) bouclier (+1 en *défense*), épée d6+2
Avantage : *Bien né.*

Carac. *B&B* :

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d10, Int d6, Vig d10
Compétences : Combat d8, Connaissance (Batailles) d6, Perception d6, Persuasion d6+2, Tir d6.
Handicaps : Héroïque, Code de l'honneur.
Atouts : Commandement, Ferveur, Noble, Blocage, Esquive, Frénésie.
Allure 6+d6, **Charisme** +2, **Parade** 8(1), **Résistance** 9(2)
Equipement : armure moyenne, épée longue en bronze (For+d8), bouclier moyen, arc court (12/24/48, 2d6).

Carac. *CO* :

FOR +2* **DEX** +1 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA*** +2
DEF 16 **PV** 42 **Init.** 12
Épée longue +7 **DM** 1d8+2
Voie du héros rang 3
Voie du meneur d'hommes rang 3
Voie de la noblesse rang 2

cacher une éventuelle couardise, bien mal seyante. En réalité Kelderik a été épargné par sa sœur. Cette dernière s'est dévoilée et lui a tout raconté. Depuis, le prince est tourmentée par un dramatique conflit de loyauté : il ne peut absoudre son père des avances obscènes faites à sa sœur, mais il ne peut pas non plus le mettre en cause ouvertement. Il est rentré au château mais ne sait que faire, et passe du temps à réfléchir à ses options. En ce moment, il se demande s'il ne devrait pas se faire chevalier errant, pour quitter ce lieu maudit. Le départ des PJ à la recherche de sa sœur l'inquiète. Secrètement, et bien qu'il y répugne, il va envoyer un petit groupe de mercenaires pour tenter de les arrêter. Le prince Kelderik ne révélera sous aucun prétexte ce qu'il sait de la princesse aux PJ.

La reine Dorlina

La reine n'a pas encore quarante ans. Grande, blonde et enveloppée, elle est originaire de Satarla. Elle est alcoolique et s'enivre de vin et de liqueurs à longueur de journée, en cachette. Pour un œil attentif, des signes physiques trahissent son vice et son tourment, malgré son port altier et sa voix posée. Il est impossible de la trouver sobre passé 16 heures. Concernant la princesse, elle ne sait rien de ce qui est arrivé à sa fille. Elle peut toutefois donner le nom d'**Afrodille**, dame de compagnie de Nitina, et recommander aux PJ d'aller la voir. Dorlina ignore tout des projets du roi de marier Nitina à Ilkthar. Pour sa part, elle espère marier sa fille à un prince de Satarla. Concernant le roi et les princes, elle trouve que son époux est devenu très instable d'humeur ces dernières années (c'est une des raisons pour lesquelles elle boit), mais elle n'en dira pas plus. Elle aime tous ses enfants, avec une tendresse particulière pour Keldon le Fol, son aîné, dont elle déplore la vie de débauche. Si les PJ mentionnent le nom de Janice, la reine pâlit et perd sa contenance royale. Pressée par les PJ, elle révèle que Janice était la marraine de Nitina. Elle était également l'ancienne prêtresse d'Afyra, la déesse de la vie, chassée de la ville en même temps que trois autres prêtres il y a quelques années sous accusation de sorcellerie et de traîtrise. Janice n'a plus aucun contact avec la princesse depuis son bannissement (c'est faux, en réalité, mais la reine l'ignore).

Afrodille, la dame de compagnie

Afrodille est la dame de compagnie de Nitina depuis trois ans. Elle loge dans un petit appartement à côté de ceux de la princesse, assez haut dans le château. On peut la rencontrer dans les appartements de Nitina, notamment si les PJ souhaitent les fouiller. Afrodille est éplorée. Elle n'a pas vu la princesse quitter le château, elle ne sait pas comment elle s'y est prise, si ce n'est qu'elle a dû s'enfuir par la fenêtre. Elle ne pense pas qu'elle ait été enlevée. Elle s'en veut car elle pense qu'elle aurait dû se douter de quelque chose. Le soir avant sa disparition, alors qu'elle se faisait brosser les cheveux, la princesse avait demandé à Afrodille de lui préparer sa robe noire préférée, celle avec des motifs brodés de chats et de phongs et des parures de perles. Mais pourquoi la préparer le soir, plutôt que le lendemain matin ? La fenêtre des appartements de Nitina, qu'elle a retrouvée ouverte, donne sur une paroi vertigineuse. Bien sûr, escalader ce mur de grosses pierres de taille ne se révélerait pas difficile pour un voleur patenté, mais on imagine mal une princesse en robe tenter l'aventure.

Si Afrodille est « cuisinée », elle peut révéler plusieurs choses : tout



Castel-Banth

d'abord, que la princesse était triste et même terrifiée ces derniers temps (depuis un an environ) ; elle parlait de s'enfuir mais Afrodille ne l'avait jamais prise au sérieux. Confidente de Nitina, Afrodille sait pour les avances du roi, mais elle n'en parlera que contrainte et forcée, sous la menace directe d'une arme, car elle craint pour sa vie si elle révèle ces informations.

D'autre part, Afrodille accompagnait parfois la princesse audehors du château, pour des visites de la ville qui n'avaient rien de mystérieuses. Mais deux fois l'an, à la veille de son anniversaire et pour la fête des parturientes (jour sacré dédié à Afyra), elle accompagnait Nitina jusqu'au pont des soupirs, et la princesse disparaissait ensuite jusqu'au soir. C'est lors d'une des ces escapades que la princesse est revenue avec une nouvelle robe noire, celle avec des chats et des phongs brodés. Afrodille ne le sait pas, mais c'est à ces moments-là que Nitina allait rejoindre sa →

MERCENAIRES

Carac. *BoL* :
(*piétaille, 12*) :
Attributs & Aptitudes de combat 0
Vitalité 3, dégâts d3 (arcs et épées)
Règle de horde *(+x pour toucher, dégâts d6M)*

Carac. *B&B* :
Brigands
Voir B&B - Livre de base p. 173

Carac. *CO* :
Bandit de base, p. 235.

marraine chaque année. Car même bannie d'Oomis, Janice n'a jamais arrêté de veiller sur sa filleule.

Si les PJ fouillent les appartements de Nitina, ils ne trouvent rien de remarquable dans la grande chambre ou dans le salon attenant : ni dans l'écritoire, ni dans les coffres ou sous le lit à baldaquin. Toutefois, une cassette en bois précieux est cachée dans les latrines privées qui surplombent la muraille. Dans cette cassette sont entassés tous les bijoux que le roi a offerts à la princesse. Une fortune.

Keldon le Fol

Keldon le Fol, promis à devenir le futur Keldon IV, est le frère aîné de la princesse. Il est âgé de 21 ans. C'est un jeune homme de haute taille aux cheveux blancs et aux yeux bleus (rougis par l'abus de substances diverses), robuste mais déjà plus gras que musclé. C'était un garçon sage et volontaire, mais l'entrée dans l'âge adulte a eu sur lui un effet dévastateur. Depuis trois ou quatre ans, il mène une vie de débauche en invoquant le dieu Iondal, se montre impérieux et cruel. Il est bien sûr sous la coupe de Ilkthar, qui prépare sa future marionnette. On peut le croiser le soir dans les tavernes et les bordels d'Oomis, escorté de gardes du château et de compagnons de beuverie.

Dans les rues d'Oomis

Dans les tavernes

Oomis est une ville pleine d'auberges pour les nombreux voyageurs et marchands de passage, et surtout de tavernes pour les travailleurs assoiffés et les noceurs nocturnes. Dans ces dernières, comme au *Parvalus doré*, au *Dés chanceux* ou *chez Tonton le Gris* (un Céruléen à la mine patibulaire), on peut entendre parler des **Crocs de crocators**, ces bandits qui attaquent les caravanes et qui auraient leur camp dans les marais. Ces bandits auraient pour chef **Norf Long nez** (un homme puissant, un sorcier à la trogne inoubliable d'après ceux qui l'auraient vu). Ces brigands seraient environ une quarantaine. D'après les récits de marchands agressés, ils sévissent plutôt sur la route entre Oomis et Lysor, plus rarement sur la route de Satarla, et n'attaquent qu'exceptionnellement les caravanes allant vers les plaines de Klaar, défendues par des Céruléens. Si les PJ cherchent à entendre des rumeurs concernant la famille royale, on peut leur chuchoter (s'ils sont généreux sur la boisson) que le roi Keldon le Hardi et son fils Keldon le Fol seraient tombés sous la coupe des maléfiques **druides jaunes**, et qu'ils vénèrent désormais **Morgazzon**, le dieu dément. Des affirmations loin d'être de première main, et qui peuvent facilement déclencher des bagarres entre habitués.

Le temple d'Afyra

Le temple d'Afyra, la déesse de la vie, se trouve dans la rue des dévots. Derrière une rangée de colonnes peintes aux motifs de bubalus, de chats et de femmes enceintes, deux petites chapelles ouvertes sur la rue reçoivent fréquemment des offrandes. Entre les deux chapelles se trouvent les portes du temple, mais personne ne semble y entrer. L'intérieur est petit mais richement décoré. Au centre du temple se trouve une statue peinte d'Afyra donnant la vie, prenant appui sur deux andrak (des lions noirs). La prêtresse **Merissa** est présente, ainsi que deux acolytes (un homme et une femme). La prêtresse paraît douce et sage et ne se fait pas prier pour bénir les PJ. Mais si on l'exaspère par des questions trop pressantes ou des insinuations, son regard trahit une fureur de folle,

sans toutefois que sa contenance ou son ton n'en soient affectés. C'est en réalité une druidesse jaune.

Si un PJ féminin s'attarde devant le temple, des passantes lui murmurent sans en avoir l'air de ne pas y entrer. Si les PJ tâchent d'en savoir plus, ils constatent que les gens sont réticents à parler de cet endroit. À l'abri dans une taverne à proximité, les badauds délieront leur langue et les PJ découvriront que beaucoup considèrent ce temple avec suspicion. De fait, depuis le changement de prêtresse, les choses ne sont plus comme avant. Par exemple, désormais le temple ne pratique plus les avortements, et même il les interdit, au nom du respect de la vie. Le temple garde alors les enfants non désirés des femmes qui auraient souhaité avorter, parfois contre la volonté des mères, et qui doivent faire pénitence. Nul ne sait ce qu'il advient de ces enfants.

En réalité, les anciens prêtres des temples d'Afyra (la déesse de la vie), Hurm (le père des dieux), Chiomalla (la déesse des moissons), et Knothakon (le dieu du savoir), après avoir été accusés de sorcellerie et bannis, ont été remplacés par des druides jaunes il y a six ans, à l'instigation d'Ilkthar, le premier d'entre eux à Oomis. Les druides jaunes sont une société secrète d'adorateurs de Morgazzon, le roi-démon de la folie, désormais infiltrée à plusieurs niveaux du pouvoir à Oomis. Le point de rendez-vous des druides jaunes dans Oomis se trouve dans le sous-sol de l'auberge des *Trois anguilles*, mais il y a fort peu de chances que les PJ puissent le découvrir lors de leur enquête. Ceci dit, le véritable repère des druides jaunes se trouve dans les marais de Festrel, et les PJ auront peut-être l'occasion d'aller leur rendre visite…

En route vers les marais

Le voyage vers les marais de Festrel dure deux jours à pied. Pour trouver les marais, rien de plus simple : il suffit de suivre le cours de l'Oom vers le sud.

Embuscade !

Alors que les PJ ont quitté les faubourgs d'Oomis depuis deux ou trois heures, la route passe à travers un bois. C'est là qu'une embuscade leur est tendue. Une douzaine de mercenaires leur tirent dessus avec des arcs, et combattent au corps à corps si les PJ se portent à leur hauteur. Cette rencontre ne devrait pas poser de problème aux PJ, car les mercenaires sont de la piétaille. Si ces derniers voient que le combat tourne en leur défaveur, ils tentent de s'enfuir sans demander leur reste. Si les PJ parviennent à faire des prisonniers, ils peuvent les interroger. Ceux-ci feront mine de ne rien vouloir révéler (après tout, ce sont des durs), mais ils cèderont assez rapidement sous la menace. Ils révéleront avoir été engagés par un homme au visage dissimulé sous une grande capuche. Ils ne savent rien de lui, sinon qu'il avait l'air jeune, qu'il était très grand et surtout très riche. L'homme en question était le prince Kelderik, bien sûr, mais ils ne le savent pas. À défaut de pouvoir expliquer à ses compagnons d'armes au château la raison pour laquelle il voulait arrêter les PJ, le prince s'est rabattu sur une troupe de mercenaires, lesquels n'ont pas posé de question devant la somme qui leur était proposée.

Galazuroom

Le deuxième jour, les bocages cèdent la place aux landes et aux rizières, lesquelles se changent peu à peu en marais à mesure que →

Les marais

Les marais sont particulièrement traîtres et dangereux. Le soleil y perce rarement la brume ; l'humidité fétide et les insectes y sont particulièrement pénibles.
BoL : Pour chaque demi-journée passée dans les marais sans guide, les PJ doivent faire un test d'orientation « Difficile » (à -2) ou se retrouver perdus. Sur un échec critique, le MJ a tout loisir d'imaginer une raison pour laquelle l'un ou l'autre des PJ (ou même tous) aura perdu d6M points de *vitalité*.
B&B : Jets de Survie pour l'orientation et jets de Vigueur pour éviter de la Fatigue (*Savage Worlds* p. 152).
Si le MJ le souhaite, à un moment propice de la partie, il pourra confronter les PJ à un ou plusieurs crocators (des sortes de gros crocodiles).

Carac. *BoL* :

Crocator (1 **à 3**) **:**
Vigueur 4, *Agilité* 1 (-1 sur la terre ferme), *Esprit* -2, *Défense* 0
Attaque +2, Dégâts d6B
Vitalité 20
Protection d6-2 (2)

Carac. *B&B* :

Alligator
Voir B&B -Créatures p. 117

Carac. *CO* :

(Archétype puissant, taille grande)
FOR +8* **DEX** +0 **CON** +2
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2
DEF 18 **PV** 50 **Init.** 10
Morsure +10 **DM** 2d6+8
Voie du prédateur rang 1

LE POAD

Carac. *BoL* :
Vigueur 12, *Agilité* 0, *Esprit* 0, *Défense* 0 Attaque +2,Dégâts d6 x3 **Vitalité** 60 Protection d6-2 (2)

Carac. *B&B* :
Attributs : Agi d8, Âme —, For d12+4, Int —, Vig d12
Compétence : Combat d8, Discrétion d8, Perception d8.
Allure 4+d4, **Parade** 6, **Résistance** 15(3)
Capacité spéciales : Armure 3 : peau épaisse, Taille 4, énorme, Amphibie, Mosrsure : For+d8

Carac. *CO* :
(Archétype rapide, boss rang 1)
NC 7, taille énorme
FOR +9 **DEX** +3* **CON** +9
INT +0 **SAG** +1 **CHA** +1
DEF 22 **PV** 90 **Init.** 16
Morsure +15 **DM** 3d6+11
Voie du prédateur rang 2

NITINA sous forme humaine

Carac. *BoL* :
(*coriace*) :
Vigueur 0, *Agilité* 1, *Esprit* 0, *Aura* 2 *Initiative* : 1, *Mêlée* 0, *Tir* 0, *Défense* 1
Vitalité 6
Carrière : *Noble 2*. **Avantage** : *attirante*

Carac. *B&B* :
Attributs : Agi d8, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d6
Compétences : Combat d4, Connaissance (Religion) d6, Perception d8, Persuasion d6+4, Tir d6.
Handicaps : Bornée.
Atouts : Noble, Séduisante.
Allure 6+d6, **Charisme** +4, **Parade** 4, **Résistance** 5
Equipement : dague (For+d4), robe noire.

Carac. *CO* :
FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0
INT +0 **SAG** +1 **CHA*** +3
DEF 12 **PV** 6 **Init.** 14
Poignard +1 **DM** 1d4

le fleuve s'élargit. Les PJ traversent quelques villages et hameaux. Dans l'un d'entre eux, ils peuvent se faire indiquer les noms des coupeurs de roseaux qui ont vu passer la princesse. Ceux-ci n'ont rien de plus à ajouter que ce qu'ils ont dit au roi : ils pensent avoir reconnu la princesse à ses longs cheveux blancs, à son port altier et à sa robe noire ; la princesse était à pied et courait vers les marais.

Alors que les PJ entrent dans la région de Festrel, ils arrivent au village de Galazuroom. C'est un village de pêcheurs et d'artisans vanniers, peuplé de près de deux cents personnes. Le village est installé pour partie sur une butte herbeuse, et pour l'essentiel sur pilotis, à un endroit du marais tout proche du fleuve, où les eaux sont calmes. Il y a une « maison des voyageurs » dans le village. Ce n'est pas une auberge à proprement parler, mais il y a de la place pour loger vingt personnes au moins. Beaucoup d'habitants s'y retrouvent à la nuit tombée pour une veillée agréable autour d'un feu, manger du poisson grillé et des galettes de riz et boire de l'alcool de canne et de grenouille.

S'ils discutent avec les villageois, les PJ peuvent apprendre ceci :

- des soldats sont venus à deux reprises. Les premiers étaient au moins cinquante et cherchaient Norf Long nez et les Crocs de crocators. C'était il y a une quinzaine de jours. Ils ne savent pas ce qu'il est advenu de ces soldats ; aucun n'a été revu. Ensuite est venu le prince Kelderik avec une troupe de vingt hommes. Lui disait chercher la sorcière Janice. C'était il y a un peu plus d'une semaine. Le prince a emmené sa troupe dans les marais ; trois jours plus tard, il était de retour, blessé gravement par un poad. Seuls deux de ses soldats avaient survécu ;

- Janice la sorcière vit dans les marais. Certains l'ont déjà vu venir au village, de temps en temps. La vieille **Myrla** (qui participe à la veillée) prétend la connaître mieux que d'autres. Mais Myrla fait des mystères. Elle ne peut plus voyager et ne peut donc pas accompagner les PJ. Selon elle, Janice ne peut être trouvée que si elle le désire. Autrement, ceux qui la cherchent se perdent dans le marécage. Myrla pense que le prince a été épargné par le poad pour une raison précise (mais elle ne sait pas laquelle) ;

- un homme du nom de **Skender** prétend lui aussi connaître l'endroit où trouver Janice. L'homme a une quarantaine d'années, l'air et les cicatrices de quelqu'un ayant longuement roulé sa bosse dans des contrées sauvages. Il se présente comme un colporteur qui connaît bien les marais, et déclare avoir déjà vendu à Janice quelques menus objets (notamment des ustensiles de cuisine). Il propose aux PJ de les guider à pied par des chemins qu'il connaît bien, contre du bon argent (il négocie âprement). En réalité, Skender est davantage un bandit qu'un colporteur, et il compte parmi les membres des Crocs de crocators. Il prévoit de mener les PJ dans un guet-apens. Au village, Skender est connu mais personne ne sait qu'il fraie avec les Crocs de crocators.

Dans les marais de Festrel

Il y a de nombreuses menaces dans les marais. En plus des créatures que les PJ peuvent croiser et des risques de noyade, le simple possibilité de se perdre est un péril en soi (voir encadré). Voici les rencontres qui intéresseront les PJ dans cette partie nord-est des marais :

La fourberie de Skender

Skender est totalement incapable de mener les PJ jusque chez Janice. Il a

bien une vague idée de la direction générale de la hutte, mais il ne l'a jamais trouvée. Il fera tourner les PJ en rond jusqu'à les mener à l'endroit d'une embuscade où des Crocs de crocators les attaqueront, de préférence de nuit pendant leur sommeil (cf. Les Crocs de crocators ci-dessous pour les carac. des brigands). Des PJ attentifs pourront déceler que Skender communique à distance par des cris d'oiseaux. Si les PJ déjouent l'attaque des brigands et les mettent en déroute, Skender fera mine de n'être pour rien dans cette agression. À défaut de convaincre les PJ, il essayera de fuir par tous les moyens.

Nitina et sa cape en peau de poad

En rôdant dans les marais, les PJ peuvent attirer l'attention du poad. Cela peut se faire de deux façons : en se comportant (et en discutant) comme des soldats bien décidés à ramener la princesse coûte de coûte ; ou en appelant le nom de Nitina, et peut-être en tâchant de l'amadouer. Selon la situation, le poad gigantesque se montrera mortellement agressif ou plutôt curieux. Bonne chance aux PJ s'ils doivent se confronter au poad furibond ! Si toutefois les PJ parviennent à vaincre le poad, deux choses peuvent arriver :

- le poad blessé s'enfuit, et les PJ peuvent éventuellement le suivre, bien que cela soit difficile. Ils verront alors, à la nuit tombée, le poad ramper sur une berge et se transformer en une chose flasque. Une silhouette de femme en émerge, vêtue d'une cape en peau de poad. C'est Nitina. Elle vit dans une hutte affreuse et puante sur un îlot du marais. Mais dans la hutte, si l'on fait brûler un encens, tout se transforme en un magnifique petit palais (comme pour la hutte de Janice) ;

- le poad est tué par les héros. Alors l'enchantement de la cape est rompu et Nitina reprend son apparence de jeune princesse. La cape magique lacérée est détruite et la princesse a perdu connaissance (mais elle peut être ranimée sans difficulté).

Physiquement, Nitina est une jeune femme magnifique. Elle est très grande avec des formes sensuelles, de longs cheveux blancs et des yeux gris perle. Sous sa cape en peau de poad, elle porte sa robe noire magique. Si les PJ parviennent à discuter avec Nitina, voici ce qui peut être dit par la princesse :

- il est hors de question pour elle de retourner à Oomis. Son père a essayé à plusieurs reprises de la violer, sa mère, abrutie par l'alcool, ne peut pas la protéger. Ni ses frères : le Fol est malfaisant et fourbe, le Preux est probablement trop honorable pour remettre en cause l'autorité de son père. Nitina s'est tournée vers sa marraine avec qui elle n'avait jamais cessé d'entretenir quelques liens. Elle s'est enfuie lorsque le roi lui a fait part de son intention de la marier prochainement avec son conseiller (et maître) Ilkthar ;

- si les PJ n'ont pas encore vu Janice et que Nitina les devine passés dans son camp, elle se propose de les accompagner pour la rencontrer. Si les PJ ont déjà rencontré Janice, Nitina propose de les aider à aller affronter les druides jaunes, sous sa forme de poad (voir ci-dessous *Le repaire des druides jaunes*) ;

- au cas où la rencontre avec les PJ tournerait mal pour Nitina, elle peut se transformer en phong en 1 round. Elle tente alors de s'enfuir dans la nuit pour aller trouver refuge chez sa marraine.

La hutte magique de Janice

Janice se protège. Pour les PJ, la hutte de la prêtresse est impos- →

LES LOUPS GÉANTS

Carac. *BoL* :
Vigueur 4, *Agilité* 1, *Esprit* -1, *Défense* 0
Attaque +2, Dégâts d6B
Vitalité 20
Protection d6-3 (1)

Carac. *B&B* :
Voir Savage Worlds p. 253

Carac. *CO* :
Loup géant, p. 260.

JANICE

Carac. *BoL* :
(*rivale*)
Vigueur 0, *Agilité* 1, *Esprit* 3, *Aura* 2 *Initiative* : 1, *Mêlée* 0, *Tir* 0, *Défense* 2
Gourdin d6M
Vitalité 10
Carrières : *Prêtresse* 3, *Alchimiste* 3, *Maîtresse des bêtes* 2, *Vagabonde* 1.
Points de foi 12
Avantages : *Attirante, Amie des bêtes ;*
Désavantage : *mauvaise réputation.*

Carac. *B&B* :
Voir Maître du lotus, B&B - Livre de base p. 192. Joker
Atouts : Séduisante, Ami des bêtes **Handicap :** Paria (équivalent deEtranger)

Carac. *CO* :
FOR +0 **DEX** +1 **CON** +0
INT +3 **SAG** +3 **CHA** +2
DEF 12 **PV** 50 **Init.** 12
Gourdin +7 **DM** 1d4
Voie de la prière rang 1
Voie de l'enchanteur rang 5
Voie des élixirs rang 5
Voie du compagnon animal rang 5

En termes techniques, les bandits sont de la piétaille, et ils sont menés par un coriace (Norf Long nez). Norf combat avec une énorme épée à deux mains, son arme fétiche.

BANDITS

Carac. *BoL* :
(piétaille) :
Attributs & Aptitudes de combat 0
Vitalité 3, dégâts d3
Règle de horde *(+x pour toucher, dégâts d6M)*

Carac. *B&B* :
Brigands
Voir B&B - Livre de base p. 173

Carac. *CO* :
Bandit de base, p. 235.

NORF LONG NEZ

Carac. *BoL* :
(coriace) :
Vigueur 1, *Agilité* 0, *Esprit* 0, *Aura* 1 *Initiative* 1, *Mêlée* 2, *Tir* -1, *D*éfense 0
Vitalité 7
Carrière : *Bandit* 2
Armure légère (1) ; épée à deux mains d6B
Avantages : *Arme favorite* (épée à deux mains, *dé de bonus* à l'attaque), *Inspirateur* ;
Désavantages : *Fanfaron, Traqué.*

Carac. *B&B* :
Seigneur brigand
Voir B&B - Livre de base p. 174
Atouts : Charismatique
Handicap : Présomptueux
Equipement : épée à deux mains en fer (For+d10, Parade -1, 2 mains).

Carac. *CO* :
Chef Bandit, p. 235, avec une prime de +2 en CHA et une épée à deux mains.

sible à trouver s'ils sont animés à son encontre de sentiments exclusivement hostiles. Si toutefois un doute perce dans leur esprit, alors la hutte se dévoilera entre des nappes de brume. Installée au bord d'un étang à grenouilles, elle ne paie pas de mine. C'est une chaumière misérable de laquelle s'échappe une fumée blanchâtre par un trou dans le toit. Si les PJ approchent, ils verront que la hutte est gardée par deux loups géants. Mais Janice ne laissera pas ses compagnons se faire tuer. Si les PJ ne sont pas effrayés par les loups, elle ouvrira sa porte et invitera les héros à entrer.

Janice est une femme d'une quarantaine d'années, très séduisante et dotée d'une autorité naturelle. Elle possède les cheveux blancs argentés de la noblesse d'Oomis et des yeux verts. Sous sa cape en peau de loup géant, elle porte une robe pratique mais belle. Les PJ peuvent tenter de la tuer ou accepter de discuter avec elle, auquel cas elle peut leur apprendre ce qu'elle sait. Si les PJ se montrent coopératifs, elle proposera à l'un d'entre eux d'allumer un encens pour le petit autel dédié à Afyra qui se tient dans un coin de la hutte. Aussitôt que l'encens est allumé, la maison se transforme en un petit palais : le treillis de bois humide se change en un lambris incrusté d'ambre ; la jonchée de paille se change en de grands tapis de Malakut ; les rondins de bois sur lesquels sont assis les PJ se transforment en de somptueux coussins de soie ou tabourets de cuir ; des lampes fabuleuses apparaissent, ainsi qu'une table basse dotée de victuailles et de braseros ornés. On entrevoit aussi dans une pièce attenante un laboratoire d'alchimie.

Si les PJ discutent avec Janice, elle confirme qu'elle est bien l'ancienne prêtresse d'Afyra à Oomis, et la marraine de Nitina. Bien qu'elle n'en ait pas la preuve formelle, elle se doute de l'emprise des druides jaunes sur Oomis, et soupçonne sa remplaçante au temple d'en être. Elle n'a aucun doute concernant Ilkthar. Elle révèle aussi la raison de la fuite de Nitina, et fait part aux PJ des assauts incestueux du roi et de son projet de marier sa fille à son « conseiller ». Si elle sent que les PJ sont tous passés dans son camp, elle peut les informer du fait que le poad qui hante cette partie des marais n'est autre que la princesse transformée magiquement. Dans la foulée, si elle sent les PJ particulièrement bien disposés, elle leur propose de découvrir le repère des druides jaunes, caché au cœur du marais, et de les éliminer une bonne fois pour toutes ! Si les PJ acceptent, elle peut remettre à chacun d'eux une potion rare, au choix (cf. *BoLME* p. 141).

Les Crocs de crocators

Dans l'ouest des marais de Festrel se cache une troupe de bandits nommés les Crocs de crocators, qui attaque régulièrement les convois marchands transitant entre Oomis et Lysor, Oomis et Satarla, et plus rarement Oomis et les plaines de Klaar. Ils sont une quarantaine d'hommes, accompagnés d'une douzaine de femmes à la peau dure. Bien que suspectés par le roi de « l'enlèvement » de Nitina, ils ne sont pour rien dans cette affaire. De même, l'idée que leur chef, le charismatique Norf Long nez ait pu « envoûter » la princesse ne tient pas une minute : Norf n'a rien d'un sorcier, sinon son visage émacié, son grand nez crochu et son goût pour les capes noires. Les Crocs de crocators forment une troupe de brigands rusés et prudents. Leur signe de ralliement est un croc de crocator en pendentif autour du cou (ou caché). Ils ont leur camp dans un fortin situé à la lisière des marais et de la jungle

de Qush, bâti pour moitié dans des arbres (d'immenses jallallabars des marais). Ils vivent essentiellement de leurs vols, mais aussi du racket des villages alentour. Les PJ peuvent découvrir leur camp en traquant les bandits, en faisant parler Skender, ou en se laissant capturer. Les Crocs de crocators ne sont pour rien dans la mort des compagnons d'armes de Kelderik, mais ce sont bien eux qui ont traqué et achevé les soldats de la première compagnie envoyée par le roi. Pour les PJ, découvrir le camp des Crocs de crocators n'a que peu d'intérêt en soi, mais cela peut leur apporter :

- de l'or. Le trésor des brigands est très conséquent. Que les PJ gardent tout pour eux ou le distribuent à qui leur chante (il leur faudra des bubalus ou une barge pour tout transporter), il sera toujours mieux employé ailleurs que par ces soudards ;

- des informations précieuses : les Crocs de crocators savent où se trouve le repaire des druides jaunes, plus à l'est dans le marais. L'un d'entre eux peut guider les PJ jusqu'à ce repaire habilement dissimulé.

Le repaire des druides jaunes

Le temple secret des druides jaunes, celui au sein duquel s'accomplissent les pires rituels en l'honneur de Morgazzon, se trouve caché dans les marais de Festrel. Les PJ n'ont aucune chance de le découvrir s'ils n'ont pas l'aide des Crocs de crocators ou de quelque magie de clairvoyance ou de divination. Il se trouve sur un îlot boisé entouré d'eau qui ne peut être rejoint qu'à la nage ou en barque. Une couronne d'arbres noirs et tordus dissimule une clairière au centre de l'îlot. Dans cette clairière, un camp a été installé, comptant une demi-douzaine de tentes dévolues à diverses occupations. Au centre de cette clairière s'élève un tertre surmonté d'un énorme saule à demi mort où pendent des restes humains. Sous le saule, le tertre est creux et aménagé en un temple impie (cf. plan).

À tout moment, le temple abrite une vingtaine de sectateurs (*piétaille*) et quelques druides de haut rang (*coriaces*). Si les PJ sont là parce qu'ils ont rallié la cause de Janice, alors Ilkthar en aura été informé par ses corbeaux ensorcelés. Il sera donc venu en renfort de ses frères, avec une petite troupe de soldats vendus au culte. Lui même aura passé une armure légère sous sa chasuble jaune.

Si les PJ montent à l'assaut du temple de Morgazzon avec Nitina sous forme de poad, la princesse se charge d'attaquer les sectateurs et soldats qui campent à l'extérieur (si Nitina n'est pas là, l'entreprise sera plus risquée) et deux ou trois druides. Pendant ce temps, les PJ pourront se frayer un passage vers l'intérieur du temple, pour en extirper le mal. Le poad est trop gros pour se glisser dans le temple (et, au cas où les PJ viendraient avec cette idée, Nitina ne veut pas y entrer).

L'intérieur du temple est accessible *via* un escalier de pierre creusé dans la terre (voir plan). Ils devront y affronter quelques sectateurs, trois ou quatre druides, et Ilkthar bien sûr.

1 – Un escalier en pierre descend dans les entrailles humides de la terre. L'ensemble du complexe est éclairé et chauffé par des braseros de bronze. Huit chats rôdent dans le temple et mangent les rats et la vermine.

2 – Barrée par une solide porte en bois renforcée de métal, cette grande pièce bien taillée dans la roche donne sur trois issues. Le sol est recouvert d'un dallage sombre, destiné à masquer le piège à fosse central, →

SECTATEURS

Carac. *BoL* :
(piétaille, 20) :
Attributs & combat 0
Vitalité 3, dégâts d3
Règle de horde *(+x pour toucher, dégâts d6M)*

Carac. *B&B* :
Membre de Culte
Voir B&B - Livre de base p. 185

Carac. *CO* :
Bandit de base, p. 235.

SOLDATS VENDUS

Carac. *BoL* :
(piétaille, 20) :
Attributs & combat 0
Vitalité 3, dégâts d3, protection 1 Règle de horde *(+x pour toucher, dégâts d6M)*

Carac. *B&B* :
Soldat
Voir B&B - Livre de base p. 212

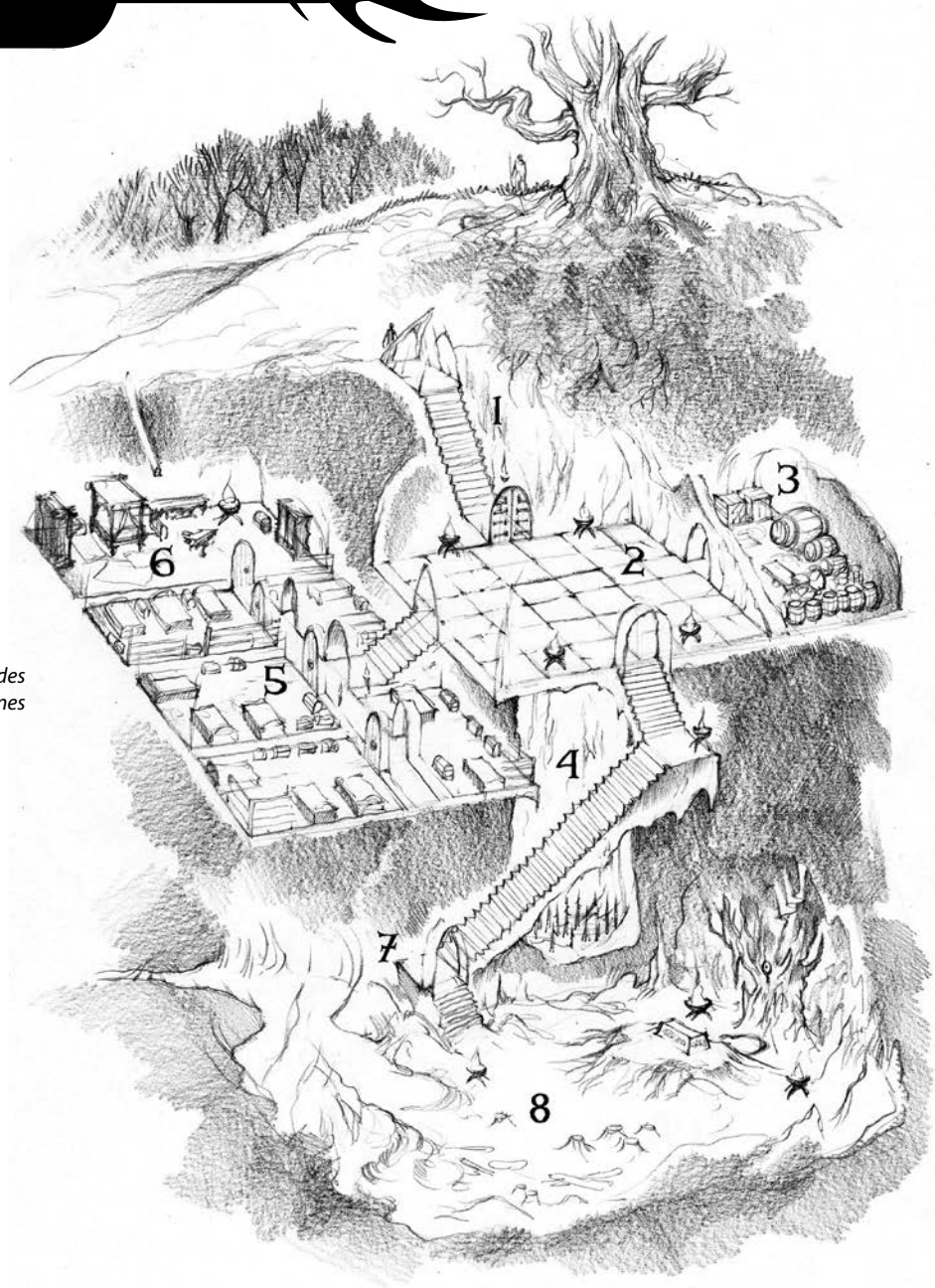
Carac. *CO* :
PNJ récurrent Soldat, p. 278.

Druides jaunes

Carac. *BoL* :
(coriaces, 6) :
Vigueur 0, *Agilité* 0, *Esprit* 2, *Aura* 0 *Initiative* 0, *Mêlée* 1, *Tir* 0, *Défense* 1 **Vitalité** 6 **Carrière :** *Druide* 2.
Points de foi 2 Armure 0 ; Coutelas d6M

Carac. *B&B* :
Mage sombre
Voir B&B - Livre de base p. 214

Carac. *CO* :
FOR +0 **DEX** +0 **CON** +1
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +1
DEF 10 **PV** 15 **Init.** 10
Dague +3 **DM** 1d4
Attaque magique +5
Voie du démon rang 3
Voie de l'envoûteur rang 1



Le repère des druides jaunes

que recouvrent les quatre dalles centrales. Le piège ne peut être détecté visuellement. Seul le son creux que produisent les dalles recouvrant la fosse peut le trahir.

3 – Cette pièce grossièrement taillée sert d'entrepôt pour stocker des vivres, du vin, du matériel pour consolider ou réparer le temple.

4 – La fosse est profonde de 9 à 10 mètres. Des pieux acérés en métal en garnissent le fond. Une chute dans la fosse cause d6B x 2 points de dégâts. Remonter sans corde est « Très difficile » (-4).

5 – Ces cinq pièces sont des chambres pour les druides résidant dans le sanctuaire. Bien que le sanctuaire n'ait pas vocation à abriter des frères sur de longues durées, il y a toujours de quoi loger des disciples. Chacune de ces chambres peut accueillir deux (voire trois) druides. Les couchages en bois sont recouverts d'un matelas de paille fraîche, et dans chaque chambre se trouvent quatre coffres et quelques étagères. On peut y trouver des livres, des outils de torture, des armes, des pots contenant diverses substances, du matériel d'alchimie ou de sorcellerie.

6 – Cette pièce est destinée à loger l'un des grands druides de la secte. Ce peut être Ilkthar, par exemple. En ce moment, elle est inoccupée. Bien que d'un confort tout relatif, elle est vaste et le lit à baldaquin est bon. On y trouve quatre coffres (vides) et deux armoires (avec des tenues et objets de culte). Une petite arrivée d'air permet une meilleure ventilation que dans les autres pièces.

7 – Cet escalier est raide et glissant. Il est « Difficile » (-2) de courir sur ses marches sans chuter.

8 – Cette grotte aménagée en temple est le sanctuaire du culte. Au fond à gauche, une énorme colonne stalagmitique a été retaillée en forme de divinité impie. Un gros galet de quartz blanc incrusté d'un énorme grenat figure en son centre l'œil de Morgazzon. Au pied de cette sculpture hideuse se trouve un bassin destiné à recueillir le sang des victimes immolées sur l'autel sacrificiel. C'est là que finissent bon nombre d'ennemis du culte, mais aussi de pauvres hères choisis au hasard. C'est là surtout que sont sacrifiés, au terme d'abominables tourments, les enfants nouveau-nés récupérés par Merissa, la nouvelle prêtresse d'Afyra.

Des suites possibles à cette aventure

Une fois Ilkthar tué et le culte de Morgazzon en partie décapité, le MJ a devant lui plusieurs options : soit le roi Keldon III et son prince héritier reprennent peu à peu leurs esprits et reviennent à la raison, abjurant leur folie passée, auquel cas Nitina accepte, avec un peu de temps, de revenir à Castel-Banth (où elle sera bientôt promise à un prince de Satarla) ; soit le MJ décide qu'il en va autrement et que le roi et l'héritier sont définitivement pervertis et perdus. Cela peut être l'occasion alors d'une suite où les PJ pourraient, par exemple, tenter de convaincre le prince Kelderik de prendre le pouvoir des mains de son père, et pourquoi pas l'y aider. Nettoyer les quatre temples à Oomis où des druides jaunes se font passer pour des prêtres des dieux les plus populaires est également une entreprise de salut public à laquelle les PJ peuvent participer. Libre au MJ d'imaginer toutes sortes de suites possibles, à Oomis, mais aussi ailleurs. Car à Lysor également, des rumeurs persistantes parlent d'un culte secret rendu à Morgazzon, et d'une secte de druides jaunes maléfiques…

Dernière chose : si l'un ou l'autre de vos joueurs prétend reconnaître dans cette aventure la trame fort classique du conte de Peau d'âne, n'hésitez pas à lui tirer la langue de manière obscène en invoquant Morgazzon, roi-démon de la folie.

Textes, illustrations et plans *Emmanuel Roudier*
Adaptation BoB *Yannick Le Guédart*

Carac. *BoL* :

Ilkthar *(rival)* :
Vigueur 0, *Agilité* 0, *Esprit* 3, *Aura* 1
Initiative: 1, *Mêlée* 0, *Tir* 1, *Défense* 2
Vitalité 11
Carrières : *Druide 3*, *Sorcier* 2, *Noble* 2, *Soldat* 1.
Armure légère d6-3 (1) ; hache de bataille d6
Points de pouvoir 12, points de foi 3, points de vilenie 5.
Avantages : *Beau parleur, Inspirateur ;*
Désavantages : *Fanatique, Malédiction de Morgazzon.*

Carac. *B&B* :

Socrcier
Voir B&B -Livre de base p. 215

Carac. *CO* :

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT* +3 **SAG** +3 **CHA*** +3
DEF 14 **PV** 36 **Init.** 13
Hache de bataille +10
DM 1d8
Attaque magique +13
Voie de l'envoûteur rang 5
Voie de la sombre magie rang 4
Voie du démon rang 3
Voie de l'invocation rang 2

UN SCÉNARIO POUR POLARIS 3.1 CASUS BELLI

Centre X

Enfin ! Votre navire va bientôt quitter la brèche que vous suivez depuis plusieurs jours. Les hommes vont enfin pouvoir souffler et profiter de la pâle clarté des faibles profondeurs. Mais, alors que le bassin océanique se dévoile, l'alarme retentit dans tout le bâtiment : une station sous-marine vient d'envoyer un signal de détresse.

En quelques mots...

Les PJ vont découvrir un centre de recherche génétique, Centre X, victime d'une expérience qui a mal tourné. Au milieu de cette situation, ils devront affronter un ennemi invisible et décider du sort des prisonniers. Jusqu'où seront-ils prêts à aller pour survivre ? Gageons qu'ils sauront exploiter leurs découvertes !

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert

PJ • Tout niveau

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★☆☆

Horreur sous-marine

Cette aventure est pensée pour l'ambiance horrifique. Les PJ évoluent en vase clos ; enfermés dans une station, un ennemi « invisible » et des survivants guettés par la folie... Une situation explosive et pernicieuse ! Elle offre aussi l'opportunité de s'enrichir s'ils savent tirer parti des équipements du centre de recherche. Par défaut, la station est rattachée à l'Hégémonie mais vous pouvez la placer où bon vous semble.

L'histoire pour le MJ

Il y a une semaine, une expédition de la surface a rapporté une « veuve noire » (voir en marge). Après quelques prélèvements, celle-ci a été isolée. Ses spores ont été inoculées dans un cobaye mutant afin d'observer le phénomène de prise de contrôle du sujet. Mais tout ne s'est pas passé comme prévu...

Cette opération a réveillé chez le cobaye mutant des facultés de force Polaris qui lui ont permis, à son tour, de prendre le contrôle du scientifique en charge de l'expérience.

Une fois libéré, le cobaye s'est emparé de la précieuse plante et a envoyé le scientifique au centre de contrôle de la station pour leur permettre de fuir. Ce dernier a d'abord créé une diversion en libérant les prisonniers. Il a ensuite scellé le laboratoire n° 2 pour éliminer plusieurs scientifiques et a forcé l'ouverture du sas vers les galeries souterraines.

Enfin, il a rejoint le cobaye mutant et la veuve noire pour fuir vers les galeries souterraines.

Début des complications

L'ouverture vers les galeries et l'isolement du laboratoire n° 2 ont déclenché l'alarme automatique. Alertés, les deux soldats se sont précipités pour parer à un débordement des prisonniers... La confrontation était inévitable. Un soldat a trouvé la mort alors qu'il tentait de remettre un prisonnier en cellule. Incapable de gérer la situation seul, le second s'est réfugié dans les cuisines de la station.

Les ex-prisonniers ne sont en effet pas d'innocents benêts. Si certains sont des victimes malchanceuses de rapts, d'autres sont d'anciens criminels condamnés à servir la science. Tous ont subi d'effroyables traitements qui ont entraîné d'importants troubles comportementaux. Pour y pallier, chaque victime doit suivre un traitement médical précis. Sans ça, le semblant d'équilibre mental des ex-prisonniers peut basculer à tout instant... (Voir la marge *Les prisonniers : clé de l'ambiance*) →



Le scientifique inconscient de la morgue reprend connaissance

La veuve noire

Cette plante vit à la surface, dans les anfractuosités où stagne l'eau croupie. Elle ressemble à une racine d'une vingtaine de centimètres. De minuscules pores sont visibles pour tout observateur attentif. Ils permettent d'assimiler les protéines et libèrent leurs spores. Son nom lui a été attribué par les scientifiques du centre, en déférence à la menace qu'elle représente. Car la veuve est dangereuse…

Toute victime qui ingère ses spores risque de tomber sous son contrôle (Virulence 4d6, période d'incubation 2 h). En cas de réussite, les spores se révèlent inefficaces. En cas d'échec, la victime tombe au service de la veuve. Dès lors, elle n'aura de cesse de subvenir aux besoins en protéines de la veuve.

Les prisonniers : clé de l'ambiance

Les prisonniers constituent le véritable outil d'ambiance du MJ pour insuffler l'horreur dans ce scénario. Faites surgir les prisonniers au détour d'une porte, cachés dans l'ombre, fuyants, agressifs ou parfois simplement (trop ?) curieux. Ils doivent pouvoir gêner les agissements des PJ sans toutefois leur nuire directement… Dans un premier temps. Car dès l'arrivée des PJ, et toutes les six heures passées sans soin, l'humeur des prisonniers va se dégrader : double personnalité, agressivité compulsive, démence, etc. Poussez les PJ à réagir, poussez-les dans leurs derniers retranchements. Il faudra les soigner (et les nourrir !) pour éviter tout débordement. Un scientifique survivant peut les aider ou les prendre en charge si tout danger est écarté. Bien entendu, aucun n'acceptera de retourner en cellule…

La situation aujourd'hui

Cela fait maintenant quelques heures que l'alarme retentit. Les prisonniers errent dans toute la station. Plusieurs altercations ont causé la mort de certains habitants et la veuve noire s'est réfugiée dans les galeries souterraines.

Voici un aperçu de la situation géographique des différents acteurs de Centre X :

Les survivants :

En raison d'un *turn-over* régulier (la navette qui assure l'approvisionnement et la relève passe toutes les deux semaines), Centre X accueille en permanence une vingtaines d'âmes.

Sur les dix scientifiques :

- un est sous contrôle du cobaye mutant ;

- cinq sont morts dans le laboratoire 2 ;

- deux ont été assassinés dans le centre de commandes ;

- un est blessé et inconscient dans la morgue (suite à une confrontation avec un prisonnier) ;

- un s'est réfugié dans les cuisines avec le dernier soldat.

Sur les trois agents d'entretien :

- un agent s'est fait dévorer par les prisonniers. Les restes de son cadavre traînent dans le bloc d'habitation n° 1 ;

- à la suite de ce massacre, les deux autres agents ont fui la station pour se disperser dans les souterrains. L'un est sous contrôle de la veuve noire. L'autre erre dans les galeries, largement désorienté.

Sur les deux soldats :

- l'un s'est retranché dans les cuisines (avec le dernier scientifique encore en vie) ;

- l'autre a trouvé la mort en tentant de remettre sous les verrous les prisonniers. Son corps est toujours dans le centre de détention, brisé.

Les dix anciens prisonniers :

- un est sous le contrôle de la veuve noire. Il s'agit du cobaye mutantqui s'est réfugié dans les galeries souterraines. Pour des questions pratiques, il sera désigné comme le **« contrôleur »** ;

- un prisonnier (le plus agressif) a été abattu par le soldat survivant à l'entrée des cuisines ;

- un prisonnier a été abattu dans le centre de détention. Le contrôleur est revenu dans la station pour récupérer son corps afin de nourrir la veuve.

Les sept autres ex-prisonniers errent dans la station. Tous souffrent de troubles mentaux causés par les différentes expériences qu'ils ont subies. Sans les traitements spécifiques adéquats, leur comportement pourrait rapidement changer !

Leur traitement individuel est consultable dans les dossiers de la pharmacie (document papier) ou dans le centre de recherche et d'analyse (il faut les codes d'accès pour accéder à la rubrique des prisonniers). Cette information peut être délivrée par le scien-

Comment découvrir l'entrée de Centre X ?
Simple test d'observation si les PJ plongent explorer le fond de l'océan. S'ils utilisent le sonar passif, une analyse minutieuse sera nécessaire (Analyse sonscans -10). L'opération est plus facile si le sonar est actif (Analyse sonscans -5). Mais cette dernière option pourrait attirer l'attention…

tifique ou toute personne disposant de connaissances médicales.

La veuve noire et les « contrôlés » :

Les « ennemis » sont retranchés dans une petite galerie souterraine, loin des lumières de la galerie centrale qui mène au monte-charge. La veuve baigne tranquillement dans un petit bassin souterrain dans lequel flotte le corps d'un prisonnier déjà en décomposition (les spores de la veuve accélèrent le phénomène).

Le contrôleur (cobaye mutant) et le scientifique sous son contrôle surveillent les environs. L'agent d'entretien se prépare à regagner la station en vue de ramener de nouvelles victimes. Il dispose d'un flacon remplie de spores qu'il compte bien utiliser…

L'introduction des PJ

Conformément aux protocoles de sécurité, les voyants extérieurs s'enclenchent pour prévenir d'un risque bactériologique. Le navire des PJ passe dans la zone et le signal d'alarme est détecté.

Une fois que les PJ auront détecté l'entrée de la galerie immergée, ils parviennent à Centre X. L'amarrage au dock ne pose pas de difficulté. Une tourelle est visible, mais son canon est pointé vers le plafond de la station. Signe flagrant qu'il doit être hors d'usage…

Sauf que l'ouverture du sas va déclencher un tir de tourelle qui va provoquer l'éboulement du plafond, ce qui va endommager le navire des PJ. Pas de chance, ces derniers sont immobilisés jusqu'à ce qu'ils aient réussi à : 1) réparer le navire (deux à trois jours de travail grâce aux diverses pièces détachées présentes dans l'atelier), et 2) dégager les éboulements du plafond (1 jour ou quelques heures s'ils arrivent à réparer l'armure de docker (*Mécanique [Exo-armures] -5*).

L'aventure commence alors vraiment : ils sont coincés dans une situation très particulière et nul doute qu'ils ne partiront pas sans avoir inspecté la station.

Relisez bien la rubrique « *La situation aujourd'hui* » et laissez gentiment la situation dégénérer.

Les PJ ont le choix : nettoyer la station de tous ses dangers s'ils veulent s'emparer de tout ce qu'elle contient ou fuir, simplement. Mais quoi qu'ils choisissent de faire, ils devront le faire vite car **une patrouille hégomonienne lourdement armée arrivera dans huit jours.**

Les pistes à suivre

Si cette aventure repose avant tout sur l'ambiance, certains éléments permettent d'en saisir les enjeux. Les principales informations à récolter, ainsi que les indices y donnant accès, ont été rassemblés ici pour faciliter le travail du MJ :

- **La veuve a été ramenée de la surface par l'équipe d'exploration** : mentionné dans le journal d'expédition en surface + journal de bord des expériences + explications des survivants (scientifique ou soldat) ;

- **la plante a été isolée dans un caisson en verre et ses spores inoculés au cobaye** : journal de bord des expériences + caisson en verre (étiqueté « veuve ») brisé sur le sol du laboratoire n° 1 + seringue étiquetée dans la salle d'opération du laboratoire n° 1 ;

- **comprendre la prise du contrôle du cobaye mutant par la veuve** : le scientifique survivant qui avait identifié ce risque avant l'expérience + la caméra de surveillance dans le labo : le cobaye a été secoué de spasmes particuliè- →

De bons PJ ?

Si les PJ se montraient attentifs aux prisonniers, qu'ils prenaient soin d'eux ? Qui sait si certains n'auraient pas des secrets à leur révéler ?
La localisation de leur station, d'un trésor ou des **découvertes bien gardées par les scientifiques…**
S'ils sont peu scrupuleux et envisagent de se débarrasser des prisonniers, la situation risque de se compliquer. Certains sont d'anciens assassins et ils pourraient devenir des ennemis féroces et particulièrement audacieux !

rement importants suite à l'injection des spores, a poussé des cris, ensuite plus rien jusqu'à ce que le cobaye observe le laborantin avec insistance – silencieusement. Immédiatement, ce dernier a arrêté son activité et a libéré le cobaye qui s'est empressé de récupérer la veuve et fracassant sa prison de verre sur le sol. Les deux hommes se sont ensuite enfuit du laboratoire ;

- **le cobaye mutant a accédé au centre de contrôle pour permettre la fuite de la veuve** : vidéo de surveillance du centre de contrôle + historique de commandes + scientifique ou soldat qui connaît les protocoles de sécurité ;

- **le scientifique contrôlé a libéré les prisonniers et actionné la fermeture du laboratoire n° 1 :** idem ci-dessus ;

- **les deux contrôlés ont fui dans les galeries souterraines :** enregistrements vidéo du centre de commande + prisonniers soignés (et donc calmés) + contrôle de la liste du personnel de la station (dans le centre de contrôle).

La station, en détails

Centre X est un centre de recherche consacré à l'étude de la dégénérescence génétique. Ses premiers modules ont été installés dans des galeries naturelles il y a une dizaine d'années pour une discrétion optimale. Il n'y a donc pas de logique dans l'implantation « conventionnelle ».

Ensuite, le centre s'est agrandi pour accueillir de nouveaux modules (en gris, cf. encadré ci-dessous).

Ces aménagements ont été creusés dans la roche, en profitant de l'existence de galeries naturelles.

Les différents lieux présentés ci-dessous sont numérotés afin de faciliter leur identification sur le plan.

1. L'entrée de Centre X

Un tunnel particulièrement bien dissimulé permet d'atteindre l'entrée de la station. Sur le quai, aucun navire. La sirène et l'éclairage d'alerte (rouge clignotant) fonctionnent à plein régime. Le sas est clos mais peut être ouvert facilement (*Electronique -5*) en forçant le panneau de commande.

2. Armurerie

L'armurerie est une petite pièce dans laquelle sont stockés **trois armures de plongée** NYMPH 1A en bon état (cf. *Polaris, p. 340*), **deux armures hybrides** VANGUARD abîmées (cf. *Polaris, p. 340*) et des pièces détachées pour tout type d'armure.

Malgré la présence d'un râtelier, **aucune arme n'est disponible** ; le soldat survivant les a récupérées et verrouillé la porte du local.

3. Atelier (près des docks)

Cet espace situé en face des docks est doté d'**une multitude d'étagères et de petits outillages**. Il sert de zone de réparation ou de maintenance. Un palan permet de décharger les navires (ou armures) jusqu'à l'atelier.

4. Centre de commandes

Deux corps gisent au sol (des scientifiques), poignardés par le scientifique agissant sous le contrôle du cobaye mutant.

Le centre de commandes est similaire à celui d'un sous-marin : **écrans et pupitres de commandes** sont disposés en cercle au milieu de la salle. Les caméras installées dans la station offrent un visuel rapporté au centre de commandes : docks, sas, laboratoires, centre de recherche et d'analyse, centre de détention. Seuls **deux écrans affichent un « *PAS DE SIGNAL* »**. Il s'agit des caméras installées aux sorties des galeries souterraines et qui ont été détruites.

Les ennemis : seconde clé de l'ambiance

Le contrôleur, le scientifique ou l'agent d'entretien sont à utiliser à votre convenance. Ils connaissent parfaitement les lieux et ont deux objectifs : protéger la veuve et la nourrir. Ils ne se mettront pas volontairement en danger mais ils feront tout pour ramener à la veuve une victime par jour.

Au lendemain de l'arrivée des PJ, et si ces derniers **démontrent une certaine résistance**, la veuve ordonnera de prendre le contrôle de nouvelles victimes (cinq au maximum). Si deux jours se passent sans nouvelle victime, elle regagnera la surface, transportée par sa petite armée.



Un grand panneau de contrôle permet d'isoler les différents secteurs de la base. **Le voyant du laboratoire n° 2 clignote**, signe que ce dernier module est verrouillé.

Un code est exigé pour le déverrouiller et les scientifiques qui le connaissaient sont morts (ou sous domination de la veuve).

Pour couper l'alarme, il suffit de pousser un bouton et refermer la porte extérieure manuellement ou en réparant le panneau de commande dont les câbles ont été sectionnés. →

Quelques mots sur l'histoire de Centre X

Centre X était un centre de recherche consacré aux mutations génétiques. Les premières expériences se cantonnaient au départ à **quelques** cobayes issus du monde sous-marin. À l'époque de sa création, la station était de moindre importance et relativement isolée. Mais tout a changé le jour où les cuves ont engendré un être capable de maîtriser l'effet Polaris. Même s'il s'agit uniquement du fruit du hasard, ce résultat a eu des conséquences sans précédent pour le centre. Ce qui n'était qu'un petit laboratoire isolé s'est transformé en véritable centre de recherche avancée. Le nombre de chercheurs a doublé, les équipements ont été remplacés par du matériel dernier cri, de nouveaux cobayes ont été amenés et un groupe de soldats de la surface a été détaché sur place. Un accès à la surface a même été aménagé !
Les axes de recherches se sont diversifiés… jusqu'à l'Incident.

Aides de jeu : dossiers extraits du centre de recherche

Voici les informations qui peuvent être récoltées en consultant l'ordinateur du centre de recherche. N'hésitez pas à étayer ces exemples !

Mots-clés : veuve noire / découverte / exploration / surface / créature / date < 7 jours
Rapport : CX-82013A2CM
Date : J – 7
Auteur : Catho (soldat)
Avons ramené créature d'eau de la surface aujourd'hui. Semblable à une racine. Trouvée dans anfractuosité rocheuse. Curiosité : des rats communs nous ont attaqués alors que l'on prélevait la créature. Découverte enregistrée sur le #2014

Mots-clés : veuve noire / découverte / exploration / surface / créature / date < 7 jours / analyse / nouvelle expérience / 2014
Rapport : CX-93012C3C
Date : J – 5
Auteur : Elder (scientifique)
Créature #2014 aquatique surprenante. Elle s'apparente à s'y méprendre à une racine d'une vingtaine de centimètres. De minuscules pores sont visibles. Ces pores semblent assurer une double fonction :
1. absorber et assimiler les protéines (= alimentation) grâce à de minuscules poils ;
2. libérer des pores sem-

5. Centre de détention (cellules)

Le **corps d'un soldat est allongé** devant la porte d'une cellule, les os brisés. Il porte de nombreuses traces de lutte. **Des traces de sang sont visibles près du cadavre** du soldat. Un corps semble avoir été traîné sur le sol. Il s'agit d'un prisonnier mort suite à la confrontation avec un soldat. Son corps a été récupéré par les agents de la veuve.

Un test d'*Observation (-5)* permet de remonter la piste jusqu'à l'extérieur de la station. Malheureusement, elle se perd dans les galeries souterraines.

Il y a **deux cellules individuelles et une plus grande** cellule qui peut contenir cinq personnes. De simples tissus déposés à même le sol font office de couchage mais l'état de propreté est globalement correct.

6. Centre de recherche et d'analyse (centre informatique)

Cette salle est dotée d'ordinateurs dernier cri sur lesquels les scientifiques consignent les résultats de leurs analyses. Des microscopes et autres outils d'analyse ADN complètent l'équipement des deux laboratoires.

Un gigantesque pupitre permet d'accéder aux archives et journaux de bord des chercheurs. Une réussite en *Informatique (-10), Piratage informatique (-5)* ou l'aide du scientifique survivant permettra de consulter l'intégralité des archives. Les dossiers sont archivés par date et un système de mots-clés permet de croiser les recherches.

Le journal d'expédition en surface est aussi accessible *via* ce terminal.

7. Les cuisines

Un réfectoire, doté d'équipements de cuisine et un grand garde-manger (en arrière cuisine).

Les derniers survivants « valides » (le scientifique, Ewoane, et le soldat, Catho) se sont barricadés dans le garde-manger et attendent la relève. Ils sont à cran et n'envisageront aucune collaboration avec les prisonniers qu'ils jugent trop instables. En l'état, ils n'interviendront pas mais ils pourraient devenir des alliés de poids des PJ s'ils sont pris en main car ils connaissent parfaitement la station.

8. Habitations n° 1 et 2

Les blocs d'habitation se composent **de box individuels vastes et confortables** (pour le monde de *Polaris* !). Le bloc 1 accueille le personnel d'entretiende la station ainsi que les militaires. Le bloc n° 2, encore plus vaste au regard du nombre d'occupants, est dédié aux scientifiques.

Une énorme trace de sang s'étale dans un coin du bloc 1. Les restes d'un corps humain sont à moitié dévorés.

9. Laboratoire n °1

Le laboratoire est constitué de trois salles : une partie contient l**es équipements d'analyse** (cuves génétiques, microscopes et ordinateurs), l'autre contient **une pièce d'opération chirurgicale** et **une salle vide sécurisée** accueillant les cobayes en passe de subir une opération.

Chaque salle est séparée par une paroi en verre-titane qui peut rendre chaque salle indépendante hermétiquement. Un micro-sas permet d'accéder d'une salle à l'autre.

Quand on entre dans le laboratoire, une chose saute aux yeux : **des débris de verre gisent au sol** (restes du bocal étanche qui contenait la veuve noire).

10. Laboratoire n° 2

Ce second laboratoire est scellé. L'ouvrir va être difficile car le laborantin qui a déclenché la fermeture a bien fait les choses : isolement du caisson et destruction du système de commande. Il reste possible de découper les portes ou jouer avec l'alimentation des portes à partir de leur système de contrôle (*Electronique -10*).

L'ouverture dévoilera les cadavres des cinq scientifiques morts d'asphyxie. Tous ont les doigts ensanglantés d'avoir essayé d'ouvrir la porte de plusieurs tonnes…

Ce module est construit sur le même principe que le n° 1.

11. Morgue

Un scientifique gît au sol, blessé et inconscient (suite à une confrontation avec un prisonnier). Il ne sait rien de la situation.

Ce réduit est constitué de deux importants blocs de métal. L'un est doté de quatre tiroirs et sert à conserver les corps. L'autre est le crématorium.

12. Pharmacie

Une pièce simple, maintenue en température à 18 °C, où **tous les murs sont recouverts d'étagères remplies de produits pharmaceutiques**. Une petite section accueille **les dossiers de chaque prisonnier :** état mental et soins nécessaires y sont mentionnés. **Une caisse métallique marquée du sceau de la République du Corail** est remplie de tubes de verre contenant des morceaux de corail.

La pièce, constamment verrouillée, est accessible par l'armurerie et le centre de commande.

Les galeries souterraines

Un important réseau de galeries souterraines s'étend sous la surface. Si certaines « artères » ont permis d'installer les premiers modules du Centre, des aménagements ont été réalisés depuis pour accueillir les nouvelles extensions.

Aujourd'hui, deux accès mènent aux galeries. On distingue une galerie principale qui court sur près d'un kilomètre et se termine par un puits naturel remontant jusqu'à la surface (un monte-charge y a été aménagé). Un groupe électrogène ronronne au milieu de la galerie. Il alimente des éclairages blafards. De part et d'autre de cette allée centrale, une multitude de boyaux plongent dans l'obscurité.

Le monte-charge :

Le monte-charge permet d'accéder à la surface *via* un puits naturel plongeant sur 200 m. L'équipe de chercheurs utilisait cet accès pour ses explorations en surface, visant notamment à capturer des mutants.

Au pied du monte-charge, un casier a été aménagé pour accueillir des outils (pour la maintenance du monte-charge) et des chaînes (pour les créatures capturées en surface).

Ce réseau labyrinthique abrite tout ce que votre imagination voudra y placer. Voici quelques idées :

- des plaques de champignons phosphorescents (comestibles et largement cultivés par les habitants de Centre X) ;

- des galeries inondées ou écroulées ;

- des cavernes naturelles ;

- des lacs souterrains où d'étranges (petites) créatures ont élu domicile ;

- un monstre a récemment été attiré par l'activité du Centre et est tapi en embuscade, attendant le bon moment pour agir…

Quelques spécimens de poissons marcheurs parcourent ces galeries mais aucune créature de la surface, à l'exception de quelques →

blables à des phéromones particulièrement puissants et intrusifs.
Note : les pores ne semblent pouvoir se libérer que quand la créature est immergée.
La « curiosité » remontée par Catho m'intrigue. Peut-être que le phénomène est lié aux spores. Peut-être qu'ils créent une sorte d'accoutumance chez les créatures qui absorbent ses pores.
Nous devons approfondir le sujet.

Mots-clés : veuve noire / découverte / exploration / surface / créature / date < 7 jours / analyse / nouvelle expérience / 2014 / contrôle mental / mentaliste / expérience prioritaire / rat commun
Rapport : CX-93013C9C
Date : J – 3
Auteur : Elder (scientifique)
Incroyable !
La créature découverte en surface possède des capacités cognitives incroyables ! Elle est capable, grâce à ses spores, de prendre le contrôle des créatures qui les absorbent. La prise de contrôle n'est pas automatique mais le taux de réussite reste élevé.
Devant les applications

considérables du phénomène (tant militaires que civiles), ce projet est classé prioritaire. Une expérience doit être menée sans tarder sur un cobaye humain. Nouveau code du dossier prioritaire : veuve noire.

Test N° 7664234

Conditions de test

Créature #2014, immergée et isolée.

Cinq rats communs, émergés et isolés, porteurs sains.

Protocole de test

Prélèvement de spores de #2014 et inoculation (par injection) sur les rats. Isolation des cobayes pendant 24 h pour prochain contrôle (temps d'incubation inconnu).

Résultat(s) attendu(s)

Effets constatés des spores sur les sujets de l'expérience (phénomène toxicologique ou accoutumance possible).

Résultat(s) observé(s)

Après injection, quatre sujets sur cinq ont fait l'objet de réactions violentes : spasmes importants, cris. Dix minutes après, ils fixaient en direction de la créature #2014 (entreposée dans un caisson étanche dans le laboratoire).

Mots-clés : veuve noire / découverte / exploration / surface / créature / date < 7 jours / analyse / nouvelle expérience / 2014 / contrôle mental / mentaliste / expérience prioritaire / rat commun / cobaye humain 64

Rapport : CX-93014D01C (ouvert)

Date : J – 1

Auteur : Elder (scientifique)
Test programmé à date J.



La veuve noire parait si insignifiante. Et pourtant…

dzaars (cf. *Créatures p. 106*) ou de rats communs (cf. *Créatures p. 119*) ne s'aventurent aussi profondément.

La veuve noire entre en scène !

Il faudra une bonne dose de courage pour parvenir à débusquer la veuve noire. Loin des différentes sources de lumière, elle s'est réfugiée au fond d'une étroite galerie. Après une succession de pitons rocheux (stalactites et stalagmites), ladite galerie s'enfonce clairement en-dehors du réseau principal. Il faut franchir une marche large de près d'un mètre de haut. Si l'on regarde bien (ce qui n'est pas évident si l'on utilise de simples torches), le haut de la marche est marqué par le passage répété des contrôlés (traces de boue). Quelque chose a été traîné (un corps ?) et on peut deviner des traces de pas…

Dispensez ces informations au compte-gouttes, au fil du déplacement des halos de lumière des torches de PJ. S'ils se montrent particulièrement discrets et vigilants, ils pourront peut-être entendre une respiration difficile (ou de profondes lamentations) provenant du fond de la galerie. Il s'agit du contrôleur (cobaye mutant). Le scientifique et l'agent d'entretien peuvent être présents ou pas. À ajuster suivant l'état des PJ.

Une dizaine de mètres après la marche, la galerie se termine par un petit bassin de quelques mètres de diamètre. Si les PJ ont été discrets, voici la scène qu'ils découvrent :

« Le cercle pâle de votre lampe torche parcourt nerveusement le sol

accidenté de la galerie. Des traces de passage serpentent sur le sol jusqu'au bord d'une petite étendue d'eau transparente. Vous manquez de vous étouffer quand vous réalisez d'où provient le souffle que vous perceviez.

Là, à une poignée de mètres devant vous, se tient, dos à vous, un homme assis, les jambes immergées, la tête plongée dans ses mains. Vous devinez sa respiration, lente et malaisée, au mouvement répété de ses épaules. Difficile de dire si l'homme pleure, rit ou souffre mais il n'a visiblement pas perçu votre présence.

Il semble observer le centre du bassin dans lequel flotte un cadavre en pleine décomposition. Étrangement, ce n'est pas ce qui accroche votre regard : presque collée au corps flottant, une chose curieuse flotte en surface. On pourrait croire à une racine d'une vingtaine de centimètres mais elle semble se mouvoir dans l'eau transparente. On distingue un semblant de « tronc » de forme cylindrique, sillonné de saillies longitudinales, muni de tentacules horizontaux partant d'un point central et de deux protubérances bulbeuses, l'une à la base et l'autre au sommet. Chacune de ces protubérances constitue le centre d'un système de huit autres tentacules effilés disposés comme ceux d'une étoile de mer…

La créature d'un noir profond mène avec grâce une sorte de ballet aquatique, presque hypnotique. Le temps s'étire… Jusqu'à ce que vous réalisiez que l'homme assis s'est arrêté de respirer.

Le temps se fige. Votre sang ne fait qu'un tour et vous réalisez que vous êtes devant la menace qui a anéanti la station: la veuve noire !Vous avez à peine le temps de reprendre vos esprits que le contrôleur se retourne en hurlant et se jette sur vous ! »

Conclusion

La fin du scénario est très ouverte car le scénario l'est aussi.

Selon les décisions des PJ, la veuve et ses sbires peuvent être éliminés ou chassés jusqu'en surface.

Les prisonniers peuvent être bassement éliminés ou sauvés, notamment si un scientifique est toujours en vie.

Le coup de sifflet final, quoi qu'il arrive est l'arrivée de la patrouille hégémonienne. Selon la façon dont se déroule le scénario, n'hésitez pas à faire intervenir cet événement quand bon vous semble, notamment pour un final tendu et en apothéose. Encore une fois, tout dépend du comportement des PJ. La rencontre ou non avec les Hégémoniens peut se terminer en course-poursuite, affrontement brutal, embuscade ou fuite vers la surface !

Les plus audacieux pourraient exiger dédommagement pour service rendu, en toute légitimité. À vous de voir, mais attention à l'ambition excessive !

Si vous projetez de faire jouer des scénarios en Hégémonie, les PJ ont maintenant une bonne occasion de se faire embaucher. Si tant est qu'ils n'ont pas subtilisé quelques équipements de la station… Gare aux témoins !

La survie à cette situation mérite bien quatre points d'expérience. Ajoutez à cela deux points si les PJ ont compris les évènements survenus dans le laboratoire n° 1 : rôles de la veuve et du cobaye mutant.

Outre l'expérience, cette aventure représente une source de revenus particulièrement importante. Les PJ sauront-ils l'exploiter ?

Nicolas « Yodamister » Tauzin
***Illustrations et plan** Jems*

Test N° 7664252
Conditions de test
Créature #2014 (veuve noire), immergée et isolée.
Cobaye humain 64, émergé et isolé, porteur sain.
Protocole de test
Prélèvement de spores de #2014 et inoculation (par injection) sur cobaye humain 64.
Maintien isolé du cobaye 64 pendant 2 h pour prochain contrôle (temps d'incubation non consolidé).
Résultat(s) attendu(s)
Effets constatés des spores sur le sujet 64 (phénomène toxicologique ou accoutumance possible).
Voir le rapport CX-93013C9C de test N° 7664234.
Résultat(s) observé(s)
Test programmé à date J dans le laboratoire N° 1.

Prologue aux disparus

UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES OUBLIÉES — CASUS BELLI

En quelques mots...

En arrivant à Clairval, les PJ découvrent que des gobelins sèment la zizanie dans la région. Après un premier coup d'éclat et le sauvetage de deux moines, le bourgmestre leur propose de bouter les monstres hors de la forêt. Une mission taillée pour des héros mais des surprises les attendent au tournant.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • Niveau 1
MJ • Débutant
Joueurs • Débutant
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★☆☆

Avant le début...

Ce scénario a été écrit comme un prologue à la campagne Les Disparus de Clairval, *qui figure dans le jeu d'initiation* Chroniques Oubliées, *réédité par* Black Book Éditions *au cours d'une précommande participative. À jouer en prologue pour rallonger la sauce...*

Mode d'emploi

Cette aventure supplémentaire peut se dérouler avant l'aventure *Les Disparus de Clairval*.

Elle permettra aux joueurs d'être plus impliqués dans la vie du village et de nouer des liens d'amitié avec ses habitants avant qu'ils ne soient frappés par les événements de la campagne et l'enlèvement de leurs enfants.

Elle permet aussi d'introduire deux nouveaux personnages : des moines venus aider le village à construire un petit temple à Clairval.

La construction de ce temple sera un sujet d'animation à Clairval et (pourquoi pas ?) une source d'aventure supplémentaire dans le futur.

Si vous jouez cette aventure comme un prologue à la campagne, des affreux gobelins entrent en scène dès le début de la partie et seront les principaux ennemis de vos PJ. Les joueurs penseront les avoir vaincus à la fin de l'aventure et auront une déplaisante surprise lorsqu'ils les retrouveront dans les aventures suivantes. On ne se débarrasse pas aussi facilement de la vermine !

Vous pouvez aussi choisir de ne pas jouer cette aventure en entier mais de piocher des scènes qui vous intéressent pour l'utiliser dans d'autres aventures.

Les rencontres dans la forêt peuvent par exemple être utilisées dans *Un tour en forêt*, l'aventure 2 de la campagne du jeu d'initiation et Cardo peut très bien avoir été emmené dans le repère des gobelins décrit dans cette aventure après avoir été capturé.

Acte 1 : sur le chemin de Clairval

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Vous marchez depuis plusieurs heures sur un chemin de terre qui serpente dans la forêt et qui doit vous conduire au village de Clairval. De grands arbres s'élèvent de toutes parts, vous offrant une ombre bienveillante dans l'éclat du soleil de midi. Soudain, vous apercevez au loin une charrette qui semble renversée et vous entendez de drôles de cris de l'autre côté du bosquet d'arbres qui se trouve sur votre droite. Que faites-vous ?

Si les joueurs s'approchent de la charrette ils peuvent découvrir que son contenu a été répandu un peu partout : des outils divers et une

cloche de bronze qui doit peser un bon poids. Les attaches des animaux qui tiraient la charrette sont brisées.

Si les joueurs veulent aller voir d'où proviennent les cris, ils peuvent traverser le bosquet d'arbres à leur droite. Un PJ malin pourra même monter à un arbre pour avoir une vue dégagée. Des joueurs prudents et qui essaient d'être discrets pourront s'approcher et observer la scène sans être vus.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous apercevez deux petites créatures verdâtres aussi laides que cruelles ! Avec une torche, elles s'amusent à rôtir la plante des pieds de deux pauvres moines ligotés qui protestent à grands cris et appellent à l'aide. Les gobelins (eh oui, ce sont des gobelins) poussent de petits rires sournois et ils ne s'interrompent que pour se remplir la bouche de champignons multicolores. Un peu plus loin vous distinguez les ruines d'une ancienne bergerie. Que faites-vous ?

Conseil d'ambiance : laissez vos joueurs discuter de ce qu'ils doivent faire mais demandez-leur de le faire à voix basse comme s'ils risquaient d'être entendus.

S'ils n'agissent pas (les pauvres moines…), au bout de quelques minutes un des gobelins annonce qu'il va chercher des champignons puis s'éloigne vers les ruines en chantant. Il crie en rentrant dans la bergerie : « *Eh ! Passe-moi encore champignons !* »

Vos joueurs devraient alors comprendre qu'il y a au moins un autre gobelin à l'intérieur (faites en sorte qu'il y ait en tout autant de gobelins que de PJ à votre table). Vos joueurs doivent décider alors de ce qu'ils vont faire. À moins qu'ils ne soient pas assez discrets, accordez-leur un tour de surprise s'ils décident d'attaquer.

Si le combat parait trop facile ajoutez un ou deux gobelin(s) au dernier moment, mais faites attention de ne pas trop mettre vos joueurs en danger dès le début de l'aventure.

Une fois les prisonniers libérés, les PJ peuvent faire connaissance avec eux.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

« Nous apportions de quoi aider les habitants de Clairval à bâtir un petit temple dans leur village quand ces féroces créatures nous ont attaqués. Louée soit la Déesse qui a mis de si courageux héros sur notre chemin. Je m'appelle frère Rollon et voici frère Patrick. Pourriez-vous nous escorter jusqu'au village ? J'ai bien peur que nous ne puissions tirer la charrette avec nos pieds brûlés et nos maigres forces. »

Les moines ne voudront pas abandonner leur précieuse cloche. Il ne reste plus alors à nos héros qu'à tirer la charrette et son chargement sous les encouragements de nos bons moines.

Les sauveurs de la cloche

Les PJ arrivent fourbus à Clairval alors que la nuit vient de tomber.

Les portes de la palissade sont fermées et ils devront faire beaucoup de bruit pour qu'on vienne leur ouvrir.

On les conduira à l'auberge où se trouve une bonne partie des gens du village pour la veillée du soir. Reportez-vous à l'aventure 1 du jeu d'initiation (page 17 ou 26 en fonction de la version) pour la description de l'auberge.

Très vite, nos héros deviennent le centre de toutes les attentions alors que les moines racontent leur histoire à qui veut l'entendre tout en engloutissant de pleines assiettes du ragoût d'Anselme.

M. Carillon, le bourgmestre viendra voir les aventuriers durant →

SCÉNARIO D'INITIATION



Vous trouverez les profils techniques des gobelins :
- page 23 du jeu d'initiation (première version)
- page 35 du jeu d'initiation (nouvelle version à paraître)
- page 252 de *Chroniques Oubliées Fantasy*

la soirée et leur demandera s'ils peuvent venir chez lui le lendemain afin de parler de tout cela.

La fête continue jusqu'à une heure avancée de la nuit et les héros deviennent officiellement *« les sauveurs de la cloche »*.

Conseil d'ambiance : profitez de cette fête pour valoriser vos joueurs, regardés comme de véritables héros par les habitants du village. Présentez-leur la plupart des personnages importants du village, lesquels voudront tous féliciter les aventuriers.

Une mission pour les héros

Le lendemain, les PJ sont reçus chez M. Carillon. Pour une description des lieux, reportez-vous au livret du jeu d'initiation (page 15 en v. 1, page 22 en v. 2).

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Le village vous est reconnaissant d'avoir sauvé les moines venus nous apporter de quoi bâtir un temple digne de ce nom. Chaque fois que la cloche sonnera, elle nous rappellera votre bravoure. Comme vous avez pu le constater, des gobelins rodent dans les bois et s'enhardissent un peu plus chaque jour. Ils volent les voyageurs et effraient les gens du village. Je me demandais si vous accepteriez de nous aider une fois de plus. Si vous pouviez débusquer ces maudites créatures et leur donner une bonne leçon, peut-être qu'elles cesseraient de nous menacer une fois pour toutes.

Nul doute que les vaillants héros accepteront. Le bourgmestre peut leur accorder en échange quelques pièces d'argent (1d6 pièce(s) pour chaque PJ). Ils devront alors se préparer à une expédition dans les bois.

Acte 2 : à la recherche des gobelins

Trouver les gobelins dans cette grande forêt ne sera pas une mince affaire. La plupart des gens ne s'aventurent pas aussi profondément dans les bois, et qui sait les dangers que l'on peut y trouver !

Demandez à vos joueurs s'ils ont une idée sur la manière d'orienter leurs recherches. Le seul indice qu'ils possèdent à ce moment-là, c'est que les gobelins raffolent des champignons multicolores. Il est probable qu'ils n'y penseront pas à ce moment de l'aventure, ce qui n'est pas grave. Ils peuvent aussi se renseigner auprès des villageois qui leur donneront tous un témoignage différent. Personne ne sait vraiment où se terrent les monstres. Au final, demandez une vague direction à vos joueurs et lancez-les à l'aventure.

Durant leur voyage dans les bois, les joueurs vont faire plusieurs rencontres. Seule celle de la clairière aux champignons, qui permettra aux joueurs d'arriver jusqu'au repère des gobelins, est nécessaire pour la suite de l'aventure.

La rencontre de l'ours est là pour donner de l'action à vos joueurs et leur rappeler l'indice des champignons.

La rencontre du gobelin dans le cocon est là pour effrayer vos joueurs et constitue un petit indice sur les futurs dangers qui les attendent au cours des prochaines aventures.

Enfin, la rencontre de la clairière aux champignons a pour but de permettre à vos joueurs de récupérer, au cas où ils auraient été trop blessés par l'ours, et de trouver le repère des gobelins.

Les recherches des joueurs dans la forêt prendront au moins deux jours.

Vous pouvez choisir de jouer toutes ces rencontres ou seulement certaines d'entre elles.

Un ours fou

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Vous marchez maintenant depuis plusieurs heures dans l'épaisse forêt. Le soleil peine à traverser les frondaisons des arbres et jette ici et là des taches de lumière sur le sol. Soudain vous entendez les bruits d'un puissant piétinement dans les fourrés et un ours gigantesque surgit devant vous. Il se dresse sur ses pattes arrière l'espace d'une seconde et se jette sur vous fou de rage. Que faites-vous ?

Conseil d'ambiance : ne laissez pas le temps à vos joueurs de réfléchir, demandez-leur de déclarer leur action tout de suite. Considérez que ceux qui ne déclarent pas rapidement leur action sont trop surpris ou effrayés et ne peuvent pas agir pour ce tour.

Vous trouverez les caractéristiques de l'ours dans votre livre des *Chroniques Oubliées* ou sur votre écran du maître.

Conseil de jeu : si votre groupe ne compte que peu de joueurs et donc peu de PJ, diminuez le nombre de points de vie de l'ours. Après tout il est malade car il a mangé des champignons multicolores. L'ours est fou, ne peut pas être calmé et se bat jusqu'à la mort. Un comportement très étrange pour une bête sauvage. Donnez cette information au joueur qui joue Félindra, sinon au joueur dont le PJ a la plus haute valeur de Sagesse.

Une fois nos héros victorieux, s'ils observent l'ours de près, ils pourront voir qu'il a encore plein de champignons multicolores coincés entre les dents, les mêmes que ceux dont raffolent les gobelins. Ce petit rappel devrait amener vos joueurs à s'intéresser de plus près à ce type de champignons et à orienter leurs recherches vers les endroits où ils peuvent pousser. Félindra (ou le PJ avec la plus haute valeur de Sagesse) sait que les champignons poussent dans les clairières humides.

Un gobelin dans un cocon

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> L'endroit de la forêt où vous vous trouvez maintenant est sinistre. Vous n'entendez aucun bruit si ce n'est celui de vos pas et les animaux semblent avoir déserté les lieux. Soudain l'un d'entre vous marche sur quelque chose de gluant et il vous semble entendre un bruit étrange…

Laissez vos joueurs s'inquiéter puis demandez-leur de faire un jet de Sagesse. Celui qui obtient le meilleur résultat lève la tête et pousse un cri.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Au-dessus de votre tête, une sorte de cocon blanchâtre suspendu à une branche d'arbre se balance lentement. Vous distinguez une forme immobile à l'intérieur : un gobelin !

Conseil d'ambiance : les joueurs ne risquent rien mais ils ne doivent pas s'en douter. Inquiétez-les en demandant précisément ce qu'ils font, à quel endroit ils se placent. Vous pouvez même leur demander un jet de Sagesse de temps en temps juste pour les maintenir en alerte. Prenez un air de conspirateur et lancez un dé derrière votre écran pour leur faire croire qu'il pourrait arriver quelque chose de dangereux.

Si vos joueurs tentent de décrocher le cocon, celui-ci s'écrase au →

Vous trouverez le profil technique de l'ours :
- page 34 du jeu d'initiation (première version)
- page 56 du jeu d'initiation (nouvelle version à paraître)
- page 268 de *Chroniques Oubliées Fantasy*

sol et répand un liquide visqueux (beurk !). Ils peuvent distinguer le gobelin à l'intérieur. Il a les yeux ouverts mais ne bouge pas. S'ils décident d'ouvrir le cocon, des centaines de petites araignées rouges, noires et jaunes s'éparpillent un peu partout. Le gobelin est bien mort.

Cette rencontre a pour unique objectif d'inquiéter vos joueurs et prendra une autre signification quand ils découvriront l'araignée dans le puits du village lors de la campagne du jeu d'initiation !

La clairière aux champignons

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Enfin la forêt se fait moins dense et vous retrouvez la lumière bienveillante du soleil. Un ruisseau limpide coule au travers d'une belle clairière. Au milieu de celle-ci, l'eau forme une sorte de petit bassin qui reflète tel un miroir le décor environnant. Des champignons aux couleurs de l'arc-en-ciel poussent un peu partout. L'endroit dégage une sensation de calme et de bien-être.

Vos joueurs viennent de pénétrer dans une clairière sacrée où coule une eau chargée de féerie.

Toute personne faisant preuve de respect envers la forêt et ses habitants peuvent se désaltérer à la source féérique et regagner 1d6 point(s) de vie une fois par jour.

Laissez vos joueurs se reposer un peu et explorer les lieux puis lisez ou paraphrasez ce qui suit :

> Des voix nasillardes que, malheureusement, vous reconnaîtriez entre mille brisent le charme de cet endroit merveilleux. Elles semblent tout près dans la forêt… Que faites-vous ?

Vos joueurs doivent réagir immédiatement sinon les deux gobelins tombent nez à nez avec eux.

Deux cas de figure peuvent se présenter maintenant :

Vos joueurs se cachent : Ils peuvent alors observer les deux gobelins qui viennent ramasser les champignons arc-en-ciel dans de grands sacs crasseux. Ils repartent ensuite vers leur repère. Si votre groupe comprend un rôdeur ou une rôdeuse, il est alors facile de suivre leurs traces jusqu'à leur repère sans se faire repérer.

Si vous n'avez pas de rôdeur et que vos joueurs veulent suivre les gobelins discrètement, demandez à celui qui a la plus grosse armure de faire un jet de DEX difficulté 10. En cas de réussite, ils peuvent suivre les gobelins jusqu'à la cascade qui masque l'entrée de leur repère sans se faire voir. En cas d'échec ils sont repérés et les gobelins tentent de s'enfuir. Une course-poursuite peut s'engager (faites une simple opposition de jet de DEX entre les joueurs et les gobelins) : si un des joueurs l'emporte, les gobelins sont rattrapés et capturés, sinon ils parviennent à fuir et alertent leurs camarades, qui seront sur leurs gardes pour la suite des évènements.

Vos joueurs attaquent : les gobelins sont surpris pendant un tour pendant lequel seuls les joueurs peuvent agir. Vos joueurs devraient essayer de capturer les gobelins car morts ils ne pourront pas fournir de renseignements. Les gobelins se rendront bien volontiers si on le leur demande et accepteront de mener les joueurs à leur repère contre la vie sauve. Ils espèrent bien que les joueurs marcheront sur les champignons hurleurs à l'entrée de la grotte et en profiteront pour tenter de s'enfuir.

Si les joueurs ne suivent pas les gobelins ou ne trouvent pas un moyen de les faire parler, ils devront se fier à la chance pour trouver le repère caché (tous les joueurs qui disposent de points de chance doivent en dépenser un).

Et si mes PJ mangent les champi` ?

Mauvaise idée. Plusieurs indices vont dans ce sens depuis le début de l'aventure. Les champignons sont trop chargés de féérie pour les humains. Si jamais un joueur tente d'en avaler un, demandez-lui de faire un jet de CONS difficulté 15. En cas d'échec tirez au hasard avec 1d4 un des effets suivants, qui durera jusqu'au lendemain :

1-La ricane : le PJ ne peut s'empêcher derire bêtement pour tout et n'importe quoi et surtout à n'importe quel moment, mais de préférence quand il ne faudrait pas, comme par exemple lorsque tout le monde tente de faire preuve de discrétion (jet de SAG difficulté 10 pour se retenir) ;

2-La boursoufle : la langue du personnage gonfle et devient toute verte à pois jaunes. Le PJ éprouve les plus grandes difficultés à parler distinctement ou à lancer un sort (jet d'INT Difficulté 10). Encouragez le joueur à parler la bouche pleine de gâteaux, chips ou friandises qui trainent certainement sur la table de jeu. S'il fait rire tout le monde, récompensez-le avec un bonus à son jet (par exemple).

...suite page suivante

Acte 3 : le repaire des gobelins

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Vous suivez maintenant une petite rivière et bientôt le bruit de l'eau s'amplifie. Vous découvrez enfin une petite cascade qui s'élance depuis les hauteurs d'une paroi rocheuse d'une vingtaine de mètres.

L'entrée du repaire des gobelins se trouve derrière le rideau de la cascade. Vos joueurs doivent maintenant décider de ce qu'ils vont faire. Laissez-leur le temps de mettre un plan au point.

S'ils veulent pénétrer dans le repère sans prendre de précautions, faites-leur remarquer qu'ils ne savent pas combien de gobelins se trouvent à l'intérieur. Demandez-leur également s'ils pensent agir de jour ou pendant la nuit. Un rôdeur pourra indiquer au groupe que les gobelins sont des créatures aimant la pénombre, et qu'elles sont donc plus actives la nuit que le jour.

Une fois que tout le monde est d'accord, vous pouvez commencer l'exploration du repaire.

Reportez-vous au plan du repaire des gobelins et dessinez-le au fur et à mesure que vos joueurs explorent les lieux. Vous serez peut-être amené à adapter les réactions des gobelins à celles de vos joueurs de la manière qui vous semblera logique à partir des nombreux conseils qui vous sont donnés.

Le passage

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Derrière la cascade, vous découvrez un petit passage qui s'enfonce dans la roche et dont les parois sont couvertes de mousse et de champignons. Le bruit de l'eau est assourdissant mais il s'estompe rapidement tandis que vous allez de l'avant.

Demandez à vos joueurs de décider de l'ordre de marche lorsqu'ils s'engagent dans le passage car celui-ci est étroit et ils vont devoir avancer en file indienne.

Au bout du tunnel les gobelins cultivent des champignons hurleurs. Ces champignons violets ont une particularité qui les rend bien utiles : ils crient lorsqu'on leur marche dessus ou qu'on essaie de les cueillir. Le bruit qu'ils produisent évoque celui d'un chien qui se serait fait rouler sur la patte par une charrette !

Si vos joueurs ont agi de jour ils ne peuvent pas vraiment distinguer ces champignons de la multitude de ceux qui poussent un peu partout. Ils vont donc marcher dessus et révéler leur présence. Laissez-leur alors le choix entre fuir ou passer à l'attaque.

Cependant, si vos joueurs ont été très prudents et ont précisé qu'ils faisaient très attention là où ils mettaient les pieds, vous pouvez accorder à celui qui est en tête un jet de SAG difficulté 15 pour remarquer une concentration de champignons étranges sur le sol.

Si vos joueurs ont agi de nuit lisez ou paraphrasez ceci :

> Vous progressez le long du passage. Des mousses et des champignons luisent doucement un peu partout et éclairent votre chemin. Le passage commence à s'élargir un peu, vous remarquez sur le sol des champignons violets qui forment une sorte de tapis et qui brillent doucement dans la pénombre. →

Suite...

3-La gratatouille : le personnage éprouve des démangeaisons insupportables et ne cesse de se gratter. Avant toute action nécessitant un jet de dé il doit faire un jet de SAG difficulté 10 pour résister à l'envie de se gratter. En cas d'échec il perd son action pour pouvoir se gratter.
4-La gigote : le personnage éprouve une envie irrépressible de danser, ce qui est bien gênant pour la plupart des activités (jet de DEX pour ne pas chuter lors d'une action comme sauter, grimper, combattre).

Un jet de SAG ou d'INT difficulté 10 permet de remarquer que les champignons sont anormalement nombreux sur le sol à cet endroit.

Si vos joueurs arrachent ou écrasent un champignon, il se met à hurler et tous les champignons hurleurs se mettent à faire un bruit épouvantable.

Le seul moyen de ne pas déclencher le piège est de sauter au-dessus des champignons en réussissant un jet de DEX difficulté 5.

La caverne centrale

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Vous débouchez dans une immense caverne. Elle est remplie de stalagmites et de stalactites d'une taille phénoménale et qui parfois se rejoignent et forment les piliers de cette cathédrale minérale. Partout, mousses et champignons diffusent une légère lumière qui baigne les lieux et se reflète sur des cristaux qui constellent la roche. De petits filets d'eau s'écoulent depuis les hauteurs et ruissellent le long des parois.

Sauf si les gobelins ont été alertés il n'y a personne dans la caverne centrale : les gobelins passent la plupart de leur temps dans la caverne aménagée.

Il est facile de se cacher ou de s'abriter dans la caverne centrale grâce aux stalagmites et à la faible luminosité.

La caverne amenagee

Cette caverne est l'endroit où les gobelins passent la plupart de leur temps. Il y a deux gobelins par PJ.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Cette caverne est de taille bien plus modeste que la caverne principale. Quelques torches éclairent vaguement les lieux. Des paillasses et quelques meubles forment l'ensemble de la décoration. Il règne une odeur épouvantable.

Si les joueurs agissent de jour et qu'ils ont évité les champignons hurleurs, les gobelins dorment. Ils peuvent attaquer par surprise et mettre hors de combat un gobelin par joueur avant que les autres ne s'éveillent,se mettent à crier et tentent de s'enfuir vers la terrasse du chef.

Si les joueurs agissent de nuit, les gobelins sont réveillés et vaquent à leurs occupations. En cas d'attaque, l'alerte est immédiatement donnée. Les gobelins combattent et se replient vers la terrasse du chef dès qu'ils sentent qu'ils n'ont pas le dessus.

La terrasse du chef

Une terrasse naturelle dans la caverne principale sert de repère à Mange-les-trippes, le chef des gobelins. Cet endroit est bien protégé. On y accède par une sorte de rampe creusée dans la roche par des ruissellements d'eau. En haut, un rideau de stalactites forme une sorte de herse naturelle derrière laquelle les gobelins peuvent se retrancher. Enfin, un petit tunnel permet de s'échapper vers l'extérieur de la caverne.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Une sorte de rampe s'élève vers le haut de la caverne. Elle est trop étroite pour que vous puissiez vous y engager autrement que l'un derrière l'autre. Un mince filet d'eau a creusé une rigole dans la pierre et le sol est plutôt glissant.

Si vos joueurs s'engagent sur la rampe et que les gobelins savent qu'ils sont là, deux gobelins tirent



des flèches et deux autres renversent des sacs de noyaux de fruits et de petits cailloux ronds quand les joueurs sont à mi-chemin de la rampe.

Tous les joueurs doivent réussir un jet de DEX difficulté 10 ou tomber et dévaler la rampe, ce qui occasionne 1d4 point(s) de dégâts.

Si un joueur tombe, celui qui se trouve derrière lui doit réussir un nouveau jet de DEX difficulté 10 pour ne pas être emporté par son compagnon et souffrir lui aussi des dégâts de la chute.

Dès qu'un joueur arrive à prendre pied sur la terrasse les gobelins battent en retraite derrière leur herse de stalactites et tirent des flèches à travers (avec un malus de 2 au jet de combat à distance) encouragés par leur chef qui reste en arrière.

Les joueurs ne peuvent passer entre les stalactites et doivent les détruire s'ils veulent passer. Il faut taper dessus avec des objets contondants (marteau, bouclier, bélier improvisé avec un meuble de la caverne aménagée des gobelins). Les coups portent automatiquement et chaque coup fait 1d6 + FOR points de dégâts. Il faut cumuler 20 points de dégâts pour créer une brèche dans les stalactites.

Les joueurs peuvent aussi utiliser des armes à distance pour tirer sur les gobelins (avec un malus de 2 au jet de combat à distance).

Si le combat tourne en faveur des PJ, les gobelins s'enfuient par le tunnel qui mène à l'extérieur de la caverne. Ce tunnel est trop étroit pour les joueurs qui ne peuvent les poursuivre.

Lorsque les joueurs sont victorieux, lisez ou paraphrasez leur ceci :

C'est ici que le chef des gobelins s'était installé. Des tapis ornent le sol et des tentures recouvrent les parois de pierre. Soudain, vous entendez un cliquetis de chaînes et une voix retentit : « Pour l'amour de l'art détachez-moi, splendides héros et je chanterai vos louanges aux quatre coins du pays. →

Les joueurs viennent de retrouver Brennus, un pauvre barde itinérant, maigre comme un clou qui s'était fait capturer voilà deux mois par les gobelins.

Pour arriver à le faire passer entre les stalactites les gobelins l'ont affamé pendant un mois, ce qui explique sa grande maigreur. Depuis sa capture, il devait chanter les louanges de Mange-les-trippes, le chef gobelin.

La caverne sacrée

Cette caverne est un temple pour la Déesse mère des gobelins.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

> Cette caverne est éclairée par trois énormes champignons violets de plus de deux mètres de haut qui luisent fortement. Au centre de la caverne une statuette en or semble vous regarder fixement. Elle représente une vieille gobeline atrocement laide. Trois coffres sont posés à ses pieds.



Dans les coffres sont entreposés les objets de valeur que les gobelins ont pu voler à des voyageurs.

Les coffres sont piégés. Les gobelins ont placé à l'intérieur des champignons qui ont libéré un gaz toxique et hallucinogène. Celui qui ouvre un coffre doit faire un jet de CON difficulté 15. En cas d'échec il est intoxiqué, encaisse 1d6 point(s) de dégâts et souffre de violentes hallucinations pendant 24 heures.

Tirer 1d4 pour connaître l'effet des hallucinations :

1 : la victime croit qu'elle est poursuivie par la mère des gobelins qui veut la dévorer ou pire, l'épouser. Le personnage pousse un hurlement strident et s'enfuit à toutes jambes pour se cacher ;

2 : la victime se prend pour un gobelin : elle s'oppose à la profanation du temple et attaque tous ceux qui tentent de dérober le trésor ;

3 : la victime se prend pour la mère des gobelins. Elle exige des autres joueurs qu'ils la vénèrent et demande un sacrifice ! En cas de refus, elle tente de procéder elle-même au sacrifice et attaque un des joueurs ;

4 : la victime réagit très mal au gaz toxique, subit à nouveau 1d6 point(s) de dégâts et tombe inconsciente.

Pour contrer le piège il suffit de se protéger le nez et la bouche avec un chiffon et de quitter la caverne quelques minutes pour laisser le gaz se dissiper.

Conclusion

Nos héros peuvent rentrer à Clairval victorieux et les bras chargés de leur butin avec Brennus, ravi.

Si vous voulez enchaîner cette aventure avec celle du jeu d'initiation, il suffit de dire aux PJ qu'ils trouvent à leur retour les habitants de Clairval complètement affolés car leurs enfants ont été enlevés la nuit précédente (par une autre tribu de gobelins, encore eux !).

Vous pouvez également choisir d'intercaler d'autres aventures en repoussant à un peu plus tard la nuit de l'enlèvement. Les PJ sont alors accueillis comme de véritables héros et Brennus composera la geste des héros de Clairval, du moins le premier épisode.

Loïc « kouplatête » Guimmara
Illustrations *Thierry Ségur*
Plan *Jems*

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES *ANCIENS NUMÉROS* DE CASUS BELLI !

ÉPUISÉ



NUMÉROS HORS-SÉRIE



COMMANDEZ-LES EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

BLACKBOOK EDITIONS

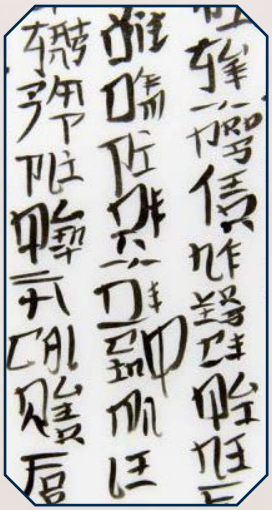
casus BELLI
Le magazine de référence des jeux de rôle

UN JEU DE RÔLE COMPLET !

PARTIE 3/3

MAGISTRATS & MANIGANCES

Investigations et intrigues dans la Chine du Juge Ti



Si vous avez raté le début de l'enquête...

Magistrats & Manigances vous propose d'incarner un magistrat et ses assistants dans la Chine des Tang au travers d'histoires écrites à la manière des *Enquêtes du Juge Ti*. Dans les épisodes précédents, Romain d'Huissier et Benjamin Kouppi en ont décrit les règles et le cadre (*CB#19*), avant de proposer un district prêt à jouer (*CB#20*). Dans ce numéro, ils vous donnent les clés pour mener une partie de *Magistrats & Manigances*, ainsi que des scénarios pour explorer les mystères du district de Sangyuan.

PRÉPARER UNE PARTIE

Magistrats & Manigances est conçu pour s'adapter à différents styles de maîtrise, suivant que le meneur apprécie l'improvisation ou préfère la sécurité. Soit vous établissez méticuleusement les faits, soit vous choisissez de vous en remettre aux découvertes en jeu pour définir le coupable, que vous démasquerez presque en même temps que les joueurs. Ces deux styles peuvent être conjugués en cours de partie, avec une ou plusieurs affaire(s) écrite(s) à la manière d'un scénario ouvrant des pistes pour des enquêtes improvisées. Dans tous les cas, chaque style appelle des préparations radicalement différentes l'une de l'autre.

Petit rappel de la structure d'une enquête à la chinoise

1. Le Magistrat envoie les Assistants en ville pour qu'ils s'informent des affaires du district. C'est l'exposition de l'intrigue.
2. Les Assistants découvrent une affaire criminelle. L'intrigue se noue.
3. Les Assistants récoltent des indices. Ils mettent au jour une deuxième affaire criminelle, voire une troisième. Les enquêtes s'enchevêtrent.
4. Le Magistrat résout les énigmes, fait avouer les coupables et prononce une peine.
5. La peine est exécutée. C'est une scène à part entière.

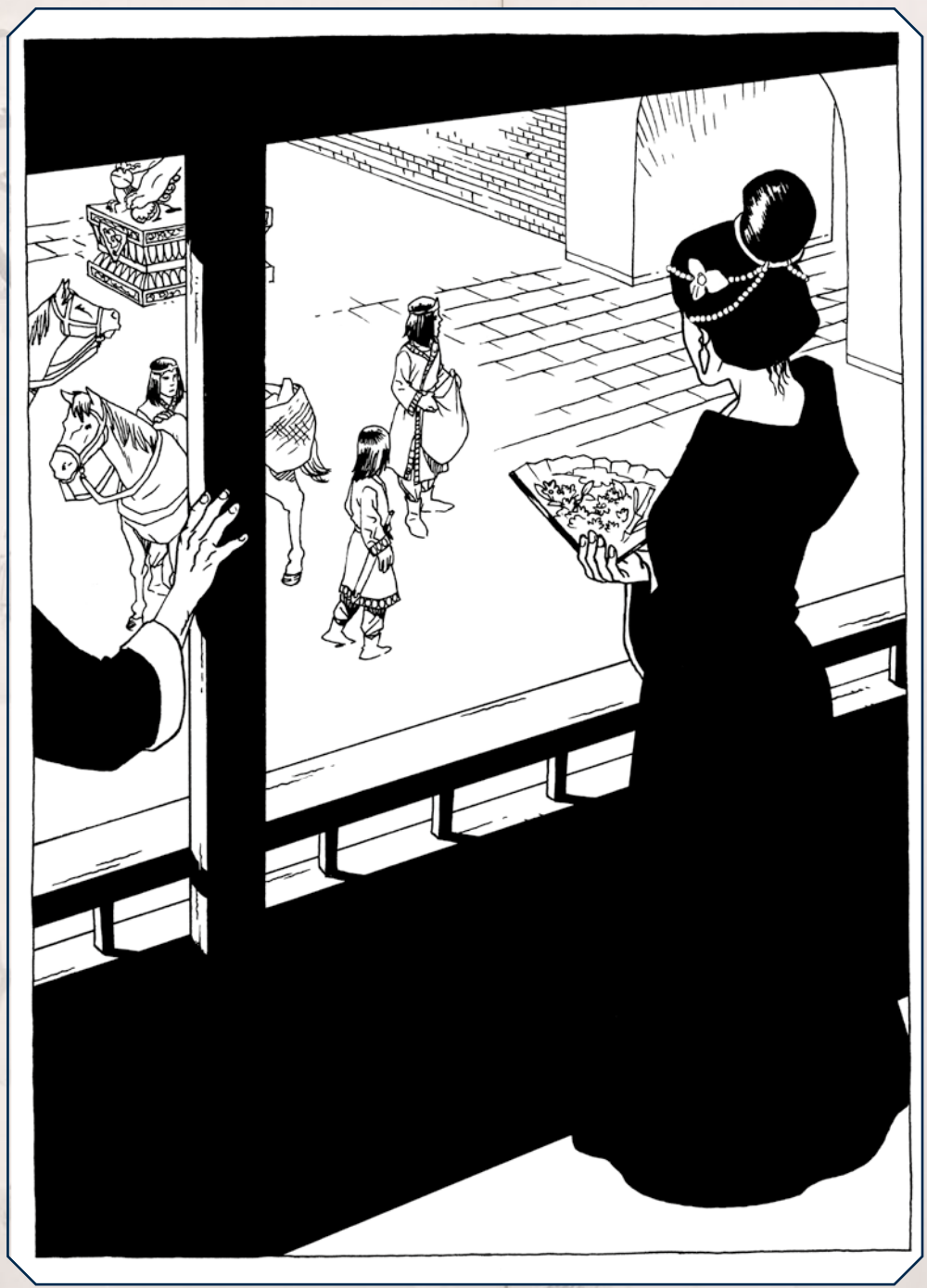
OPTION 1 : ÉCRIRE ET PRÉPARER UNE AFFAIRE

Après avoir imaginé le crime, par exemple à partir d'une rumeur ou d'un litige, votre première tâche est de décrire très précisément son contexte, c'est-à-dire ce qui s'est passé **avant les faits**. Dans un second temps, décrivez dans le détail **les faits** en eux-mêmes, avec le déroulement du crime, le coupable, les difficultés qu'il a rencontrées, la victime, les témoins et la loi qui a été enfreinte.

Pour compléter, vous pouvez :

- préparer des points d'entrée dans la partie, des **amorces** sous la forme de rumeurs et de litiges ;

→



Puisse le Magistrat démontrer toute la supériorité de l'Empire aux ambassadeurs du petit royaume du Khotan et préserver l'harmonie du bon district de Sangyuan

De bons indices

- Un objet banal sorti de son environnement inhabituel.
- Un objet déplacé ou replacé.
- Un objet manquant.
- Un objet trop neuf.
- Le contenant d'un message disparu.

In media res

- Un meurtre en chambre close.
- Une réception meurtrière.
- Une agression sous les yeux des Assistants.
- Un attentat manqué contre les Assistants ou le juge.
- Un litige en apparence anodin.
- Une plainte fracassante.
- L'apparition d'un fantôme



- écrire des **listes d'indices** : il s'agit d'une banque de ressources qui permet de répondre aux questions que se posent les personnages, pas d'un jeu de pistes prédéfini. Vous n'avez donc pas besoin de les localiser : une antiquité volée dans une tombe peut très bien, en chutant d'un chariot, atterrir entre les mains d'un enfant. Offrez-vous la latitude d'en inventer d'autres. Vous connaissez les personnages, leurs objectifs et les faits : vous pouvez en déduire les indices sur le moment. Enfin, les indices peuvent aussi servir de points d'entrée dans l'affaire si le trait « l'indice concerne une autre affaire » est joué ;
- définir les **actions des personnes impliquées dans l'affaire** – coupables comme victimes –, en préparant leurs *objectifs* et les *moyens* qu'ils sont prêts à mettre en œuvre pour y parvenir : rédigez une liste d'actions. Elle vous sera utile quand le trait « une personne impliquée dans l'affaire est alertée » sera joué ou comme relance dans une partie trop lente. Choisissez alors une action dans votre liste. À défaut d'actions correspondant à la situation, inventez-en une qui soit conforme aux objectifs du personnage ;
- préparer les **réactions de la communauté** aux actions du Magistrat et des Assistants sous la forme d'une Jauge de Mécontentement spécifique à l'affaire. Utilisez la jauge générique comme ordre de grandeur et créez des événements adaptés au contexte de l'affaire ;
- déterminer la **version des faits** racontée par les personnages devant le Magistrat et les Assistants, en réfléchissant à leurs mensonges et omissions et aux rectifications qu'ils sont prêts à faire si on les y confronte. Complétez avec la Jauge d'Aveux, les failles et immunités ;
- réfléchir aux **conséquences** pour les protagonistes et pour la communauté. Vous serez plus facilement à même de présenter aux joueurs la portée de leurs choix au moment où ils choisiront une peine et de donner corps à leurs réussites et à leurs échecs.

Répétez la préparation pour deux autres affaires, liées entre elles par des personnages, des lieux ou une coïncidence, et vous obtenez trois affaires faciles à entrelacer.

Les neuf scénarios proposés, présentés par groupes de trois, suivent très exactement ce plan et cette méthode.

Option 2 : préparer des affaires improvisées

Vous pouvez vous passer totalement de la connaissance préalable des faits. Vous ne pouvez pas encore identifier le coupable, et peut-être même pas la victime. Vous les découvrirez en jeu. Dans ce cas, vous avez le choix entre préparer un contexte propice à l'éclosion d'une affaire ou imaginer une scène de crime très détaillée, avec une ouverture *in media res*, idéale pour une partie courte.

La préparation d'un bon contexte passe par une fine connaissance du district. Préparez des listes de rumeurs et de personnages – le *CB#20* vous en fournit. Choisissez ensuite un événement susceptible de faire voler en éclats le *statu quo*, comme une épidémie, la visite du gouverneur ou un type d'événement pour lequel les joueurs ont marqué de l'intérêt quand ils ont lu la liste et créé le Magistrat.

Mener la partie

Bien informer les joueurs

Le meneur est le seul point d'accès des joueurs aux informations dont ils ont besoin pour mener une enquête. Il doit agir en permanence comme un détective conseil, être auprès d'eux contre les criminels du district, répondre à toutes leurs questions et les aider à approfondir leur vision de l'affaire.

Ce conseil vaut comme règle après une Procédure. Les joueurs doivent clairement savoir ce qui, dans la scène qui vient d'être jouée, constitue une rumeur, une piste ou un indice. Il n'est pas nécessaire d'arrêter la scène pour dire « c'est un indice », mais il faut impérativement le faire une fois la scène terminée et laisser les joueurs noter l'information précise.

Entrelacer trois intrigues

Les Procédures comportent de puissants outils de ramification de l'intrigue :

- *inspecter :* « L'indice concerne une autre affaire » permet des retournements de situation, par exemple la découverte d'un cadavre totalement différent de celui auquel les joueurs s'attendaient. En outre, comme les joueurs choisissent souvent de prendre un deuxième indice, vous pouvez introduire une deuxième affaire sans retarder la première enquête ;
- *battre le pavé :* souvent utilisé pour relancer une enquête qui piétine, cette procédure offre une bonne occasion pour « faire connaissance avec l'auteur, le témoin ou la victime » d'un crime qui n'a rien à voir avec la première affaire, comme la belle-mère de Mme Ko se plaignant au Juge Ti déguisé en médecin de l'attitude de sa belle-filledepuis la mort de son fils dans les Trois affaires criminelles résolues par le Juge Ti ;
- *solliciter un contact* enfin, alors qu'ils cherchent des éclairages auprès de leurs amis, le « quelque-chose en plus » choisi sur la Procédure peut très bien se concrétiser sous la forme d'une piste et pourquoi pas d'un indice, que ce soit sur l'affaire en cours ou une nouvelle affaire.

Avec ce système, multiplier les intrigues n'est pas très difficile et permet d'introduire de la complexité sur des bases simples. Attention, mener trois intrigues de front est déjà un défi et prend plusieurs séances. Sachez vous limiter : quand des traits comme « l'indice concerne une autre affaire » sont joués alors que deux autres affaires sont déjà en cours, l'indice concerne l'une d'entre elles.

Au contraire, si vraiment les personnages ne prennent pas d'initiatives, le meneur a toujours la ressource de mettre en scène un plaignant venu faire retentir le gong du tribunal.

Rythmer la partie

Pendant la partie, les protagonistes des affaires ne restent pas inactifs, que ce soit pour des raisons mécaniques (le Trait « alerte une personne impliquée dans l'affaire » a été choisi), narratives (la situation l'exige), ou méta-ludiques (les joueurs sont passifs ou piétinent).

La personne alertée prend toujours une initiative. Cette action produit parfois de nouveaux désordres, mais surtout, elle **produit toujours de nouveaux indices**, dont la découverte peut relancer une enquête qui piétine. En improvisation, ces nouvelles actions sont une occasion de réduire le nombre de coupables potentiels. →

Actions génériques de personnes alertées :

- un coupable tente de camoufler des preuves ;
- un coupable dissimule son crime par un crime plus grave ;
- un suspect panique, qu'il soit ou non coupable ;
- une victime se rebiffe ;
- un témoin se présente ;
- un innocent se dénonce à la place du coupable.



Un sbire très impliqué

Jouer avec les peines : situations à rechercher

- Le droit et la morale entrent en conflit.
- Le criminel est odieux ou, au contraire, plus sympathique que la victime.
- Les Assistants ont un lien personnel avec le condamné.
- La peine est susceptible de diviser les Assistants.
- Le Code est rigide et le Magistrat doit se montrer inventif pour le contourner.
- Le condamné a des relations haut placées, susceptibles d'appuyer un appel ou de plaider la grâce.
- L'application de la peine risque de troubler la communauté.
- L'application de la peine apporte un immense soulagement.
- Le Magistrat a l'opportunité de rendre un jugement exemplaire à condition d'être créatif.
- Le Magistrat a l'opportunité de réviser une peine prononcée par un prédécesseur.
- Le cas est tangent ; le Magistrat a pouvoir de vie ou de mort.
- Le choix de la peine a des conséquences politiques.

Impliquer les personnages

En plus d'être un puzzle, le jeu d'enquête est un jeu d'exploration sociale. Les situations doivent faire réagir. Pour cela, portez de l'attention aux personnes avec qui les Assistants passent du temps, réutilisez-les, que ce soit en criminels, victimes ou en aide providentielle – les contacts ne sont pas des ressources, mais des êtres doués d'initiative, avec leurs propres objectifs. Un conflit avec le tribunal ou un autre Assistant mettra le joueur devant des dilemmes intéressants. Pour accélérer l'implication, n'hésitez pas à remplacer des personnages des scénarios proposés par des contacts des Assistants dès que vous trouvez l'équivalent.

Le Magistrat est *a priori* un personnage plus abstrait, mais il est souvent invité dans des banquets et doit présider les fêtes, ce qui peut l'amener à intervenir directement. D'autre part, il a des épouses, que les notables courtisent pour avoir la faveur du Magistrat.

S'en prendre physiquement au Magistrat et à ses épouses est un ressort dramatique très puissant, qui renverse quasiment les règles du jeu. Utilisez-le avec parcimonie.

Enfin, la scène de l'exécution de la peine doit être jouée, pour désagréable qu'elle soit. Interrogez les Assistants sur leurs sentiments à ce moment-là. Il est possible que des divergences majeures apparaissent.

Mener une enquête improvisée

Étape 1 : le meneur pose le contexte du crime. Les joueurs se demandent quels crimes pourraient être commis à la faveur de cet événement et écument la ville. Ils collectent une première rumeur, facilement transformée en une première piste.

Étape 2 : les joueurs explorent la piste et commencent à formuler des hypothèses. Le meneur doit se demander comment produire un indice qui va permettre d'infirmer ou de confirmer une de ces hypothèses. Il peut ainsi mettre en place les termes de l'énigme en veillant à apporter un nouvel élément cohérent avec ce qui a été précédemment établi.

Étape 3 : à force de creuser, les joueurs ont maintenant une courte liste de suspects avec des mobiles valables. Le meneur de jeu choisit un coupable, suivant ses critères de prédilection :

- l'aléatoire ;
- l'intérêt narratif (voir l'encadré « Jouer avec les peines ») ;
- la modulation de la difficulté.

Le meneur doit s'y tenir et surtout ne pas en changer, sans quoi les joueurs auront l'impression que le monde est sans cesse mouvant autour d'eux et qu'il n'y a pas d'enjeu dans la résolution de l'énigme. Le meneur doit alors faire une pause et prendre le temps de bien reconstruire les faits, en s'aidant des conversations tenues par les joueurs. Une fois cette réflexion terminée, la maîtrise d'une partie improvisée est similaire à la maîtrise d'un scénario.

Neuf affaires (bientôt) résolues par le Magistrat et les Assistants

Les affaires sont présentées par groupes de trois et systématiquement entrelacées, à la manière des récits chinois. Les trois groupes eux-mêmes sont connectés afin de faciliter encore leur mise en jeu. Les affaires sont classées par enjeux croissants : à l'exception de la



Moines défaits, allégorie.

toute première affaire du premier triptyque, qui ouvre la campagne en douceur, l'ordre chronologique importe peu : la curiosité du magistrat et des assistants est le principal déclencheur des affaires.

LE DERNIER POÈME

Où le Censorat prend des décisions radicales.

Le triptyque du dernier poème est introduit par un préambule facile à prendre en main, jouable dès la prise de poste du Magistrat. Dans « Différend théologique », le Magistrat doit rendre un arbitrage entre les nonnes du temple de Guanyin (*CB#20*, p. 198) et des moines du monastère des Huit pétales de lotus où trône le Bouddha (*CB#20*, p. 218) après un désordre sur la voie publique et une tentative d'agression contre la deuxième épouse de Lin Bin (*CB#20*, p. 203).

Le tribunal est alors amené à enquêter sur ces trois groupes, mêlés à des affaires autrement plus corsées. Dans « La princesse oubliée » , ils découvrent l'ascendance cachée de Clarté compatissante et la sombre machination dont elle est la victime. Dans « L'homme qui rêvait de grenouilles » , la maisonnée de Lin Bin est empoisonnée par une habile intrigante. Enfin, une enquête approfondie au monastère des Huit pétales de lotus où trône le Bouddha met au jour rien moins qu'une tentative d'invasion des forces tibétaines dans « Des sûtras des armes » et ouvre un nouveau triptyque.

DIFFÉREND THÉOLOGIQUE

Où une affaire de mœurs se mêle à une guerre ouverte.

AVANT LES FAITS

Le monastère et le temple sont de longue date en concurrence pour capter la dévotion des habitants de la ville. Leur bonne santé financière dépend des dons des fidèles. Or, bien que l'école d'arts martiaux de Clarté compatissante soit un succès, la fréquentation du temple et les dons des fidèles diminuent à mesure que le monastère multiplie les miracles. La tension monte entre les deux groupes.

Trois jours avant les faits, Clarté compatissante a entraperçu deux moines harceler une dame bien mise, Rouge Phénix, la deuxième épouse de Lin Bin, et sa servante Fleur de prunier dans la rue. Le premier, Brindille, est un de ces bandits qui se font passer pour des moines errants et profitent de l'hospitalité des monastères pour accomplir leurs forfaits. Il porte de vieilles cicatrices qui attestent de son passé, prétendument acquises sous les coups d'un tigre. Il est recherché dans le district de Lanzhou, où il a estourbi d'un coup de résonateur un homme pieux qui lui avait offert l'hospitalité, violé son épouse et dérobé leurs biens. Le second n'est pas aussi dangereux. Balle de coton est un homme d'une cinquantaine d'années, aussi désabusé qu'alcoolique, qui s'est laissé emporter par l'alcool et la mauvaise compagnie. Croyant la rue déserte, ils ont abordé les femmes en leur demandant « une offrande » avec des gestes obscènes ne laissant pas de doute sur la nature de l'offrande demandée. Brindille a pris le bras de Rouge phénix et lui a soulevé la robe. Alertée par le bruit, Clarté compatissante a vu la scène et crié pour battre le rappel. Ses cris ont inquiété les deux hommes, qui se sont retournés, et les deux femmes en ont profité pour s'enfuir en courant. Les deux moines ont préféré éviter affronter une école d'arts martiaux en furie et ont eux aussi pris la fuite.

LES FAITS

Trois jours plus tard, la tension n'était pas tout à fait retombée au temple de Guanyin, et les jeunes nonnes étaient sur leurs gardes. Un groupe de huit moines, qui ne sont pas les meilleurs éléments du monastère, a traversé le quartier pour aller discrètement voir les « fleurs ». Brindille était du lot. De jeunes nonnes montaient la garde et ont pris l'initiative de l'engagement. Clarté compatissante a laissé faire, ne serait-ce que pour voir le résultat de ses leçons à l'œuvre. À l'exception de Brindille, qui a pu donner quelques vilains coups, aucun moine n'avait de formation au combat sérieuse, si bien que le résultat a été vite décidé. Les nonnes se sont ensuite un peu acharnées une fois leurs adversaires à terre, réglant le vieux différend théologique à coups de saton. Une fois remis debout, les moines auraient bien filé, mais ils ont été mis devant l'obligation de déposer devant le tribunal…

AMORCES

- En fin de matinée, le chef des sbires, visiblement fier de lui, amène huit moines du Monastère des Huit pétales de lotus où trône le Bouddha. Il explique qu'il faisait la tournée de ses patrouilles et qu'il les a retrouvés « salement amochés ». Il les a convaincus de porter plainte contre le temple de Guanyin pour coups et blessures. Il n'amène pas les moniales.
- Les Assistants surprennent la fin du pugilat. Ils sont tout à fait en position de demander aux moines comme aux nonnes de

les suivre. Gageons qu'ils sauteront sur l'occasion d'affirmer le pouvoir du tribunal.

Quelques indices

- Des marques de coups et des hématomes sur les flancs des moines.
- Le résonateur en bois d'un moine mendiant, dont les veines conservent des traces de sang.
- L'avis de recherche émis à Lanzhou.

Une personne impliquée dans l'affaire...

Rouge phénix, deuxième épouse de Lin Bin

Objectif : obtenir réparation

- Entre dans l'enceinte du tribunal, accompagnée de Fleur de prunier, sa servante.
- Corrobore le récit de Clarté compatissante.

Brindille

Objectif : passer entre les gouttes

- Tente de dissuader Rouge phénix de se présenter au tribunal (entre nuitamment dans la propriété, profite d'une sortie de Fleur de prunier ou fait passer un mot par un gamin).
- Quitte le monastère.
- Cherche refuge à l'Auberge du tigre blanc, chez Mi Yuk (voir *CB#20*, p. 210).
- Tente de quitter le district par la montagne.

Océan de sagesse, père supérieur du monastère des Huit pétales de lotus

Objectif : en finir au plus vite avec cette fâcheuse histoire

- Bannit les moines incriminés du monastère.
- Se présente spontanément au tribunal pour condamner leur attitude.

Devant le Magistrat

Feuille de thé, aîné des moines (la quarantaine)

Feuille de thé se plaint du surnombre des moniales, « une douzaine ». La défaite sévère face à des femmes est humiliante et difficile à avouer, même pour un moine qui mène une existence (relativement) contemplative et passe le plus clair de son temps à sculpter des bouddhas. Le détail est facile à vérifier et les nonnes ne manquent pas de l'exploiter pour le décrédibiliser.

Feuille de thé omet bien sûr de préciser que le chemin du temple de Guanyin permet de discrètement se rendre dans le quartier des fleurs. Cela ne pose aucun problème du point de vue de la loi, mais le règlement du monastère prohibe les rapports sexuels. Avant de partir, les moines ont pris le temps de se concerter et d'inventer une histoire à peu près crédible. Officiellement, ils se rendaient au marché aux chevaux, tout proche, afin de prendre contact au nom du monastère. Le mensonge ne tient pas devant Océan de sagesse, le père supérieur. En outre, il est possible d'apprendre que Brindille a renâclé à emprunter cet itinéraire – « Nous aurions dû l'écouter », conclut Feuille de thé.

Océan de sagesse

Le père supérieur a la cinquantaine. Son aura de dignité et son calme zénithal tranchent avec la personnalité des huit autres moines. Il a toutefois l'air un peu préoccupé. C'est qu'il ne souhaite pas attirer l'attention sur le monastère : à ce stade, le Magistrat n'a pas de raisons de suspecter sa complicité avec une invasion, mais certains détails devraient déjà le troubler. →

Brindille
Jauge : 6
Immunités : Appel à l'honneur, Peur du jugement dans l'au-delà, Témoignage accablant d'un compagnon
Failles : Piégé par son orgueil (3), Torture (3)

Balle de coton
Jauge : 3
Immunités : aucune
Failles : Appel à l'honneur (2), Témoignage accablant d'un compagnon (3)

Rouge phénix (Mme Deuxième)
Jauge : 5
Immunités : Pression de la communauté, Gentillesse extrême
Failles : Appel à l'honneur (5)

Océan de sagesse est d'abord très virulent envers Clarté compatissante. Il l'accuse de dévoyer les femmes et le sens des enseignements du Bouddha en faisant de Guanyin un dieu vengeur. Par contre, dès que la destination des moines indignes est connue, il est particulièrement prompt à les condamner. Après avoir rappelé qu'il doit faire face à de nombreuses vocations quand les pèlerins voient les larmes de Bouddha, il affirme que cet incident n'est que l'occasion de trier le bon grain de l'ivraie, prononce publiquement leur exclusion, et demande à se retirer.

Brindille, faux moine, vrai brigand

Brindille se tient à l'écart lors de la première audition et se contente de répéter ce que les autres ont dit. Tant que Rouge phénix n'a pas déposé, il confirme avoir suggéré un changement d'itinéraire, en connaissant un « plus court ». Une fois la tentative d'agression mise au jour, il nie : il s'est approché car la dame voulait « faire une offrande » mais s'est montrée « avare ». Une fois l'odieux soubassement de son discours dévoilé, il met tout sur le compte de Balle de coton.

Balle de coton

Une fois qu'il a dessoûlé, Balle de coton n'est pas très fier de lui. Convoqué au tribunal, il confirme avoir interpellé les femmes dans la rue, leur avoir fait des propositions et leur présente de lui-même ses excuses. Il nie s'en être pris physiquement aux femmes et se met très en colère dès que Brindille cherche à l'incriminer. Il l'accuse de se détourner de la Parole droite après l'avoir détourné de la Voie.

Clarté compatissante

Clarté compatissante veut profiter de l'affaire pour traîner le monastère dans la boue. Elle altère donc volontairement son récit et rapproche dans le temps deux événements distants de trois jours, la tentative d'agression sexuelle et la bagarre, ce qui laisse de la marge à Brindille pour crier au mensonge, à juste titre.

Dès qu'elle sent que le Magistrat (ou les Assistants si l'entretien a lieu hors les murs) n'est pas dupe, elle change son discours et reconnaît l'enchaînement chronologique des faits. Elle dit alors que les moines sont venus les provoquer après avoir commis un forfait trois jours auparavant sous leurs yeux. Elle livre alors un récit fidèle mais n'est pas capable d'identifier précisément les deux moines de la tentative d'agression, seulement le gabarit : un homme fort et un homme un peu enrobé pour un moine. L'homme fort peut correspondre à Brindille et à deux autres moines du groupe (Pureté des intentions et Sagesse du silence), mais pas le moine un peu trop gros. Par contre, elle fait une description détaillée des femmes (taille, démarche…) et de leurs vêtements (chapeau à voilette rose, robe de soie verte pour Rouge phénix, nœud derrière le dos pour sa servante).

Il manque encore les raisons qui l'ont poussée à intervenir la seconde fois. La première fois, elle a porté secours à une personne en danger. Le motif de la seconde intervention est plus trouble : il s'agit de la jalousie envers le monastère. Le lui exposer sans détours hors du tribunal est une offense ; elle congédie l'Assistant. Le démontrer au tribunal, c'est s'en faire une ennemie.

Rouge phénix et Fleur de prunier

Les deux femmes font le récit de l'agression mais ont dans un premier temps des difficultés à identifier les coupables. Paradoxalement, elles

se souviennent surtout du moine pansu, qui n'est pas devant elles. Les mensonges de Brindille (ou toute forme de remise en cause de son honneur) font l'effet d'un électrochoc sur Rouge phénix. Elle surmonte le traumatisme, les souvenirs lui reviennent avec acuité. Son attitude change. Jusqu'alors hésitante, elle se montre tout à coup très offensive et très assurée dans ses accusations. Quant à Fleur de prunier, elle est sur la défensive et cherche souvent des yeux sa maîtresse.

Conséquences

- *Le Magistrat tranche en faveur du temple de Guanyin :* l'affaire fait une bonne publicité à l'école d'arts martiaux. Clarté compatissante et ses nonnes se considèrent comme les obligées du tribunal. Océan de sagesse devient plus méfiant. Si les petits secrets des moines ont été révélés, c'est tout le clergé bouddhiste qui est hostile.
- *Le Magistrat tranche en faveur des moines :* la fréquentation de l'école diminue. Si la jalousie de Clarté compatissante a été publiquement révélée, elle compte au nombre des ennemis du Magistrat et des Assistants.
- *Brindille n'a pas été percé à jour :* le Magistrat a bientôt une autre affaire de mœurs à résoudre.
- *Brindille est puni pour sa tentative d'agression :* la Jauge de Mécontentement diminue d'un cran. Le Magistrat peut opter pour le gros ou le petit bâton, libre à lui. Le message ne sera pas tout à fait le même. Lin Bin et sa famille sont reconnaissants. Quant à Brindille, il quitte le district. Quelque temps plus tard, le Magistrat reçoit un signalement lui correspondant pour des faits similaires.
- *Le Magistrat a fait le rapprochement avec les événements de Lanzhou :* il peut soit livrer Brindille au juge de Lanzhou, qui lui fera une bonne publicité auprès du préfet, dont il est le neveu (la Jauge diminue d'un cran), soit collaborer avec lui pour transférer le témoin et la victime, auquel cas il peut prononcer la condamnation à mort au terme d'une longue procédure. La Jauge diminue alors de deux crans.

L'homme qui rêvait de grenouilles

Où un riche négociant se voit privé de descendance.

Avant l'affaire

Le négociant Lin Bin est stérile, une affection que les médecins peinent à diagnostiquer chez les hommes. Sa seule enfant, qui est par ailleurs l'épouse du Sabao, est en fait née d'un adultère il y a dix-huit ans de cela. Elle est orpheline de mère. En effet, Lin Bin a fini par prendre sur le fait son épouse et son amant. Il a disposé d'eux, comme la loi l'y autorise, et d'autant plus facilement qu'il était chez lui. Ses gardes les ont saisis et pendus.

La colère passée, Lin Bin est allé voir le Magistrat et a fait valoir son droit. Le flagrant délit a été enregistré et accepté. Le juge a été particulièrement compréhensif. Le contrôleur des décès a déclaré l'épouse morte de maladie, et son cercueil a été lesté de pierres. Lin Bin a composé quelques jolis poèmes élégiaques en son honneur, et la face a été sauvée. Une poignée de vieux serviteurs connaissent cependant la vérité. Le corps de l'amant a été rendu à sa famille, mais celui de l'épouse →



Assortiment de plantes abortives de premier choix.

est encore pendu au sous-sol – la privation de sépulture prolonge la punition post-mortem en empêchant l'âme de reprendre le cycle des réincarnations. N'étant pas très loin des sacs de sel, le corps est dans un bon état de conservation.

Lin Bin a été long à se remarier. La peur de voir les tablettes ancestrales abandonnées a fini par le prendre à la gorge et il a épousé Promesse d'aurore. Quatre concubines ont suivi, mais sans autre effet que l'augmentation du train de vie de la maisonnée et celle des tensions au sein du gynécée.

Les faits

Cette sinistre affaire conjugue une escroquerie et un empoisonnement. Lune d'argent, courtisane de troisième rang du Ciel penché sur les arbres, une de celles que l'établissement réserve aux clients pressés, s'est engagée par écrit et contre rémunération à réserver ses rapports sexuels à Lin Bin en prévision de son rachat. Pressentant la vraie nature du problème et désireuse d'arrondir ses fins de mois, elle n'a pas respecté cet engagement et a continué de fréquenter ses habitués, dont Qing Bei, le contrôleur des décès, et Sung Huan, le premier scribe, qui vit au-dessus de ses moyens.

Pendant cette période, Lune d'argent n'est pas parvenue à tomber enceinte, mais elle a trouvé le moyen de s'assurer la complicité de Qing Bei. Après un examen médical, ce dernier a certifié qu'elle attendait un enfant. L'établissement en a alors profité pour la promouvoir courtisane de second rang et donc relever le tarif de son rachat (voir litige du *CB#20*, p. 215). Au cours du litige, qui peut être joué, l'argument de la propriétaire, Brise d'automne, est le suivant : la promotion au statut de courtisane de second rang lui a permis de garantir les termes du contrat passé entre Lune d'argent et Lin Bin. Son nouveau statut soustrayait son corps aux autres clients et l'autorisait à n'exercer que les arts d'agrément.

De peur d'un nouveau relèvement du tarif, Lin Bin a admis rapidement Lune

d'argent comme concubine, ce qui ne lui a pas laissé le temps de tomber enceinte. Acculée, elle entendait simuler une fausse couche au cinquième mois, mais dès le quatrième mois de cette grossesse imaginaire, Mme Troisième a saisi l'occasion de se débarrasser de cette concurrente gênante et de Mme Première. Donnant corps à la rumeur, elle a emprunté une voilette à Mme Première et acheté une grande quantité d'abortifs rares, dont du *dong qai*, une racine qui ressemble au ginseng. Elle en a caché la plus grande partie dans les affaires de sa rivale à l'occasion d'une partie de *weiqi*. Ensuite, elle a remplacé le contenu d'un sachet de fortifiants de Lune d'argent par une lourde dose d'abortifs. Quelques jours plus tard, cette dernière a été prise de vomissements et de saignements. Appelé, Qing Bei a conclu à une fausse couche, dont la patiente présentait effectivement tous les symptômes, sans trop comprendre ce qui se passait réellement. L'état de Lune d'argent est resté grave pendant deux jours et elle en a gardé des séquelles, que seul un médecin femme peut identifier convenablement dans la mesure où son rang lui interdit désormais de se dévêtir devant un autre homme que son époux.

Après la fausse couche, Lin Bin a eu une révélation. C'est le fantôme de feu son épouse qui l'empêche d'avoir un enfant. Il a couru au sous-sol et a parlé longuement au corps suspendu, tantôt implorant, tantôt menaçant. Alertée par le bruit, Perle d'eau, la Quatrième, l'a surpris en pleine discussion avec un corps suspendu dans l'air et a pris peur. C'est pourquoi elle a demandé refuge au tribunal.

Amorces

- Perle d'eau se réfugie au tribunal. Le Magistrat doit gérer une affaire de fuite du domicile conjugal. Il est censé la ramener chez elle sous peine de deux ans de servitude pénale, sauf si elle fait la preuve qu'elle est en danger auprès de son mari, auquel cas il doit ouvrir une enquête contre lui.
- Lors de l'enquête sur la tentative d'agression sexuelle dont a été victime Mme Deuxième, il est possible de distiller des rumeurs sur la maisonnée de Lin Bin ou de jouer un « l'indice concerne une autre affaire », par exemple un bijou appartenant à la défunte perdu par Rouge phénix pendant l'agression, ou un indice recueilli pendant un entretien dans le gynécée.

Quelques d'indices

- Les restes du thé aux fortifiants de Lune d'argent.
- Les herbes entreposées chez Mme Première (tout endroit facilement accessible mais peu usité convient, par exemple une malle qui ne sert pas en cette saison).
- Le corps de la toute première épouse.
- La voilette de Mme Première, reconnaissable par Qing Shin-Mu.
- Le certificat de grossesse de Lune d'argent.

Une personne impliquée dans l'affaire...

Lin Bin

Objectif : se débarrasser du spectre ; laver son honneur

- Décroche son épouse pendue et la fait enterrer dans sa résidence de campagne après une cérémonie sommaire.
- Découvre les traces de l'empoisonnement.
- Accuse Mme Première et demande le divorce. →

Promesse d'aurore
Jauge : 5
Immunités : Exercice de l'autorité, Témoignage accablant d'un être cher
Failles : Torture (5)

Mme Deuxième
Jauge : 5
Immunités : Pression de la communauté, Gentillesse extrême
Failles : Appel à l'honneur (5)

Mme Troisième
Jauge : 6
Immunités : Appel à l'honneur, Exercice de l'autorité, Gentillesse extrême
Failles : Piégée par son orgueil (5)

Perle d'eau
Jauge : 5
Immunités : Raisonnement, Peur du jugement dans l'au-delà
Failles : Gentillesse extrême (5)

Lune d'argent
Jauge : 5
Immunités : Torture, Gentillesse extrême
Failles : Exercice de l'autorité (5)

Qing Bei
Jauge : 5
Immunités : Témoignage accablant d'un compagnon, Pression sur un être cher
Failles : Exercice de l'autorité (3), Menaces sur le patrimoine – son métier (3)

Mme Première, Promesse d'aurore

Objectif : identifier la coupable

- Fait une fouille complète de ses affaires, trouve les herbes et les brûle (ou les donne aux Assistants s'ils sont sur les lieux).
- Interroge les autres épouses.

Mme Troisième

Objectif : faire tomber Mme Première

- S'absente.
- Envoie Pivoine, sa demoiselle de compagnie, dire aux Assistants que les « autres concubines » ont déjà eu des symptômes similaires à ceux de Lune d'argent.

Perle d'eau

Objectif : s'éloigner le plus possible de son mari

- Court se réfugier au tribunal et refuse de rentrer chez elle.
- Refuse de s'alimenter.

Lune d'argent

Objectif : survivre et préparer l'avenir

- Vérifie systématiquement tout ce qu'elle boit et n'accepte rien venant d'étrangers.
- Fait sortir des objets de valeurs de la maison (bijoux, coffrets).
- Cède au chantage de Sung Huan, qui menace de révéler sa conduite à Lin Bindès dès que l'affaire du meurtre est connue.

Devant le Magistrat

Lin Bin

Lin Bin n'a aucune envie de révéler son passé en public, mais il n'a pas non plus envie d'être condamné à mort pour meurtre. Il invite le Magistrat à consulter les archives du tribunal avant de poursuivre la procédure.

Promesse d'aurore

Promesse d'aurore est une femme calme, autoritaire et blasée. Elle n'attend pas grand-chose de la vie, ce qui fait paradoxalement sa force. Accusée d'empoisonnement, elle comprend rapidement qu'elle est victime d'un complot, et dit très franchement tout le mal qu'elle pense des autres concubines – Mme Deuxième est faible, Mme Troisième est une parvenue, Mme Quatrième est une bigote imbécile ; quant à Lune d'argent, elle sent encore le bordel de seconde catégorie et ne mérite pas son titre de courtisane. La torture est sa faiblesse et pourrait conduire un Magistrat expéditif à l'incriminer à tort : ce n'est pas tant que la douleur l'effraie, mais l'envie d'en finir la taraude depuis longtemps et pourrait prendre le dessus.

Mme Deuxième (Rouge phénix)

Mme Deuxième est issue d'une famille de petits fonctionnaires et maîtrise les arts du discours. Elle est peu désireuse de prendre parti : elle lisait et composait, n'a rien vu et dresse un portrait très lisse des autres compagnes pour éviter d'envenimer la situation. La rappeler au devoir d'exemplarité de sa caste est le meilleur moyen de l'amener à coopérer et à révéler, entre autres, que Lune d'argent lave elle-même ses vêtements ou que Mme Troisième fait beaucoup de courses en ville et qu'elle a tendance à emprunter les vêtements de Mme Première.

Mme Troisième

Mme Troisième a plus que les autres souffert des brimades. Robuste fille de la campagne issue d'une lignée de femmes très fertiles, elle espérait prendre la tête de la maisonnée à la naissance de son premier enfant, ce qui ne s'est jamais réalisé. Pour sa défense, elle invoque la visite rendue à sa mère le jour de l'empoisonne-

ment. Dans sa volonté d'incriminer Promesse d'aurore, elle peut se laisser piéger en donnant des détails que le Magistrat n'a pas communiqués.

Perle d'eau

La mort tragique de ses parents a rendu Perle d'eau superstitieuse. D'abord, elle ne dit rien, puis elle affirme que son mari est un sorcier qui a utilisé le sang de sa dernière épouse pour faire de la magie et ressuscité son ancienne épouse. Petit à petit, à force de mise en confiance, elle confie qu'elle a surpris son mari dire des mots d'amour au spectre de feu son ancienne épouse. Tenter de jouer sur sa peur des forces obscures contribue en revanche à l'enfoncer plus profondément dans la folie.

Lune d'argent

L'ancienne courtisane est inquiète. Elle a peur que sa mascarade soit éventée, mais elle a également peur de l'empoisonneur. Elle est donc évasive et demande à ce qu'on respecte sa douleur de mère et sa fatigue de malade. Lune d'argent n'a pas toujours connu des établissements de la qualité de celui de Brise d'automne. Son dos est marqué de vieilles cicatrices et les coups ne lui font pas peur. Dans son état de faiblesse, tout ce qu'ils pourraient faire, c'est la tuer, avec les conséquences que l'on sait pour le Magistrat et le sbire. Par contre, elle a l'habitude d'obéir à un souteneur et lui parler avec rudesse donne de bons résultats.

Qing Shih-Mu

Que ce soit devant un Assistant ou au tribunal, la pharmacienne est parfaitement prête à reconnaître la vente de plantes abortives. Leur commerce n'est pas illégal ; seule la dose différencie le remède du poison. Elle se souvient avoir vendu une grande quantité d'abortifs rares à une femme portant une voilette qui dissimulait son visage. Elle reconnaît la voilette de Promesse d'aurore mais décrit une femme de petite taille.

Toute forme de réprobation, y compris de l'assistance, entraîne une vive réaction : les hommes mettent enceinte des femmes contre leur gré ou n'en assument pas les conséquences et ils trouvent encore le moyen de le leur reprocher quand elles prennent les mesures qui s'imposent.

Qing Bei

Qing Bei a beaucoup à perdre, y compris le droit à l'exercice de la médecine, quoique les événements aient jusque-là plutôt tourné en sa faveur. Il tente d'abord l'argument d'autorité : il est médecin, s'il a dit que la patiente était enceinte, c'est qu'elle l'était. Mis en défaut, il change radicalement de stratégie et invoque l'erreur médicale. Il rappelle qu'un voile sépare la patiente du médecin et rend difficile le diagnostic.

Les familles des différentes épouses sont toutes présentes dans l'enceinte et réagissent aux propos du Magistrat.

Conséquences

Le Magistrat a condamné Lin Bin pour meurtre : + 1 à la Jauge de Mécontentement. Le milieu négociant est hostile, à l'exception du Sabao, qui règne désormais sans partage sur le commerce.

Le Magistrat a condamné Promesse d'aurore : Promesse d'aurore se pend en cellule avant l'exécution de la peine. La grâce impériale arrive quelque temps plus tard. Lin Bin proclame qu'il épousera la première qui lui donnera un enfant. Lors d'une sortie, Mme Troisième se fait passer pour une prostituée et tombe enceinte. Peut-être une nouvelle affaire ?

Le Magistrat a condamné Mme Troisième : - 1 à la Jauge de →

Qing Shih-Mu

Jauge : 6
Immunités : Menaces sur le patrimoine, Témoignage accablant d'un être cher, Peur du jugement dans l'au-delà
Failles : Appel à l'honneur (3), Piégée par son orgueil (3)

Lin Bin

Jauge : 5
Immunités : Menaces sur le patrimoine, Pression sur un être cher
Failles : Témoignage accablant d'un être cher (5)
Spécial : +1 à la Jauge de Mécontentement en cas de révélation du passé.

Sung Huan

Jauge : 5
Immunités : Appel à l'honneur, Piégé par son orgueil
Failles : Témoignage accablant d'un compagnon (3), Torture (3)

Mécontentement. En cas de peine de mort pour tentative de meurtre, Mme Troisième ne bénéficie pas d'une grâce impériale. Si Lin Bin a accusé Mme Première, cette dernière demande le divorce.

L'escroquerie de Lune d'argent a été découverte : Lin Bin demande le divorce. S'il l'obtient, Lune d'argent n'est pas reprise au Ciel penché sous les arbres et s'installe à son compte, avec un succès très modéré.

Pour avoir produit un faux certificat, Qing Bei devrait être démis de ses fonctions. Qing Shin-Mu entrera alors dans une colère noire et demandera le divorce, arguant qu'elle ne peut plus supporter la compagnie d'un homme qui a déshonoré la profession. Lui-même ne pouvant pas supporter une avorteuse comme compagne, le consentement mutuel est possible.

La princesse oubliée

Où l'Impératrice tente de se débarrasser d'une cousine gênante.

Avant les faits

La rumeur qui ferait de Clarté compatissante une princesse Sui a un fond de vérité. Elle appartient en réalité à une branche cadette de la famille impériale. Mise à l'écart après l'assassinat du premier empereur, cette famille vit cachée de longue date. Le mystère entourant l'identité de la nonne a conduit les habitants de Sangyuan à se demander si le monastère n'abritait pas une confrérie d'assassins. Cette rumeur est parvenue aux oreilles du Censorat, puis de l'impératrice, qui a dépêché la poétesse Zhu Ruyi (*CB#20*, p. 217) pour enquêter, sous couvert de disgrâce impériale – d'une certaine manière, c'est bien une disgrâce, et la poétesse ne rêve que d'en finir rapidement avec sa mission pour retourner à la capitale. Elle commence par gagner l'amitié de Clarté compatissante, l'invite à ses fêtes, fait des dons et des visites de courtoisie au monastère. Ces visites sont l'occasion de fouilles minutieuses des documents de la moniale. Zhu Ruyi ne trouve pas trace d'une activité d'assassin – et pour cause ! –, mais découvre l'origine cachée de la dame et s'en ouvre à son officier traitant. Le Censorat conclut à un complot contre l'impératrice et intime à Zhu Ruyi l'ordre de supprimer discrètement la moniale. Commence alors une lutte à mort susceptible de faire beaucoup de victimes innocentes, d'autant plus que les deux femmes n'ont aucune envie de mêler la justice à leur conflit.

Les faits

Outre la poésie Zhu Ruyi a la passion du jardin d'agrément. Elle y a trouvé un excellent moyen de mettre un terme à la vie de son prochain par ingestion malencontreuse de fleurs de digitale. Après quelques tests sur des animaux, elle a mis au point un nouveau poison, qui n'est répertorié dans aucun manuel. Zhu Ruyi escompte donc un arrêt cardiaque présentant toute apparence de normalité et un contrôleur des décès ordinaire ne verrait effectivement rien à l'autopsie. Il y a toutefois avant le trépas des symptômes d'empoisonnement que Zhu Ruyi ne maîtrise pas du tout : des nausées, un trouble de la vision, des hallucinations voire du délire.

Zhu Ruyi fait une première tentative chez elle lors d'une grande fête qui réunit les lettrés de la ville, mais Coquille vide fait les fonds de verre. Il trouve le vin un peu trop sucré, continue à boire comme un trou malgré la demande de la maîtresse de maison d'arrêter, puis se lance dans

des vers absurdes comme « Et des chansons spirituelles voltigeant dans les groseilles », croit voir le Bouddha dans chaque personne à qui il parle, puis des milliers et puis une infinité de bouddhas, a un reflux et meurt d'un arrêt cardiaque.

La seconde tentative a lieu dans le monastère. Zhu Ruyi s'introduit dans les cuisines, repère la réserve personnelle de Clarté compatissante et substitue ses confitures à celles des cuisinières. Une aide-cuisinière embauchée pour aider les nonnes à préparer une réception fait une petite entorse au règlement et ramène le pot de confiture de digitale à la maison. Ses trois enfants meurent d'un arrêt cardiaque.

Après l'échec du poison, Zhu Ruyi varie les approches : mise à contribution de la bande du Lieutenant pour une embuscade maquillée en crime crapuleux, prise d'otage, et finalement confrontation directe à l'arbalète.

De son côté, Clarté compatissante n'est pas en reste. Dès qu'elle a identifié la menace, elle pénètre nuitamment chez Zhu Ruyi et lui brise la nuque, du moins le croit-elle. La femme endormie qui se trouve dans son lit est une de ses dames de compagnie et la remplace par sécurité.

La spirale de la violence continue jusqu'à ce que le Magistrat y mette un terme ou que les deux femmes s'entretuent : de guerre lasse, Zhu Ruyi prend le risque de venir surprendre sa cible à l'arbalète. Le trait est empoisonné mais Clarté compatissante a le temps de venir au contact et de lui briser la colonne vertébrale avant de mourir.

Amorces

- Bifurcation lors de « Différend théologique » sur une collecte d'indices ou de rumeurs au sujet de Clarté compatissante.



La poétesse Zhu Ruyi s'est découvert une nouvelle passion : le jardin d'agrément.

- Une invitation à la soirée qui voit mourir Coquille vide (Magistrat ou Assistant lettré).
- Une plainte de l'armateur Keng après une soirée trop bruyante (*CB#20* p. 217).

Suggestions d'indices

Dans les appartements de Clarté compatissante

- Des généalogies de la famille impériale.
- Une tablette funéraire cachée.
- Zhu Ruyi soi-même, qui prétend s'être perdue (Magistrat) ou demande des comptes, →

Zhu Ruyi
Jauge : 7
Immunités : Appel à l'honneur, Exercice de l'autorité, Gentillesse extrême, Témoignage accablant d'un compagnon
Failles : Piégée par son orgueil (3), Torture (3)

Clarté compatissante
Jauge : 7
Immunités : Exercice de l'autorité, Peur du jugement dans l'au-delà, Piégée par son orgueil, Torture
Failles : Appel à l'honneur (3), Pression de la communauté (3)

sous-entendant que sa présence est parfaitement légitime (Assistants).
- Des bijoux sublimes.
- Des lettres inquiètes de ses proches.

Chez Zhu Ruyi
- Des séries de pots de confiture de pétales ne comportant pas un atome de poussière (rose, sureau, pissenlit… et digitale), exactement les mêmes qu'au monastère.
- Des cadavres d'animaux enterrés.
- Une série de lettres de crédit émanant du Trésor.
- Une arbalète de classe militaire habilement dissimulée.
- Un dispositif d'alarme à fil et clochette.

Coquille vide
- Le récit des hallucinations.
- Une solide constitution, des traces du reflux.

Une personne impliquée dans l'affaire…

Zhu Ruyi
Objectif : revenir en grâce auprès de l'impératrice par tous les moyens
- Fait une nouvelle tentative d'assassinat et des dommages collatéraux (autant que nécessaire).
- Approche l'une des épouses du Magistrat pour qu'elle dise le plus grand bien d'elle.
- Tente de séduire ou de faire vibrer la corde patriotique d'un Assistant pour qu'il l'aide à tuer Clarté compatissante.
- Demande aux représentants de la justice de ne pas entraver la volonté impériale.
- Embauche des gros bras.
- Fait séquestrer des protégées de Clarté compatissante.
- Invite Clarté compatissante à en finir.

Clarté compatissante
Objectif : se débarrasser de la menace
- Comprend qu'on en veut à sa vie.
- Tente de convaincre un Assistant de l'aider contre Zhu Ruyi.
- Contre-attaque et fait des dommages collatéraux.
- Se cache sous l'identité d'une mendiante folle.

Coquille vide
Objectif : parvenir à l'éveil absolu
- Révèle une vérité sur un Assistant ou un PNJ (passé, secret, comportement) en un aphorisme bien troussé.
- Boit beaucoup, si bien qu'il boit le poison destiné à Clarté compatissante.

L'impératrice Wu Zetian
Objectif : s'assurer qu'aucun complot ne menace son pouvoir
- Donne à Zhu Ruyi de nouveaux moyens.
- Envoie une seconde équipe.

Réactions de la communauté
- **1 :** le Magistrat essuie une remarque désagréable d'un ami lettré.
- **2 :** l'une des épouses du Magistrat s'étonne de la lenteur de son mari.
- **3 :** il se murmure dans les tavernes que le Magistrat est dépassé.
- **4 :** un charlatan vend de faux remèdes contre les poisons.

- **5 :** les nonnes / la bande engagée par Zhu Ruyi s'en prend aux Assistants.
- **6 :** un envoyé du Censorat vient procéder à l'interrogatoire du Magistrat.

Devant le Magistrat

Zhu Ruyi

Zhu Ruyi représente la volonté de l'impératrice, ne rêve que de rentrer à Chang'an et n'a aucune envie de se laisser faire par un juge de province. Elle nie en bloc, esquive et affirme que le Magistrat profite de sa situation de faiblesse pour abuser de son pouvoir. Si elle est vraiment dans l'impasse, elle cherche à discuter avec le Magistrat entre deux séances et plaide l'intérêt supérieur de l'Empire en cherchant à lui révéler le moins possible les tenants et aboutissants de l'affaire.

Clarté compatissante

Clarté compatissante craint (à juste titre) d'être assassinée en prison et ne tient pas y aller. Elle ne veut pas non plus révéler son ascendance publiquement. Comme Zhu Ruyi, et à condition d'avoir confiance en le Magistrat, elle peut tenter de lui expliquer la situation entre deux séances.

Conséquences

Le Magistrat a prouvé que Clarté compatissante ne complotait pas contre l'impératrice : - 2 à la Jauge de Mécontentement ; les facultés de raisonnement du Magistrat attirent favorablement l'attention de l'impératrice et le positionne favorablement pour une promotion. Des cas jugés insolubles lui seront soumis. Il gagne également l'éternelle reconnaissance de Clarté compatissante. Par contre, il se fait des ennemis au Censorat, sur qui retombe le blâme impérial, à commencer par Zhu Ruyi, qui reste en province.

Le Magistrat a soutenu Zhu Ruyi : - 1 à la Jauge de Mécontentement ; l'autorité impériale est restaurée. Le Magistrat gagne une réputation de serviteur fidèle de l'État et le Censorat lui doit une faveur. Peut-être obtient-il également l'amitié des cercles littéraires qui gravitent autour de Zhu Ruyi, qui est rappelée à la capitale. En revanche, les petites gens qui bénéficiaient des largesses du temple témoignent leur hostilité.

Le Magistrat a soutenu Clarté compatissante sans parvenir à prouver son innocence : + 3 à la Jauge de Mécontentement. Le Censorat est très hostile et monte une affaire contre le Magistrat. S'il a fait craquer Zhu Ruyi et qu'elle a révélé publiquement son appartenance au Censorat, ses chances de survie sont minces.

Le Magistrat n'a rien vu et les deux femmes ont fini par s'entretuer : + 2 à la Jauge de Mécontentement, le Magistrat gagne une réputation tenace d'incompétence.

La Rose, le Rossignol et le Chameau qui pleure

Où l'élucidation d'un assassinat conditionne la cohésion d'un empire.

Dans ce triptyque, le tribunal enquête sur la mystérieuse disparition de la fille chérie du Sabao (*CB#20*, p. 200) et tente de restaurer l'autorité paternelle sur fondde tensions entre communautés dans « La jeune fille et la blanche cavale ». Les pérégrinations des Assistants les amènent à fréquenter les sociétés d'escorte et à s'intéresser aux Flèches de Lei Gong (*CB#20*, p. 195), déchirées par un conflit d'héritage et frappées par la brutale disparition d'une caravane (« La caravane sanglante »). Pendant ce temps, le Magistrat doit →

Note : les trois affaires posent de gros problèmes logistiques. L'enquête mène potentiellement hors de la juridiction du Magistrat, voire dans les royaumes vassaux. Le Magistrat devra donc s'assurer la collaboration de ses collègues et de l'armée, quitte à devoir une faveur, se montrer rusé ou laisser les Assistants faire justice de leur épée. Il n'est pas inutile de souffler aux joueurs que le palanquin d'un Magistrat est une extension mobile de son district.

s'improviser diplomate et recevoir des ambassadeurs venus du Khotan chargés du tribut rituellement versé à l'Empereur, qui s'évapore quelques jours à peine après son arrivée à Sangyuan.

La jeune fille et la blanche cavale

Où deux jeunes gens rêvent de chevauchées farouches.

Avant l'affaire

Trois ans plus tôt, au cours d'une de ses nombreuses promenades à cheval, Zebanissa faisait la connaissance d'un jeune homme intriguant. Zhang s'exerçait à la calligraphie sur des lattes de bambou, comme dans l'ancien temps, faute de meilleurs matériaux, et le troupeau de ses parents, laissé sans surveillance, s'était égayé. L'incident amusa Zebanissa, qui ramena le troupeau. En remerciement, le jeune homme lui offrit une de ses lattes. Elle revint quelques jours plus tard avec des pinceaux et du papier. Le jeune homme se prit à rêver aux examens littéraires et Zebanissa commença à régulièrement sortir des ouvrages de la bibliothèque familiale.

Avec l'éveil des sens, leur amitié changea de nature. Les poèmes devinrent plus équivoques, les lectures plus intimes. Les jeunes gens se prirent à rêver d'un mariage et d'une vie commune. Les examens littéraires leur semblèrent plus que jamais la clé de la liberté. Le jeune homme s'inscrivit à l'examen provincial, échoua de justesse et devint le « candidat Zhang ». Dans le système chinois, un demi-échec garantit en effet un petit titre et un premier statut, mais c'est encore bien insuffisant pour espérer convaincre le Sabao.

Les faits

Zhang devait partir pour la capitale pour compléter son éducation, nanti de quelques bijoux de Zebanissa dont la vente était censée couvrir les frais engendrés par ses études.

C'est là qu'intervient le Sabao. Longtemps aveuglé par l'amour qu'il porte à sa fille, il a tout de même remarqué qu'elle ne portait plus ses bijoux préférés, des spinelles rouges du Pamir qu'il lui avait offerts pour son dixième anniversaire, ainsi que ses sautes d'humeur. Il a donc fait suivre sa fille par l'un de ses esclaves, un eunuque du Khorezm du nom de Sandjar.

Les jeunes gens sont allés se faire leurs adieux dans les ruines du temple taoïste, échangeant leurs promesses en un simulacre de mariage. Alors qu'ils se déshabillaient pour faire l'amour (c'était leur première fois), Sandjar s'est couvert le visage d'une plaque de bois, a cogné son épée contre son poignard et imité une voie d'outre-tombe – profitant de la pénombre, il pensait les effrayer grâce à la légende du démon. La peur était bien là, mais plutôt que de fuir, les amants se sont rués sur lui et l'ont roué de coups avec acharnement. Zhang avait une canne en pêcher, dont les branches sont utilisés par les exorcistes, et c'est pourquoi ils étaient si sûrs de l'efficacité de la riposte. Au sang écoulé, ils ont pris conscience qu'ils frappaient un homme et non un démon. Le croyant mort, ils ont préféré s'enfuir. Zebanissa a reconnu l'esclave de son père et craint les conséquences pour son amant. D'autre part, elle suppose – à tort – que l'ambassade du Khotan est destinée à la négociation de son mariage.

Pour brouiller les pistes et faire croire à un enlèvement surnaturel, les amants ont maquillé la scène au noir de fumée, puis Zebanissa a laissé partir son cheval.

Leurs plans ont changé. Ils comptent se cacher quelque temps, quitter le

district et rejoindre la capitale. C'est une autre juridiction et le meurtre n'aura plus d'importance une fois Zhang fonctionnaire – la loi réduira la peine à une simple amende. S'il fait carrière, il pourrait même être accepté par le père de Zebanissa.

Quant à Sandjar, il n'est heureusement pas mort. Il souffre d'un grave traumatisme crânien et recouvre ses esprits au bout de plusieurs jours à condition de recevoir des soins adéquats – sans intervention des Assistants, il est soigné – et bien soigné – chez son maître. Si un Assistant est un médecin réputé, le Sabao pourra s'être laissé convaincre de le lui confier pour accélérer son rétablissement.

Amorces

- Le Sabao signale la disparition de sa fille au tribunal (Litige, *CB#20*, p. 203).
- Les rumeurs qui circulent autour du temple ou de Zebanissa (*CB#20*, p. 203 et 219).
- « L'indice concerne une autre affaire » pendant « La caravane perdue » ou la visite des ambassadeurs.

Suggestions d'indices

Sur les lieux du crime

- Des traces de lutte : sang, terre piétinée.
- De nombreuses traces de pas, dont des traces très profondes.
- Derrière un arbre, de petits rameaux arrachés.
- Une canne en pêcher (une arme d'exorciste)
- Près de l'eunuque, une plaque de bois dont les nœuds évoquent un visage ; cela rappelle un peu les masques qu'utilisent les paysans pour représenter le Dieu du Sol.
- Un hexagramme noir, sur le sol brûlé.



- Le témoignage d'un charbonnier. Il a entendu des cris rauques, des bruits métalliques et une voix de femme criant « Le démon ! Le démon ! ». Il ne s'est pas approché, bien sûr.

Sur l'eunuque

- De nombreuses marques de coups, de face comme de dos.
- Des griffures.
- Un long et large ruban rouge, comme ceux qu'on utilise pour lier les dossiers d'archives, ou les mains de mariés. →

Est-il encore en vie ?

Note : le Sabao refuse d'exposer la vie privée de sa fille au tribunal et se drape dans sa dignité bafouée, mais il est tout à fait disposé à le faire en petit comité.

À Sangyuan

- Une lettre d'amour oubliée ou un gage d'amour.
- Un coffre à bijoux vide.

Pendant la traque

- Témoignages des proches de l'étudiant Zhang.
- Le vol de chevaux.
- Vêtements et nourriture.
- Signalements.
- Empreintes fraîches.
- Traces de lutte ou dégradations causées par les agences.

Une personne impliquée dans l'affaire...

Zebanissa et l'étudiant Zhang

Objectif : fuir là-bas, fuir...

- Volent deux chevaux, dont l'un n'a pas été débourré (signalement de la disparition par les époux Kang).
- Passent au village de la Source d'argent ; le candidat Zhang fait ses adieux à ses parents (vêtements de femme manquants, beaucoup de nourriture pour une personne, témoignage sur un camarade étudiant efféminé...).
- Quittent le district à cheval.
- Se séparent et maintiennent la fiction de l'enlèvement démoniaque.
- Tentent d'amadouer les Assistants.
- Tentent de fuir par le fleuve Jaune. Sans expertise de la navigation, c'est de la folie. S'ils ne sont pas arrêtés à temps, ils meurent fracassés contre un rocher. He Huang retrouve leurs cadavres et les revend chèrement aux familles.

Les sociétés d'escorte

Objectif : retrouver Zebanissa

Le Sabao envoie d'abord ses gens, mais cela ne suffit pas. Comme les histoires de démon effrayent, il offre une forte prime à quiconque apportera des renseignements et fait appel à des sociétés avec lesquelles il ne traiterait pas d'ordinaire, comme les Terreurs pourpres. Elles ne s'embarrassent pas des préventions du tribunal envers les petites gens et commettent quantité d'infractions, laissant dans leur sillage des villageois apeurés et mécontents. Plus l'affaire traînera en longueur, plus les plaintes s'accumuleront sur le bureau du Magistrat. Ces plaintes constituent autant de relances quand les Assistants piétinent. Les sociétés d'escorte sont aussi susceptibles de révéler des informations au cours d'un interrogatoire ou sur le mode de l'échange de faveurs.

- Le Sabao fait l'annonce publique de la prime. Toute la ville est au courant.
- Un couple de paysans demande réparation pour une porte fracassée par les gens du Sabao.
- Broyeur et ses hommes terrorisent le village de la Source d'argent.
- Informé, le Sabao commande l'exécution du candidat Zhang. C'est une fois sorti du district, mais encore proche, que ce dernier est le plus vulnérable.

Hirondelle blanche

Objectif : retrouver son amie ; détourner le tribunal de sa piste.

Les Cavaliers bleus n'ont pas été sollicités, mais Hirondelle blanche a rassemblé un petit détachement pour partir à la recherche de son amie.

D'abord très coopérative, Hirondelle blanche est une bonne source sur les habitudes de Zebanissa, mais il est possible qu'elle la trouve la pre-

mière. Dans ce cas, elle se range à la cause de son amie et convient avec elle d'un plan pour détourner l'attention du tribunal.

- Inspecte le temple taoïste quelques heures après les faits (vue à proximité, rencontre).
- Remonte les traces (autres traces, vue à proximité).
- Inspecte les itinéraires préférés de Zebanissa (absence prolongée).
- Fournit Zebanissa et Zhang en vivres (effort logistique visible).
- Laisse une fausse piste à l'intention des Assistants (paye des villageois, vole de la nourriture, dépose un vêtement reconnaissable ailleurs).
- Part en mission d'escorte au long cours pour éviter une convocation au tribunal (témoignage de compagnons et du commanditaire).

Réactions de la communauté

L'affaire traînant en longueur, des rumeurs folles circulent sur le monastère, attirant religieux et charlatans. Les dommages causés par les sociétés d'escorte créent des tensions entre les Sogdiens et le reste de la population. Enfin, le Sabao fait jouer ses relations pour accélérer l'enquête.

- **1 :** des charlatans vendent des colifichets contre le démon, le peuple réclame une cérémonie d'apaisement.
- **2 :** les villages où passent les compagnies d'escorte sont en retard dans le paiement de l'impôt.
- **3 :** le temple de la Lumière subit des dégradations. Kang Oynur porte plainte.
- **4 :** l'exorciste Terreur des fantômes se présente au tribunal. Ses tarifs sont élevés, tout comme la pression populaire pour l'engager.
- **5 :** le Sabao rédige un courrier dénonçant la partialité du Magistrat à ses amis du Secrétariat impérial. Il en fait porter copie au magistrat.
- **6 :** un visiteur impérial hostile est dépêché.

Devant le Magistrat

Sandjar l'eunuque

Dès qu'il est remis sur pied, l'eunuque brode sur l'histoire du démon pour gagner du temps. À la demande du Sabao – mis au courant, il préfère désormais un règlement privé de l'affaire et n'informe plus le tribunal.

Sa deuxième version des faits est plus proche de la réalité, qu'il se réveille au tribunal ou qu'il subisse un interrogatoire. Il accuse alors le candidat Zhang d'avoir enlevé Zebanissa.

Le candidat Zhang

Le candidat Zhang est prêt à endosser la faute pour protéger Zebanissa de la colère de son père, qu'il imagine terrible. Il prétend l'avoir enlevée contre son gré et avoir frappé l'eunuque sans volonté de le tuer. C'est une version qui convient parfaitement au Sabao et Sandjar adapte son récit pour incriminer le jeune homme. Bien sûr, les récits du déroulement du combat ne concordent pas.

Dresser les amants l'un contre l'autre est inefficace mais le candidat Zhang est impressionné par la parole du Magistrat – il souhaite en devenir un –, et il est très sensible à d'éventuelles menaces sur l'aimée.

Zebanissa

Retrouvée seule, Zebanissa prétend avoir été enlevée par le démon et s'être échappée. Si le conte →

Le candidat Zhang
Jauge d'aveux : 4
Immunité : Témoignage accablant d'un être cher
Failles : Appel à l'honneur (2) – Exercice de l'autorité (2) – Pression sur un être cher (3)

Zebanissa
Jauge d'aveux : 4
Immunité : Exercice de l'autorité
Failles : Torture (3) – Pression sur un être cher (3)

Sandjar l'eunuque
Jauge d'aveux : 5
Immunités : Appel à l'honneur – Peur du jugement dans l'au-delà
Failles : Gentillesse extrême (3) – Exercice de l'autorité (3)

Hirondelle blanche

Jauge d'aveux : 5
Immunités : Menaces sur le patrimoine – Pression sur un être cher
Failles : Appel à l'honneur (3) – Témoignage d'un compagnon (3)

An Nafis, dit « le Sabao »

Jauge d'aveux : 6
Immunités : Piégé par son orgueil – Pression de la communauté – Menace de punition collective
Failles : Menaces sur le patrimoine (2) – Pression sur un être cher (4)

Broyeur

Jauge d'aveux : 5
Immunités : Témoignage d'un compagnon – Torture
Failles : Piégé par son orgueil (3) – Peur du jugement dans l'au-delà (3)

ne tient plus, elle incrimine des brigands, « trois hommes patibulaires ». Elle sera beaucoup plus précise si elle a croisé la bande de Broyeur et ira jusqu'à les reconnaître. Lui rappeler la peine encourue pour diffamation suffit à obtenir sa rétractation sur ce point.

Prise avec son amant, elle prétend – comme convenu avec lui – qu'il l'a enlevée. Les détails sur les circonstances diffèrent.

Faire mine de prononcer un verdict outrancier contre son amant est un moyen très efficace de la faire craquer. À la première hausse de sa Jauge, elle revendique le meurtre de l'eunuque pour mettre hors de cause son amant.

Zebanissa craint aussi beaucoup les marques que pourrait laisser la torture sur son corps, mais le Magistrat scandaliserait alors la communauté et s'aliénerait son père.

Hirondelle blanche

Accusée d'avoir couvert la fuite des amants ou convoquée au tribunal pour dévoiler leur itinéraire, Hirondelle blanche nie en bloc toute implication. Dans son récit, Zebanissa n'est pas une amie, tout au plus une relation à cultiver par intérêt (l'intéressée fait alors mine d'être blessée). Elle affirme l'avoir cherchée dans le seul but d'obtenir la récompense promise.

Le Sabao

Dans le cas où le candidat Zhang a été assassiné à sa demande, le Sabao peut être amené à comparaître. Il prétend alors que les exécutants ont outrepassé ses ordres. Il s'agissait de trouver qui avait séquestré sa fille, pas de le tuer et c'est ce qui justifiait les sommes colossales qu'il a versées. Il regrette d'avoir remis le sort de sa fille entre les mains d'individus aussi ignobles, ajoute qu'en tant que lettré, il ne lui serait jamais venu à l'idée d'usurper les prérogatives de l'État et du Magistrat, seuls à pouvoir décider de la vie et de la mort. Après avoir dit ses regrets pour une vie et une carrière prometteuses brisées, il propose de faire entrer le frère et la sœur du défunt dans sa maisonnée, une offre à laquelle la famille aura bien du mal à résister.

Condamner lourdement le Sabao est difficile : il est fonctionnaire, sa victime ne l'est pas. Il faut donc se montrer inventif pour prononcer une peine capitale, qui sera de toute façon invalidée par la Cour métropolitaine.

Broyeur

Quel que soit le délit commis (brutaliser des villageois ou tuer l'étudiant Zhang), Broyeur ne connaît qu'une ligne de défense : le silence complet et obstiné. Le colosse est hélas très endurant.

Conséquences – beaucoup de bruit pour rien ?

Quand l'affaire commence, elle est vénielle du point de vue de la loi. Pour un homme libre, blesser gravement est punissable du gros bâton ; une amende peut être substituée. La fugue de Zebanissa est grave tant qu'elle est qualifiée de séquestration et un Magistrat sévère peut trouver matière à prononcer une peine capitale. Elle constitue dans les faits une impiété familiale, une des Dix Abominations, mais il faudrait pour qu'elle soit condamnée que le Sabao porte plainte contre sa fille, ce qui est hautement improbable.

Les différentes parties se comportent de manière irrationnelle, guidées par la peur pour les unes, par la colère pour les autres. Elles ne sont pas pour autant inaccessibles au compromis. Des Assistants et un Magistrat un peu malins et très ouverts d'esprit peuvent envisager un règle-

ment extrajudiciaire en jouant les intermédiaires, pour ne pas dire les entremetteurs. Par exemple, garantir le retour de Zebanissa contre la promesse que l'étudiant Zhang disposera d'un peu de temps pour faire carrière et avoir ainsi la primeur de la demande en mariage est une solution acceptable par les deux parties.

Les amants s'échappent : les amants se marient entre Sangyuan et Chang'an. Deux ans plus tard, le candidat Zhang est reçu aux examens littéraires et le Sabao l'accepte publiquement comme gendre. Officiellement, il a financé ses études. La carrière du jeune homme s'en trouve accélérée. Le tribunal s'aliène le Sabao.

Le candidat Zhang est condamné pour séquestration : Zebanissa se résigne et accepte le premier prétendant, un aristocrate du Khotan qui ignore tout de l'affaire. Le Sabao se rapproche du tribunal.

Les amants sont condamnés conjointement : l'étoile de Zebanissa baisse considérablement, mais pas les prétentions paternelles, aussi Zebanissa ne trouve-t-elle pas de mari, ce qui laisse le temps à l'étudiant Zhang de réussir les concours. Devenu secrétaire à la Cour métropolitaine, il présente sa demande en mariage.

Le candidat Zhang est mort : la Jauge augmente d'un cran. Zebanissa fait une tentative de suicide dans le temple taoïste en ruines. Elle y survit et fugue une seconde fois, avec pour destination Boukhara et la famille de sa mère.

Le candidat Zhang est mort et le Sabao est pris : Zebanissa demande à faire ses adieux à son père. Au lieu de cela, elle l'accable et lui laisse une fiole de poison. Le geôlier se contente d'en informer le Magistrat – à lui de décider de son sort.

Les amants sont morts : la Jauge de Mécontentement augmente de deux crans ; le Sabao se suicide ; le milieu sogdien est hostile pour longtemps.

La caravane sanglante

Où la disparition d'une caravane révèle un conflit d'héritage

Avant l'affaire

L'affaire découle d'une rivalité au sein des Flèches de Lei Gong (*CB#20*, p. 195), une société d'escorte de bonne réputation. Le premier lieutenant du défunt fondateur, Lao Pai, conteste la légitimité de Shi Shuan, l'héritière. Une vieille rivalité martiale les oppose et Lao Pai n'accepte pas la tutelle d'une femme. Il s'emparerait volontiers de la société, mais, contrairement à la rumeur, n'est pas résolu aux pires extrémités. Ses partisans sont plus virulents, si bien que le conflit est susceptible d'engendrer un drame.

L'affaire se déroule en deux temps. D'abord, trois hommes d'une caravane armée par Pei Guo désertent sur le chemin du retour d'une mission à Dunhuang : Flèche noire, appelé ainsi à cause de ses empennages, Dragon ténébreux, un lancier, et Flèche chantante. Cinq ans auparavant, encore très jeune, l'héritière avait eu la légèreté d'humilier Flèche noire et Dragon ténébreux après l'échec d'une mission de routine en direction de la capitale. Le père les avait mis à l'amende et ils ont pris un mauvais chemin. Quant à Flèche chantante, il a été un temps le compagnon de l'héritière. Éconduit faute d'avoir respecté les délais du deuil, il a transformé son amour en haine. Lao Pai a travaillé à attiser leur colère et a précipité leur désertion.

L'escorte s'en trouve très réduite. Le commanditaire, Pei Guo, →

Le tribunal pourchassera peut-être les assassins jusqu'à Wuwei au lieu de leur tendre un piège en rasecampagne. Il s'agit d'une grande ville (quelque cent mille habitants), d'une préfecture et de la principale étape chinoise de la route de la soie. Elle est encore plus prospère et plus cosmopolite que Sangyuan, mais s'en différencie nettement en ce qu'elle grouille de soldats. Sauf connaissance intime des grandes villes, les Assistants doivent s'y sentir un peu perdus dans un premier temps.



demande compensation, quoique les marchandises soient arrivées à bon port. Connaissant les difficultés de la société, il se montre trop gourmand, si bien que l'affaire se termine au tribunal (*CB#20*, p. 205). Le crédit de la société est en jeu et de nouveaux remous secouent alors les Flèches – plus ou moins forts suivant l'arbitrage du Magistrat. Shi Shuan remplace les trois déserteurs exclusivement par des femmes, tandis que Lao Pai profite du passage au tribunal pour monter une cabale contre elle. Il n'a pas que des amis. Petit nuage ne dit rien à sa patronne, mais il fait courir la rumeur suivant laquelle Lao Pai aurait organisé la mort du fondateur afin d'endiguer la tentative.

Quant aux déserteurs, Ils fondent leur propre agence, les Trois Flèches, dans la grande ville de Wuwei, mais ils ne rencontrent pas le succès escompté, ne trouvant pas leur place au sein des guildes locales d'agences d'escorte.

Les faits

Après leur échec et la fermeture de leur agence, les Trois Flèches acceptent des missions de moins en moins reluisantes. Ils prennent alors la tête d'une bande d'une vingtaine de déserteurs qui se cachent dans la montagne. Comme ils connaissent bien les itinéraires des caravanes, ils montent quelques bons coups sur de petits équipages et se mettent en cheville avec le Barbu, un receleur des faubourgs de Wuwei – ils ne s'aventurent plus dans les murs de la ville.

Après une attaque manquée sur un convoi, ils cèdent à la facilité de s'en prendre à leur ancien employeur. La petite caravane est escortée par les trois jeunes femmes qui les ont remplacés. La surprise leur assure une victoire facile, mais les jeunes femmes résistent et se battent jusqu'au bout plutôt que de négocier une reddition. Alors, les Trois Flèches font un massacre, ne laissent aucun survivant et tuent même une partie des bêtes. Avec quelques habiles lacérations, ils imitent le tigre, comme toutes les bandes qui veulent mettre leur forfait sur le compte de Tigre caché sous les hautes herbes (*CB#20*, p. 221). Leur forfait accompli, ils se replient, lourdement chargés, sur le district de Wuwei en se faisant passer pour une caravane ordinaire.

Le retard de la caravane n'alerte pas tout de suite Shi Shuan. Il se passe trois semaines avant qu'elle envoie une expédition. La nouvelle connue, elle n'a aucune envie de mêler le tribunal à l'affaire. Son honneur est en jeu, elle rassemble le clan et part se venger.

Amorces

Le litige opposant Pei Guo aux Flèches doit être joué au moins deux séances avant la disparition de la caravane. Dans le cas contraire, il doit être réduit à une information que les Assistants apprendront au cours de leur enquête, que ce soit aux archives ou en ville.

Le meneur peut introduire l'affaire par :

- une bifurcation sur un « L'indice concerne une autre affaire » lors de la traque de Zebanissa : la caravane est découverte en lieu et place des amants ;
- une bifurcation sur un « Le personnage croise une personne impliquée dans une affaire ». Les Assistants peuvent croiser la caravane, avant ou après l'attaque, ou encore les Flèches en expédition punitive ;
- une recherche de rumeurs sur les sociétés d'escorte ou sur les bri-

gands (*CB#20*, p. 195 et 220) lors d'un *Battre le pavé* ;

- la découverte fortuite de la caravane par une patrouille ;
- la curieuse absence des Flèches de Lei Gong à une manifestation d'importance (fête, tournoi).

Suggestions d'indices

Les lieux du crime

- Une route rapide mais difficile, seulement fréquentée par quelques connaisseurs.
- Des coups de griffe, comme les marques laissées par un tigre.
- Des corps désarticulés et mutilés, les mains coupées pour les femmes de l'escorte.
- Un nombre anormalement élevé d'empennages noirs.

Le siège des Flèches de Lei Gong

- Personne, et très peu d'armes.
- Traces d'une cérémonie récente.
- Un gage d'amour brûlé, mais conservé sous enveloppe.

À Wuwei

- Une femme portant un bijou reconnaissable comme ayant appartenu à l'une des combattantes (cadeau d'une des Trois Flèches pour une courtisane / achat au Barbu pour une dame).
- Le récit d'une prostituée d'un bordel du faubourg – Dragon ténébreux est un incorrigible vantard.
- La déposition du Barbu.

En rase campagne

- Des caravaniers détroussés, mais en vie.
- Des restes de bivouac : feu éteint, pierre à aiguiser oubliée, herbe piétinée.
- Une fumée suspecte.



La caravane perdue ou le massacre des innocents.

Cadavres supplémentaires (voir « Une personne impliquée dans l'affaire »)

- Le corps de Lao Pai : plusieurs coups d'épée au torse de différentes profondeurs, membres découpés et dispersés.
- Le corps de Shi Shuan : fraîchement enterré, un coup unique au cœur, traces de cordes, un sang qui n'est pas le sien sur le visage et dans la bouche (Flèche chantante est blessé au visage).
- Le corps des brigands : supplice identique à celui des →

femmes de l'escorte, dont mains coupées pour les Trois Flèches ; tête proprement coupée pour les autres.

Réactions de la communauté

L'affaire est extérieure au district et les variations de la Jauge de Mécontentement seront donc rares. Elles doivent impliquer en priorité :

- la veuve Sima (demande d'entretien, plainte) ;
- les agences d'escorte (méfiance affichée, refus de coopérer) ;
- les écoles d'arts martiaux (insolence des élèves, bagarre avec des sbires) ;
- les autorités de Wuwei (expulsion des Assistants, plainte auprès du secrétariat impérial).

Une personne impliquée dans l'affaire...

Les Trois Flèches et leur bande

Objectif : échapper à la vengeance et à la justice par tous les moyens

- Revendent la marchandise au Barbu.
- Tendent une embuscade aux Assistants.
- Tendent une embuscade à Shi Shuan si elle ne commande plus qu'une poignée de fidèles (*victoire mais lourdes pertes*).
- Séquestrent Shi Shuan (désaccords, hésitations de Flèche chantante).
- Voient Flèche chantante faire une nouvelle demande en mariage à Shi Shuan et tenter de l'embrasser ; comme le refus est brutal et lui arrache la moitié de la joue, il lui transperce le cœur ;
- Acceptent une mission d'escorte pour Boukhara.

Shi Shuan

Objectif : se venger

- Rassemble son clan.
- Découvre la caravane.
- Apprend la rumeur concernant la mort de son père, provoque Lao Pai en combat singulier et le tue.
- Propose aux Assistants un coup de force conjoint sur le camp des Trois Flèches à la condition expresse qu'elle puisse disposer des criminels.
- Capture les Trois Flèches et leur fait subir un châtiment exemplaire devant leurs hommes, qui sont ensuite décapités.

Lao Pai

Objectif : prendre le contrôle de l'agence

- Met les Assistants sur la piste de la vengeance de Shi Shuan (l'empêcher, c'est la décrédibiliser).
- Met le clan sur une fausse piste.
- Organise la sécession en pleine campagne (Shi Shuan n'a plus qu'une poignée de fidèles).
- Se retourne contre ses anciens amis et poursuit la vengeance au nom du clan en cas de capture ou mort de Shi Shuan.

Les autorités locales

Objectif : préserver l'ordre

- Offrent des facilités d'enquête ou des moyens aux Assistants.
- Se braquent et freinent l'enquête.
- Tentent d'arrêter Shi Shuan (/ Lao Pai) et/ou les Assistants s'ils règlent le problème de manière extralégale.

Devant le Magistrat

Les Trois Flèches

Les Trois Flèches affirment qu'ils n'auraient jamais porté atteinte à leur

ancien employeur, ayant trop de respect pour la mémoire du fondateur. Ils nient formellement toute implication dans l'assaut sur la caravane et affirment qu'ils ne connaissaient pas encore la bande à ce moment-là. Mis devant des preuves, ils infléchissent leur version et prétendent que la situation leur a échappée et qu'ils n'avaient pas l'intention de commettre un carnage. Si leurs hommes sont présents, ils protesteront avec véhémence et se retourneront contre leurs chefs. Pour les amener à l'aveu, une bonne stratégie contre Flèche noire et Dragon ténébreux consiste à les diviser et à faire miroiter une peine plus légère à celui qui dénoncera ses petits camarades. Pour faire craquer Flèche chantante, le confronter à Shi Shuan est une meilleure option.

Shi Shuan

Face au tribunal, Shi Shuan ne cache ni le meurtre de Lao Pai, ni l'intention de tuer les Trois Flèches, voire leur meurtre. Elle fait remarquer que les faits ont eu lieu dans un autre district, ce qui aurait rendu l'exercice de la justice difficile, ainsi que l'urgence : les criminels étaient sur le départ. Elle plaide bien sûr la légitimité de la vengeance. Elle s'attarde sur les qualités des victimes, y compris des caravaniers. Pour ce qui est de la traîtrise de Lao Pai, elle croit très sincèrement qu'il est responsable de la mort de son père.

Lao Pai

Si Lao Pai comparaît, c'est qu'il a fait sécession, s'est rendu indirectement coupable de la séquestration, voire de la mort, de Shi Shuan et/ou a porté la vengeance du clan jusqu'au bout. Si elle est morte, il commence par refuser de parler de la défunte, par respect pour sa mémoire. Après quelques incitations, il décrit la perte de légitimité de Shi Shuan comme un processus naturel, évoque les doutes du clan sur la capacité d'une femme à diriger l'agence. Il ne s'est pas porté volontaire pour prendre le commandement, les autres l'ont choisi et il a offert à Shi Shuan de continuer avec eux, ce qu'elle a refusé, préférant mener sa vengeance seule avec ses quatre derniers fidèles, ce qui est vrai. Il lui a ensuite semblé tout à fait naturel de venger les membres de l'agence, y compris Shi Shuan dont la colère avait un temps obscurci le jugement mais qui, il n'en doute pas, se serait rangée tôt ou tard à la raison. Bien qu'il soit à l'origine du désastre, sa volonté de vengeance est parfaitement sincère.

Petit nuage

Petit nuage ne cherche plus à masquer qu'il a fait courir une vilaine rumeur sur Lao Pai. Il voulait bien faire et endiguer ses efforts de destruction de l'agence. Il ne cherchait qu'à semer le doute pour discréditer les propos que Lao Pai tenait sur Shi Shuan. S'il ne l'a pas prévenue, c'est qu'il pensait qu'un conflit ouvert les emporterait tous. Il est prêt à assumer les conséquences de sa faute et s'en remet à la décision du Magistrat.

Conséquences

Shi Suan a tué Lao Pai : le Magistrat est confronté à un épineux problème juridique. La loi dispense de peine l'homme qui tue l'assassin de son père mais, littéralement, elle ne prévoit rien pour les filles. Faut-il appliquer la lettre ou l'esprit ? Et faut-il appliquer cette dispense de peine à ceux qui se trompent de bonne foi ?

Les Assistants ont participé à l'expédition punitive : - 1 à la Jauge de Mécontentement ; les Assistants ont durablement gagné le respect du monde des arts martiaux et l'amitié du porteur de vengeance. Par contre, une enquête est en cours dans le district voisin, qui pourrait aboutir la prochaine fois qu'ils y mettront les pieds.

Dragon ténébreux

Jauge : 6
Immunités : Appel à l'honneur - Gentillesse extrême - Exercice de l'autorité
Failles : Piégé par son orgueil (3) - Témoignage accablant d'un compagnon (4)

Flèche noire

Jauge : 5
Immunités : Exercice de l'autorité - Torture
Failles : Appel à l'honneur (3) témoignage accablant d'un compagnon (4)

Flèche chantante

Jauge : 5
Immunités : Appel à l'honneur - Exercice de l'autorité
Failles : Témoignage accablant d'un être cher (3) - Témoignage accablant d'un compagnon (3)

Lao Pai

Jauge : 6
Immunités : Menace de punition collective - Pression sur un être cher - Torture
Failles : Appel à l'honneur (3) - Témoignage accablant des camarades (3)

Petit nuage

Jauge : 2
Immunité : Aucune
Failles : Appel à l'honneur (4) - Pression sur un être cher (2)

Le porteur de vengeance est relaxé : - 1 à la Jauge de Mécontentement ; le Magistrat a l'opportunité de renforcer la coopération avec les sociétés d'escorte. Deux cas de figure invalident ce gain :

- Shi Shuan a été condamnée pour le meurtre de Lao Pai ;
- Lao Pai a mené la vengeance mais le Magistrat a révélé son infamie.

Le porteur de vengeance est durement condamné : + 1 à la Jauge de Mécontentement ; la vengeance est une valeur cardinale du monde des arts martiaux et elle a été bafouée. Les sociétés d'escorte et de formation aux arts martiaux sont hostiles : rixes, provocations, coopération difficile avec la milice.

AMBASSADEURS ET MANIGANCES

Où le Magistrat et ses Assistants se livrent à un étrange concours.

Avant l'affaire

Au-delà du corridor du Hexi s'étend le désert du Taklamakan. Les caravanes l'évitent, par le nord ou le sud, et longent des oasis, où se sont formés de petits royaumes fort riches, que l'Empire a réussi à soumettre au prix d'efforts militaires et diplomatiques considérables. Ces deux routes sont vitales pour l'Empire, d'autant plus qu'il cherche à s'étendre à l'ouest et à placer l'Asie centrale tout entière sous sa tutelle. Or, le protectorat sur l'un des plus vieux alliés de l'Empire, le royaume du Khotan, montre des signes de fragilité. D'ambassades avortées en ambassades avortées, voilà bientôt dix ans que le Khotan n'a pas apporté le tribut, pourtant strictement symbolique, auquel il est astreint, alors même que l'Empire a installé une garnison dans sa capitale. Le Khotan ne risque pas de se soulever contre l'Empire, mais sa diplomatie donne un mauvais exemple. Les royaumes alentours se prennent à rêver de reprendre leur indépendance ou de troquer le protecteur chinois contre un protecteur tibétain.

C'est donc avec soulagement que la Cour impériale a accueilli l'annonce d'une ambassade porteuse des cadeaux rituels pour l'Empereur. Cette dernière fait tout naturellement escale à Sangyuan. Le Magistrat se doit d'accueillir au mieux les visiteurs, de veiller à leur sécurité ainsi qu'à celle des cadeaux et de démontrer la supériorité de la Chine en tous domaines par des épreuves de son cru opposant les gens du pays aux visiteurs.

Trois ambassadeurs ont été nommés : le prince Kemeg, le général Yuchi Bazhina et le secrétaire royal Fudu Hanguo. Hélas, ces deux derniers n'ont aucune envie de voir les liens se resserrer avec l'Empire. Ils sont résolus à faire échouer l'ambassade. Pensant avoir la partie plus facile avec le Magistrat de district, ils ont mis au point une habile manigance. Une fois qu'ils auront prouvé que les cadeaux impériaux ont été volés, ils pourront déclarer que l'Empire n'est pas capable d'assurer sa propre sécurité et encore moins celle de leur pays. Tout le blâme retomberait alors sur le Magistrat…

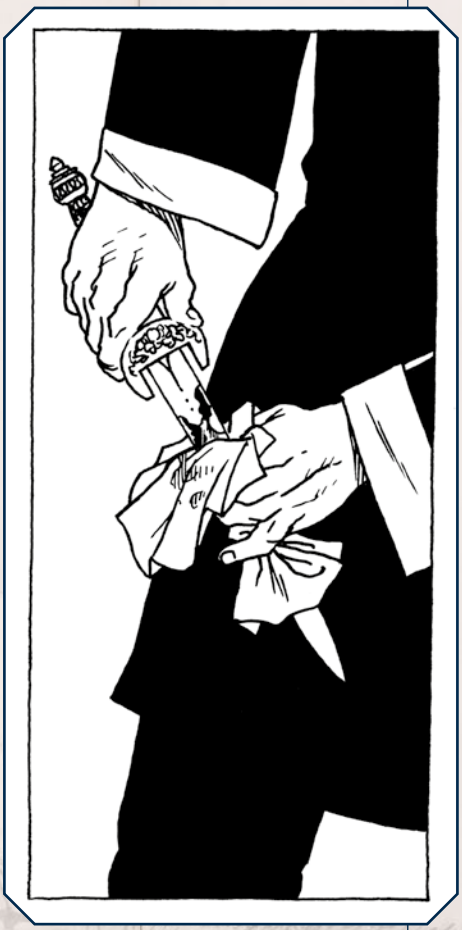
Les faits

La disparition des cadeaux impériaux

Les cadeaux sont répartis en cinq coffres, dont un très long. Ils sont scellés et ne peuvent être ouverts qu'en présence de l'Empereur. Fudu Anguo a glissé son homme de confiance, un soldat émérite, dans le coffre principal peu avant l'arrivée à Sangyuan. Le mécanisme du coffre permet de visser le panneau de l'intérieur. L'homme dispose de nourri-

ture, d'eau et d'un mélange constipant. Il peut tenir deux jours avant de déclencher le plan. Si le Magistrat a posté des gardes dans la pièce, il fait du bruit et diffuse une poudre soporifique au moment où les gardes s'approchent. Une fois tout danger écarté, Il retire soigneusement les vis manœuvrables de l'intérieur, puis s'occupe des coffres. Il lui suffit de casser les scellés et de les ouvrir : il n'a rien à sortir. Les coffres ne contiennent plus les cadeaux, mais du matériel pour forcer les serrures, une pioche et une hache. Yuchi Bazhina fracasse le coffre principal pour parfaire la mise en scène. Il lui reste à sortir. Dans une pièce gardée de l'intérieur, il lui suffit de prendre les clés sur un garde endormi par la poudre et de partir. Dans une pièce fermée de l'extérieur, il attend simplement que la délégation vienne faire sa visite quotidienne aux cadeaux. Il se positionne derrière la porte (ou dans le plafond, à défaut) et il s'agrège à la délégation au moment où elle entre. Dans la mesure où il a été vu le premier jour, cela n'étonne personne. Les cadeaux sont quant à eux parfaitement en sécurité parmi les affaires personnelles des conjurés, y compris les grands tapis de soie roulés que contenait le grand coffre, qui sont tout simplement étalés entre deux couches d'autres tapis dans leurs tentes. L'ambassadeur Yuchi Bazhina en profite pour faire un scandale. Il accuse le Magistrat d'avoir volé les cadeaux de l'Empereur et blâme publiquement la corruption de l'administration chinoise. L'ambassadeur Fudu Anguo intervient aussitôt pour calmer le jeu – les magistrats de l'empire du Milieu sont réputés pour leur sagacité, les cadeaux seront retrouvés. Yuchi Bazhina fait bien sûr mine de ne rien vouloir entendre.

Dans un premier temps, les petits cadeaux ont été cachés dans des grandes boîtes à thé, avec les vivres de l'ambassade. Les conjurés ont ensuite une idée plus subtile : ils mélangent les bijoux de jade aux leurs et emballent les soieries avec les cadeaux qu'ils font traditionnellement aux nobles.



Un coup de poignard bien placé peut compromettre la stabilité d'un empire.

Le bel assassinat

Alors que le climat est devenu tendu, les épreuves continuent. Yuchi Bazhina se porte volontaire et simule un accident. Sitôt installé dans une infirmerie, il déchire son vêtement, s'asperge de sang de poulet contenu dans une vessie de porc et dispose une luxueuse lame ensanglantée à côté de lui. Il boit ensuite une décoction faisant refluer le sang. Fudu Anguo change totalement de registre. Il →

Prénoms du Khotan : Aranemi, Guangde, Gurgamoya, Uttara, Vijaya

a eu tort de faire confiance au Magistrat et interdit la tente à toute personne appartenant au tribunal afin « d'assurer la santé du blessé ». Les demandes sont rejetées avec violence. Quelques heures plus tard, Fudu Anguo convainc le prince Kemeg de revenir au Khotan sans plus tarder.

Amorce

Le Magistrat reçoit un courrier du secrétariat impérial l'informant de la venue imminente d'une ambassade provenant du Khotan, puis une convocation du préfet. Au cours de l'entretien, le préfet expose les enjeux pour l'Empire. Il insiste à la fois sur la sécurité et sur le caractère diplomatique du rôle du Magistrat : les ambassadeurs doivent être impressionnés et convaincus de la suprématie chinoise en tous domaines avant même de rejoindre Chang'an. Ainsi le Magistrat est-il invité à faire appel à tous les talents de son district. Les gens du Khotan n'étant pas seulement gens de guerre, mais aussi gens de lettres et grands amateurs de divertissements et de musique, le préfet compte sur le Magistrat pour varier les épreuves. Il laisse également entendre que tout le monde a beaucoup à gagner à ce que la visite soit un succès – il a grande envie d'une promotion à la capitale et ne s'en cache pas. C'est un excellent moment pour demander des crédits supplémentaires.

Tous les contacts noués au cours des précédents scénarios peuvent être mis à profit : le Ciel penché sur les arbres est un lieu de réception idéal, l'équipe de Zebanissa un défi de taille pour les cavaliers de l'ambassade, les miracles du monastère un ravissement pour les représentants d'un royaume qui se targue d'avoir converti la Chine au bouddhisme, Promesse d'aurore une joueuse de *weiqi* capable de mettre en difficulté n'importe quel stratège militaire. Toutes les idées sont bonnes à prendre, à condition que les Assistants aient l'occasion d'intervenir pour favoriser la victoire de leurs protégés – ou simplement les aider à éblouir – et emporter la décision.

La caravane diplomatique, forte d'une soixantaine de personnes, arrive bientôt en vue de Sangyuan, escortée par l'armée chinoise – le capitaine Wang confie la sécurité des diplomates aux mains du Magistrat. Les Khotanis ont une garde personnelle, mais elle est insuffisante au regard des enjeux. Les sbires sont donc affectés à la sécurité de leurs personnes et de leurs biens.

Il est du devoir du Magistrat d'aller à la rencontre de la caravane. Il découvre donc les gens du Khotan à la lisière de son district. Ces derniers ont la peau claire, plus claire encore que les Sogdiens, et leurs ascendants grecs leur ont aussi légué des cheveux bouclés, qu'ils attachent par de fins diadèmes. Les hommes de l'escorte sont habillés de tuniques blanches brodées de légers motifs, taillées dans une soie très fine et les femmes portent des coiffures complexes, comportant beaucoup de petits objets courbes. Lors de cette première rencontre, le Magistrat reçoit un collier de jade noir, premier cadeau d'une longue série qui inclut aussi ses épouses. Il serait de bonne politique de surenchérir, mais l'argent risque d'être difficile à trouver.

La délégation est menée par le prince Kemeg, un beau jeune homme d'une vingtaine d'année. Il est soucieux de bien faire et de porter haut les couleurs de son pays. Un peu intimidé par le changement d'échelle, il a tendance à surcompenser et tentera à toute force de prouver la grandeur du Khotan tout au long de la rencontre. Il a comme conseillers le général Yuchi Bazhina, dans le rôle du bourru colérique, et le secrétaire Fudu Anguo dans celui du lettré sub-

til. Ce dernier ne tarit pas d'éloges sur les beautés de la civilisation chinoise et se pose comme médiateur jusqu'au faux assassinat.

Suggestions d'indices

La disparition des cadeaux

- Des restes de riz.
- Des moyens de fixations manquants.
- De la sciure.
- Une forte odeur d'herbes.
- Un grand tapis de soie oublié au fond du grand coffre.
- Une absence totale de signes de lutte.
- Le témoignage des porteurs.
- Les sceaux brisés, frappés du symbole du prince et non du roi.

Le bel assassinat

- Du sang très sec.
- Une outre au goulot rouge.
- Un fond de tasse au parfum d'herbes.

Chez les conjurés

- Un regard d'intelligence.
- Un grand blessé très en forme.
- De grandes boîtes de thé fraîchement déplacées.
- Une composition de jade noir, vert et blanc d'une exceptionnelle qualité et de très grand prix, même pour un ambassadeur.
- Beaucoup de rouleaux de soie et de pierres précieuses.

Réactions de la communauté

- **1 :** le personnel du tribunal manifeste discrètement son mécontentement ; les couloirs bruissent.
- **2 :** un contact des Assistants demande une compensation supplémentaire pour son implication.
- **3 :** des soldats de l'escorte provoquent un désordre dans le quartier des fleurs.
- **4 :** un notable de Sangyuan refuse de continuer à se prêter au jeu des épreuves.
- **5 :** le Premier scribe est en visite chez sa tante malade et n'a pas prévu de date de retour.
- **6 :** le préfet débarque, rouge pivoine.

Une personne impliquée dans l'affaire...

Les conjurés

Objectif : saboter l'ambassade ; faire perdre la face à l'empire du Milieu

- Font des cadeaux somptueux pour endormir l'attention du Magistrat.
- Saisissent une occasion pour mettre le Magistrat ou un Assistant en défaut.
- Trouvent une nouvelle cachette aux cadeaux impériaux, sentant le Magistrat approcher d'une conclusion.
- Provoquent un esclandre pour empêcher l'accès à un indice.

L'ami d'un Assistant

Objectif : aider les Assistants à sortir de ce guêpier

- Saisit l'opportunité d'espionner activement les ambassadeurs.
- Prend une initiative malheureuse et se fait surprendre.
- Apporte soutien et réconfort.
- Se remémore soudain un détail important.

Devant le Magistrat

Dans la mesure où l'interrogatoire devant le tribunal est impossible, les règles classiques sont suspendues. C'est davantage par des subter- →

fuges que les Assistants apprendront la vérité. En revanche, le Magistrat peut rencontrer les intéressés et leur exposer sa théorie, si possible publiquement. Une fois parvenu à une hypothèse proche de la vérité, il obtient l'équivalent des aveux. Les deux ambassadeurs rétifs reconnaissent sa valeur et, à travers lui, celle de l'administration chinoise.

Conséquences

La machination est éventée : la Jauge de Mécontentement diminue de deux crans. Éblouis par l'intelligence du Magistrat, les ambassadeurs se montrent beaux perdants et reconnaissent leurs torts. Le Magistrat retrouve son honneur et les diplomates poursuivent leur chemin jusqu'à Chang-An.

En outre, les habitants de Sangyuan ont largement dominé les épreuves : la Jauge diminue de deux crans supplémentaires. Les ambassadeurs se répandent en éloges sur ce merveilleux district si bien administré. L'impératrice retient le nom du Magistrat ; un courrier de félicitations, porté par un émissaire du secrétariat impérial, est publiquement lu à Sangyuan. Tous ceux qui l'entendent se prosternent, puis l'émissaire se prosterne devant le Magistrat et toute la foule l'imite.

Les diplomates repartent : la Jauge augmente de deux crans. Le préfet rend un rapport très défavorable, les marchands sont furieux. Des cités-oasis du bassin du Tarim en profitent pour sortir de l'orbite des Tang, les Tibétains en prennent le contrôle et le commerce sur la route de la soie s'en trouve perturbé.

En outre, le Magistrat s'est désintéressé des épreuves : la Jauge augmente de deux crans supplémentaires. Le Magistrat est accusé de sabotage par le préfet. Un visiteur impérial est dépêché pour enquêter.

Trafics en tous genres sous les Tang

Où le Magistrat et ses Assistants sont confrontés à une tentative d'invasion.

Dans ce dernier triptyque, les Assistants auront de nombreuses occasions d'explorer les eaux fangeuses du fleuve Jaune. « Mauvaise graine » leur fera aussi découvrir la fange de l'âme de vils spéculateurs prêts aux pires bassesses pour cacher leurs crimes. « À tombeau ouvert » les emmènera dans un village détruit par un glissement de terrain et mis en coupe réglé par un bandit de grand chemin. Enfin, suivant des armes cachées dans des cercueils, ils éventeront peut-être un projet d'invasion tibétaine dans « Des sûtras et des armes ».

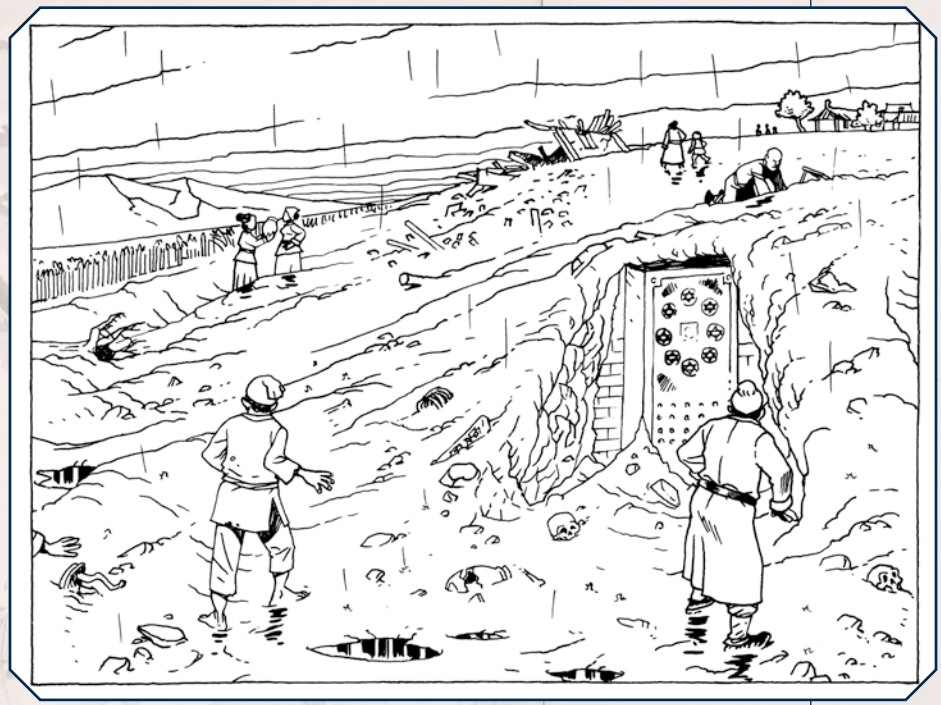
À tombeau ouvert

Où des pilleurs sont pris.

Avant l'affaire

Au village de Singjon, un glissement de terrain a emporté des maisons, pris des vies et révélé des squelettes et des tombes anciennes, dont un riche mausolée scellé par une plaque de métal comportant force malédictions.

Conformément à la règle, le chef de village, qui en est aussi le surveillant, a informé le Magistrat. En effet, les vieilles tombes sont la propriété de l'État. Au nom de la communauté, il plaide compensation pour les dégâts causés par le glissement de terrain. Ce plan est déjà compromis. Certains villageois n'ont pas attendu la permission pour obtenir un dédommagement. Ils ne sont pas entrés dans le mausolée, mais le glissement de terrain a tout de même mis au jour quelques belles parures et des antiquités de l'époque des Royaumes combattants. Elles ont déjà été re-



Le glissement de terrain n'est peut-être pas une perte pour tout le monde...

vendues à des trafiquants de passage ou sur les marchés de Sangyuan.

Le Magistrat est censé prévenir le Bureau des rites et attendre qu'il dépêche un érudit compétent avant d'ouvrir le tombeau. Il peut toutefois faire examiner le sceau. Un charlatan parlera d'une terrible malédiction, un astrologue plus sérieux identifiera le nom, l'année du règne et les formules rituelles destinées au repos des morts, et déconseillera de les troubler.

Les faits

L'affaire devient plus grave quand la bande de Tigre caché sous les hautes herbes, attirée là par les trafics, a entrepris d'ouvrir le tombeau. Ils ont d'abord pris en otage la femme et les trois enfants du chef de village. Entre chien et loup, il les a conduits auprès des sbires qui gardaient le mausolée. Les sbires ne se sont pas méfiés et les hommes de Tigre caché sous les hautes herbes les ont surinés de face. Ils ont passé deux bonnes heures dans la tombe et ont pu emporter les biens les plus précieux. Tigre caché sous les hautes herbes a tenu parole et a relâché la femme et les enfants du chef de village. Il a ensuite menacé la communauté de brûler le village et de tous les tuer après les avoir torturés si le Magistrat venait à apprendre quelquechose. Il lui reste maintenant à écouler le butin, qui n'est pas anonyme.

Amorces

- Les doléances du chef de village.
- Une bifurcation lors d'une collecte de rumeurs ou d'indices, que ce soit au marché ou à la campagne, ou encore lors de l'enquête sur la caravane disparue (voir rumeurs dans *CB#20*, p. 218).

Suggestions d'indices

- Une antiquité du site (ex : chez un particulier, sur le marché ou chez un antiquaire).
- Aucune trace de lutte sur le site.

→

- Les traces d'une recherche méticuleuse et longue.
- L'indiscrétion d'un enfant.

Réactions de la communauté

- **1 :** le chef de village fait une nouvelle demande.
- **2 :** le Bureau des rites envoie un premier courrier.
- **3 :** une mauvaise gestion de l'affaire entraîne le mécontentement du Bureau des rites et des communautés paysannes.
- **4 :** le Bureau des rites envoie un courrier comminatoire.
- **5 :** le village refuse de laisser entrer les Assistants.
- **6 :** un érudit impérial vient à Sangyuan. C'est un cousin de l'Empereur et il n'est pas content.

Une personne impliquée dans l'affaire...

La communauté paysanne

Objectif : éviter de contrarier tant Tigre caché sous les hautes herbes que le tribunal

- Désigne un bouc émissaire.
- Cache tout ce que Tigre caché sous les hautes herbes a pu laisser.
- Fait silence à l'approche des Assistants.

Tigre caché sous les hautes herbes

Objectifs : instaurer une omerta ; écouler les objets pillés

- Enterre le butin.
- Envoie un homme dans le village pour vérifier que personne n'a parlé.
- Tue un de ses hommes, trop bavard.
- Cherche un receleur.

Devant le Magistrat

Un tel incident est l'occasion pour le Magistrat de mettre sur pied un petit tribunal de campagne sur la grand' place du village et de rassembler toute la communauté pour la pousser à parler. Les paysans sont évasifs. Ils ont vu des silhouettes noires dans la nuit. Ils ont eu peur et sont rentrés chez eux. D'autres prétendent qu'ils étaient tout simplement couchés. Les journées sont harassantes.

Conséquences

Le Magistrat a mis en scène la vengeance des morts contre Tigre caché sous les hautes herbes : - 2 à la Jauge de Mécontentement. La population chinoise est friande de ce genre de contes.

Les coupables ont été arrêtés et dûment punis : - 1 à la Jauge de Mécontentement. Ces biens sont la propriété de l'État et le Magistrat peut demander la mort.

La bande de Tigre caché sous les hautes herbes s'est enfuie avec le magot : + 1 à la Jauge de Mécontentement. Le Bureau des rites fait part de son vif mécontentement au préfet, qui vient faire une inspection.

La bande de Tigre caché sous les hautes herbes a en plus laissé une longue traînée de sang : + 1 à la Jauge de Mécontentement. La campagne est méfiante, coopère peu et s'en remet davantage aux bandits.

Mauvaise graine

Où des spéculateurs dépassent toutes les limites.

Avant l'affaire

Alors que le commerce est assez libre dans l'Empire, le commerce des grains est très réglementé. Il est encadré par un bureau des farines, qui fixe les routes du commerce en fonction des besoins, prioritaire-

ment ceux de la capitale, laquelle consomme beaucoup. D'autre part, il limite les prix et les quantités vendues pour permettre aux plus pauvres de s'approvisionner. Ce système n'est pas parfait. Quand le grain commence à manquer, un marché parallèle très lucratif se développe. Le négociant Zeng Kun (*CB#20*, p. 207) s'y enrichit depuis plus de quinze ans. Il le faisait jusqu'alors avec une relative modération, mais il a besoin d'argent pour éponger les dettes de jeu colossales de son fils, qui fait ses études à Chang'an et passe plus de temps dans les cercles clandestins que devant les œuvres de Confucius.

Le père d'Âme vive, le docteur Xiao, n'a presque rien à voir avec cette histoire. Le vieux lettré, un temps fonctionnaire au bureau régional des farines, était trop honnête pour s'enrichir dans cette fonction. Alors qu'il suffit d'accepter les cadeaux des négociants en grains et de se montrer arrangeant pour se constituer un beau capital, il lui est arrivé d'en être de sa poche, si bien qu'il avait contracté de lourdes dettes en quittant sa fonction. Il n'a pu les éponger qu'avec l'aide de Zeng Kun. Devenu son obligé, il n'a pas su lui refuser la main de sa fille.

Les faits

La saison est particulièrement mauvaise. Les pluies d'été ont ruiné les récoltes dans une grande partie de l'Empire. Le grain manque, la demande flambe et avec eux les prix. Un décret impérial fixe aussitôt les prix du marché. Zeng Kun sous-déclare ses stocks et commence à écouler discrètement la marchandise au marché noir, aggravant du même coup la famine à Sangyuan.

Double langue fait régulièrement appel à la bande à Ho (*CB#20*, p. 210) pour surveiller ces chargements spéciaux. Une fois le blé sorti du district et livré à la bande de Bâton noir, à quelque 200 kilomètres de là, le bateau revient chargé de marchandises licites ou de pèlerins. Deux choses inquiètent Double langue. Il y a d'abord Cheng Huo, qui se doute de quelque-chose et multiplie ses inspections. Heureusement, il sait qu'il a ses habitudes dans les plus mauvaises maisons du quartier des fleurs. Il faut (et il suffit) de placer un document compromettant dans ses affaires, comme un mot de remerciement de l'armateur Tian, ce dont Zeng Kun dispose à profusion vu qu'il est son gendre, et le doute fera son effet. D'autre part, il y a de grandes quantités de blé à transporter cette année et cela fait beaucoup de bateaux à faire partir discrètement. Double Langue pense donc à une autre combine. Pourquoi pas des statues d'argile creuses ? Hélas, la destruction des moules a un témoin. He Huang a vu quatre hommes en jeter un autre dans le fleuve Jaune. Il est très perturbé : il n'a pas retrouvé le cadavre malgré de longues recherches. Cela ne lui était pas arrivé depuis la mort de son fils.

Amorces

- Un rapport de Cheng Huo sur la situation alimentaire alarmante du district. Cheng Huo fait part au Magistrat de son étonnement. Il a évalué les récoltes et les rentrées sont encore plus basses que ses prévisions.
- L'arrivée du décret impérial fixant les prix du blé.
- Une initiative de He Huang, qui signale le noyé (à utiliser en priorité s'il a été pris en contact).
- Une bifurcation (indice ou rumeur) pendant « À tombeau ouvert » ou « Des sûtras et des armes ».



Avec Double langue et ses amies, vous allez faire l'affaire du siècle !

Suggestions d'indices

- Le témoignage de He Huang.
- Un fragment de terre cuite en forme de nez.
- Un entrepôt totalement vide… à l'exception de quelques grains.
- Un mot de l'armateur Tian.
- Une fausse lettre composée de plusieurs caractères découpés et recollés.

Réactions de la communauté.

La faim est bien mauvaise conseillère. Les rumeurs d'un « pacte de famine » circulent en ville. Si le Magistrat n'y prend garde, il y est bientôt associé. Inversement, les notables n'apprécient pas beaucoup ce contrôle de leurs affaires.

- **1 :** les vols de nourriture se multiplient.
- **2 :** une troupe de femmes prend possession des étals des maraîchers et distribue gratuitement fruits et légumes.
- **3 :** une foule en colère tente de lyncher le boulanger Pao, accusé de garder son pain.
- **4 :** les surveillants de quartiers écrivent au Magistrat pour qu'il sollicite l'aide de l'Empereur.
- **5 :** une foule d'administrés affamés et armés envahit le tribunal.
- **6 :** des cas de cannibalisme sont rapportés dans le district.

Une personne impliquée dans l'affaire…

Zeng Kun

Objectif : détruire toute possibilité de remonter jusqu'à lui

- Fait jeter au fleuve le moule sitôt les statues répliquées.
- Envoie ses épouses dans la maison de campagne.
- Menace ses épouses pour faire pression sur leurs parents.

- Embauche un assassin pour tuer Double langue avant qu'il ne parle.
- Se plaint de vols dans ses entrepôts.
- Propose un énorme pot-de-vin au Magistrat.

Double langue

Objectif : mettre le magistrat sur une fausse piste en compromettant ou corrompant son personnel

- Fait suivre les Assistants.
- Offre de fausses informations aux Assistants sur Cheng Huo ou l'armateur Tian.
- Fait courir de fausses informations sur l'emplacement des bateaux de grains.
- Met une ravissante serveuse montante du nom d'Œillet rose dans les bras d'un assistant.
- Offre une forte somme à un Assistant.
- Enlève le contact d'un Assistant – la libération est au prix de sa complaisance.
- Enlève l'une des épouses du Magistrat !

Cheng Huo

Objectif : montrer au Magistrat sa compétence et son honnêteté

- Laisse traîner une oreille à proximité du Magistrat ou des Assistants.
- Suit une fausse piste.

Âme vive et/ou Brindille de jade

Objectif : restaurer l'honneur de leur famille paternelle

- Rassemblent des preuves contre leur époux.
- Tentent de fuir le domicile conjugal.
- Prennent discrètement contact avec un Assistant.
- Se présentent au tribunal pendant l'audition de Zeng Kun.

Devant le Magistrat

Zeng Kun joue l'homme honorable au-dessus de tout soupçon qui ne comprend pas pourquoi on lui pose toutes ces questions.

L'armateur Tian se montre calme et réfléchi, cherche des ouvertures pour démonter logiquement l'accusation qui est portée contre lui, pointe les défauts dans les preuves et le caractère partiel ou partial des témoignages. S'il craque sans avoir compris pour quel crime on l'interroge, il admet avoir accepté de transporter en contrebande des soieries trois ans auparavant.

Double langue tente de négocier. Il fait miroiter beaucoup d'informations sur les autres criminels de la ville contre sa libération ou, à défaut, contre une remise de peine.

Les **ruffians** de passage n'ont pas envie de perdre la vie sitôt sortis de l'enceinte du tribunal et restent très évasifs.

Cheng Huo est sonné. Il se vit en fonctionnaire irréprochable et ne pensait pas se retrouver sur le banc des accusés comme un vulgaire criminel. Il est donc tantôt agressif, tantôt implorant. Il fait parfois des concessions aux accusations portées contre lui, avant de protester à nouveau de son innocence.

Conséquences

Zeng Kun et Double Langue sont punis et le blé retrouvé : la Jauge descend de trois crans. On appelle désormais le juge et ses Assistants « les incorruptibles ». L'armateur Tian est l'obligé du Magistrat.

L'armateur Tian est puni et le blé retrouvé : la Jauge descend de deux crans. Zeng Kun continue ses trafics.

Le Magistrat ou ses Assistants sont corrompus : la Jauge augmente de deux crans. Après la famine vient la révolte. →

DES SÛTRAS ET DES ARMES

Où un moine est prêt à tout pour convertir un royaume.

Avant l'affaire

Pureté généreuse est depuis longtemps familier du monastère des Huit pétales de lotus où trône le Bouddha (*CB#20*, p. 218). Dix ans auparavant, peu avant l'élection d'Océan de sagesse, il en a découvert les secrets. Il sait ainsi que la montagne est creuse, qu'elle comporte de vastes cavités naturelles et un dense réseau de galeries. Il sait également que la statue de Bouddha elle-même est poreuse et que ses larmes miraculeuses sont en réalité une habile mystification. Il suffit en effet de verser de l'eau dans une vasque naturelle pour que les conduits fassent le reste et que la statue pleure. Le savoir lui assure un moyen de pression considérable sur Océan de sagesse et le monastère constitue depuis sa base arrière.

Voilà deux ans, Pureté généreuse a conçu le projet de convertir la vallée tibétaine toute proche. Il est discrètement revenu à Sangyuan et a pris langue avec Tête de cerf (*CB#20*, p. 221). Le prix n'est autre qu'une collaboration active dans la prise de Sangyuan.

Les faits

Pour mener à bien son invasion, Tête de cerf a besoin d'hommes et d'armes. Les premiers entrent comme pèlerins au monastère à l'occasion de la fête en l'honneur de l'anniversaire du Bouddha, qui a lieu au début de l'été. Ils n'en repartent pas et se cachent ensuite dans les cavernes. Les secondes sont acheminées sur le fleuve Jaune dans des cercueils. Les hommes de Tête de cerf, habillés en moines et officiellement chargés de l'incinération des cadavres, les récupèrent au monastère. La ruse est habile : les douanes ont beau être nombreuses, les gardes n'ouvrent pas les cercueils de peur d'attirer sur eux la colère des morts. Par malchance, le fleuve Jaune a jeté un des bateaux contre un rocher. La plupart des cercueils chargés d'armes ont coulé, mais quelques-uns sont restés bloqués entre deux rochers.

Pureté généreuse, quant à lui, reste au monastère pour faire pression sur Océan de sagesse et s'assurer qu'il ne dévie pas du plan. Il a amené avec lui une grande quantité de papier, officiellement pour copier les manuscrits une fois qu'il sera en Inde. En réalité, il s'agit de copies des sûtras qu'il entend livrer aux monastères tibétains une fois l'invasion réussie. L'attention du Bureau des rites ayant été attirée sur un audacieux vol dans la bibliothèque d'un grand monastère de la capitale, il donne l'ordre d'empêcher la sortie du territoire mais ne précise pas la raison.

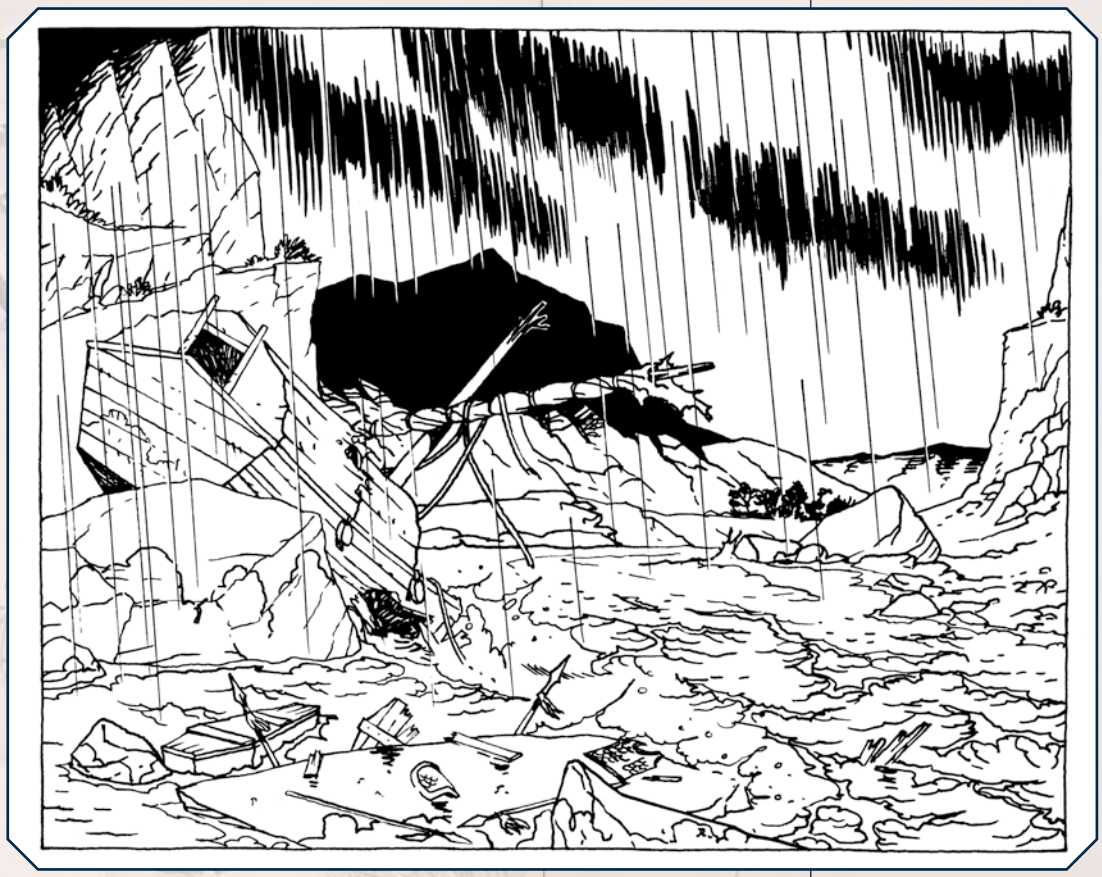
Amorces

- Bifurcation lors d'une collecte de rumeurs ou d'indices pendant « Différend théologique »
- ou « Mauvaise graine » (voir les rumeurs du monastère dans le *CB#20*, p. 218).
- Arrivée de l'ordre du Bureau des rites (*CB#20*, p. 219).

Suggestions d'indices

Au monastère

- Les sûtras destinés à la conversion du Tibet.
- Un renflement sous les tapis de la cellule d'Océan de sagesse (une trappe !).
- De l'argile fraîche contre un mur.
- Des pèlerins parfaitement silencieux à la démarche très assurée (petit groupe de soldats de Tête de cerf).



Même les criminels endurcis sont soumis aux caprices du fleuve.

- Des pèlerins évanescents.
- Un novice très nerveux.

À proximité

- La carcasse d'un bateau éventré.
- Un cercueil rempli d'armes.
- Des chargements de nourriture contenant de la viande séchée, prétendument destinés à la fête des fantômes.

Réactions de la communauté

Toute brutalisation de moine(s), y compris par la torture judiciaire, augmente le mécontentement.

- **1 :** les pèlerins détournent le regard des Assistants.
- **2 :** les moines refusent de laisser entrer les Assistants sans mandat.
- **3 :** le Bureau des rites donne l'ordre de cesser les investigations.
- **4 :** le caractère « Impie » est tracé sur les murs du yamen.
- **5 :** une bande de dévots s'en prend physiquement aux Assistants.
- **6 :** Le Magistrat est démis de ses fonctions sur demande de la clique bouddhiste.

Une personne impliquée dans l'affaire...

Le Bureau des rites

Objectif : empêcher la perte de précieux sûtras

- Donne ordre au Magistrat d'empêcher Pureté généreuse de quitter le district. →

Océan de sagesse

Jauge : 4
Immunité : Torture
Failles : Appel à l'honneur (3), Peur du jugement dans l'au-delà (3)

Pureté généreuse

Jauge : 7
Immunités : Appel à l'honneur, Exercice de l'autorité, Peur du jugement dans l'au-delà, Pression sur un être cher
Failles : Pression de la communauté (3), Témoignage accablant d'un compagnon (2), Torture (2)

Tête de cerf

Objectif : prendre Sangyuan

- Récupère les armes perdues.
- Tend une embuscade aux Assistants.
- Positionne son avant-garde dans les cavernes du monastère (200 hommes).
- Organise une grande cérémonie de l'orage.
- Lance l'assaut sur Sangyuan.
- Se replie vers le gros de l'armée tibétaine.
- Se suicide pour échapper à l'interrogatoire.

Océan de sagesse

Objectif : échapper à cette existence indigne

- S'enferme et prie pour être libéré de ses tourments.
- Se suicide du haut du Bouddha pour échapper à un nouveau chantage de Pureté généreuse.

Pureté généreuse

Objectif : maintenir le monastère sous sa coupe ; diffuser le bouddhisme

- Organise un accident de passerelle contre les Assistants ou le Magistrat.
- Fait pleurer Bouddha et se fait élire père supérieur du monastère.
- Se débarrasse du novice trop nerveux.
- Tente de fuir.

Un moine

Objectif : mener une vie monastique paisible

- Fait part aux Assistants d'un détail troublant ou prend une mine surprise.
- Dérange un Assistant en pleine investigation.

Bouddha

Objectif : offrir sa compassion

- Pleure d'authentiques larmes de sang pour alerter les Assistants (à vous de décider s'il s'agit d'un cadavre dont le sang sourd de la pierre ou d'une intervention divine).
- Sauve un Assistant ou le Magistrat d'une mort certaine.

Devant le Magistrat

Tête de cerf se mord la langue et l'avale avant de passer en justice. Il serait plus sage que les assistants le laisse s'échapper et le filent jusqu'aux lignes tibétaines.

Océan de sagesse plaide le détachement de la vie matérielle. Il prétend ignorer ce qui se trame dans son monastère et passer ses journées en prière pour s'approcher de l'Éveil. Il voit tous les ans passer beaucoup de pèlerins de toutes nationalités et était loin de penser qu'une armée se constituait sous son monastère. Interrogé sur la viande qui a nourri les armées, il affirme qu'elle était destinée à la fête des fantômes et qu'il ignorait qu'elle avait disparu – pour un homme détaché des contingences, il est donc très au courant. Quand il finit par craquer, il incrimine Pureté généreuse mais surtout sa propre lâcheté. Il récite des sûtras et pleure.

Pureté généreuse tente d'abord de minimiser son rôle. Il n'est qu'un pèlerin en route vers l'Inde et, étranger au monastère, il n'a rien remarqué. Quant aux sûtras, il s'agit d'un cadeau au monastère. Il comptait acheter du papier à Sangyuan avant son départ. En cas de suicide d'Océan de sagesse, il affirme s'être senti investi d'un devoir moral envers son ami et la communauté. Il a donc renoncé à son voyage en Inde. Connaissant mal le monastère, il ignorait tout des caves secrètes. Un peu poussé, il finit

par reporter la faute sur Océan de sagesse. À bout, il menace le Magistrat de représailles sur ses relations dans l'entourage impérial. Pureté généreuse est investi par sa mission : le moyen le plus sûr de le faire craquer est de le mettre face à des pairs qui réprouvent sa conduite.

Conséquences

En cas d'échec des investigations, un orage immense se lève, Tête de cerf réussit le coup de main sur Sangyuan, qui est prise et mise à sac par les armées tibétaines. Jouez une petite série de scènes, trois ou quatre, dans lesquelles les personnages sont obligés de faire des choix difficiles : sauver des proches ou un quartier ? Sacrifier sa vie pour retarder l'invasion ? Collaborer avec l'ennemi ? Mener une guérilla ?

Six mois plus tard, l'armée reprend la ville. Le sort du Magistrat et des Assistants dépend alors de leurs choix pendant cette période difficile, ainsi que des témoignages qu'ils peuvent produire en leur faveur.

La réussite du Magistrat et des Assistants permet à l'armée de remporter une grande victoire contre l'armée tibétaine. Par contre, elle plonge le Bureau des rites dans l'embarras. En outre, la clique bouddhiste qui gravite autour du couple impérial se fait un devoir de venir en aide à ses coreligionnaires.

- Océan de sagesse a été condamné à mort : + 1 à la Jauge de Mécontentement ; il bénéficie de la grâce impériale.
- Pureté généreuse a été condamné à mort : à moins que le Magistrat n'ait apporté la preuve formelle qu'il a tenté de porter atteinte à la vie d'un membre du tribunal, sa peine est commuée en exil par la Cour métropolitaine.
- Les dignitaires religieux sont morts durant un assaut du tribunal : + 2 à la Jauge de Mécontentement ; le Magistrat est l'objet d'une mutation disciplinaire au fin fond des territoires tribaux de l'Empire.
- La supercherie des larmes de Bouddha a été publiquement révélée : + 1 à la Jauge de Mécontentement ; le Bureau des rites demande un blâme au préfet et l'obtient. Clarté compatissante témoigne toute son amitié au Magistrat et aux assistants.
- Tête de cerf est mort : - 2 à la Jauge de Mécontentement ; le Magistrat reçoit le soutien indéfectible du commandant An Lu, bien introduit auprès du préfet et du gouverneur. Quant aux Assistants, ils gagnent le respect des soldats.
- Le Magistrat et les Assistants ont piégé Tête de cerf et l'ont amené à révéler la position des armées tibétaines : - 4 à la Jauge de Mécontentement ; l'armée chinoise remporte une victoire écrasante et stabilise durablement la région. La clique bouddhiste est contrecarrée et le Magistrat obtient un avancement sous la forme d'un excellent poste ou d'une rente nobiliaire.

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

AIDE DE JEU

PARIS BY NIGHT

Pour Vampire - le Requiem

Le livre de base de Vampire – le Requiem *présente rapidement huit villes, mais Paris manquait à l'appel. Cette aide de jeu proposée à* Casus Belli *par Agate éditions lors de son financement participatif, comble cette lacune !*

Le Chaudron

Les vampires français surnomment souvent Paris « le Chaudron ». La métaphore est héritée des révolutions des XVIII[e] et XIX[e] siècles, à l'époque où la ville « était en ébullition ». Aujourd'hui, le terme semble anachronique, mais… si rien ne bouge en surface, le feu est allumé, et dans les profondeurs de la marmite, les différents éléments de la recette chauffent lentement. Feu vif ou feu doux, à vous de régler la température, mais tôt ou tard, tout recommencera à bouillir…

Erreurs et préjugés

Paris aussi insaisissable pour les vampires que pour ses habitants mortels. Une ville de cet âge, de cette taille et de cette complexité se réinvente sans cesse. Ceux qui érigent leurs certitudes en dogmes y finissent broyés, tôt ou tard. Qu'il s'agisse des nouveau-nés ou des vampires étrangers, les erreurs suivantes figurent parmi les plus répandues :

• **Paris est une Ville Lumière où tout n'est que luxe, ordre et beauté.** Regardez mieux. Ses splendeurs sont bâties sur une couche de laideur étonnamment épaisse. C'est souvent là que s'agglutinent les vampires, parasites invisibles grouillant dans des locaux techniques abandonnés, des usines désaffectées ou des immeubles dépeuplés.

• **Paris se trouve à l'intérieur du périphérique.** Les mortels bâtissent laborieusement un « grand Paris », mais il y a bien longtemps que les vampires ont migré pour investir les banlieues. Après tout, désormais, c'est là que dorment la plupart de leurs proies. Cinq millions de mortels passent leurs nuits dans la conurbation, contre deux intra-muros. Même en tenant compte d'une vie nocturne plus animée dans le centre, le calcul est vite fait.

• **Paris est une cage où s'entassent les vampires.** À condition d'accepter d'être coupé de ses pairs, la ville offre une multitude de replis où il est facile de disparaître. Deux ou trois fois par siècle, des membres de la Famille, restés invisibles pendant des décennies, réapparaissent soudain.

• **Paris est une seule ville.** La métropole parisienne compte une centaine de communes opulentes ou misérables. Certaines sont là depuis deux mille ans, d'autres ont été créées ex nihilo dans les années soixante. Paris elle-même est un empilement de strates où se mêlent une demi-douzaine de villes englouties, de la cité romaine aux chantiers futuristes. Et lorsque l'on sait où chercher, on découvre qu'elle est doublée d'une contre-ville forte de milliers de kilomètres de galeries.

• **Paris est une cité stable.** C'est ce que pensent les mortels, qui ont oublié les troubles du passé. Mais chez les vampires, le pouvoir change de mains très fréquemment.

L'histoire secrète

Les mortels parisiens ont toujours eu, au fond du cœur, un amour étrange pour les émeutes, les barricades et les massacres. La Révolution et la première moitié du XIX[e] siècle l'ont porté à incandescence, mais il est attesté dès le Moyen Âge. Très souvent, le chaos dans les rues correspondait à des troubles chez →



Quand ?

« L'incident Dracula » s'est produit il y a plus de dix ans et moins de vingt. Plus tôt, le trauma serait trop frais pour que des failles se fassent jour dans la nouvelle structure. Plus tard, il aurait sans doute déjà perdu de son dynamisme.

les vampires. Pas parce qu'ils tiraient les ficelles, mais parce qu'ils en souffraient, assez souvent au point de se dire « *les mortels sont barricadés chez eux, se nourrir devient difficile, renversons le prince et essayons d'en trouver un qui rétablira l'ordre ou aggravera assez le chaos pour que nous puissions attaquer des maisons sans être repérés* ».

En dépit des changements de personnes et de style de gouvernement, un prince Invictus régnait sur Paris, aux côtés d'un évêque de la Lancea & Sanctum. Il en fut ainsi jusqu'à la Révolution. En août 1792, la prise du pouvoir par « la plèbe », autrement dit par des protoCarthiens, fut un séisme.

Il s'ensuit un siècle de chaos, Carthiens et Invictus se succédant en l'espace de quelques années et multipliant les purges. Ce cycle s'achève en 1885, à l'avènement du prince Louis, un Invictus modéré qui tient la balance égale entre Carthiens et Lancea & Sanctum. Il quitte volontairement le pouvoir en 1949, laissant le sceptre à son infant, Valentin. Après des débuts prometteurs, Valentin devient un prince impopulaire, dont l'autoritarisme fait grincer des dents et dont le goût pour une spiritualité « anormale », celle du Cercle, donne des envies d'excommunication à la Lancea & Sanctum.

Sa chute viendra d'une direction inattendue. Un vampire étranger et vaguement ridicule se présente à la cour sous le nom de Dracula, et formule publiquement un certain nombre d'exigences. Le prince Valentin lui rit au nez. Huit jours plus tard, le prince et ses courtisans ne sont plus que cendres (y compris, les membres de l'Ordo Dracul les plus proches du pouvoir). Dracula quitte la ville tout de suite après. Que voulait-il ? Il circule une douzaine de versions différentes de son entrevue avec Valentin, et elles sont sans doute toutes fausses.

Dans la Famille, les vacances de pouvoir sont rapidement comblées. Les cendres du prince n'étaient même pas retombées que Faramont prenait les rênes de la ville au nom des Carthiens, établissant un nouveau régime. Son installation a été étonnamment souple et pacifique, la plupart des « réactionnaires » étant morts avec Valentin.

Le pouvoir

Les Carthiens tiennent la barre, soutenus par la Lancea & Sanctum et les débris des Invictus. Le Cercle de la Guenaude joue les trouble-fête sans réellement peser. Quant à l'Ordo Dracul, que le pouvoir temporel n'intéresse guère, il se contente d'une position (très) marginale.

Le gouvernement carthien a édicté une constitution et fait mine de s'y tenir. Selon ses termes, le pouvoir exécutif est partagé entre trois directeurs, qui peuvent être issus de n'importe quelle ligue. Tous les dix ans, un tirage au sort désigne celui des trois directeurs qui sera remplacé. Son successeur est élu par l'Assemblée. Elle peut parfaitement le réélire, mais un directeur ne peut pas rester au pouvoir plus de quarante ans consécutifs. Les Directeurs sortants ne sont pas rééligibles avant quatre-vingt-dix ans.

Le « pouvoir législatif » est exercé par l'Assemblée, qui regroupe tous les vampires parisiens sur le principe « un damné, une voix ». Elle siège dans un bâtiment SNCF abandonné situé près de la gare de Magenta. Il dispose d'un amphithéâtre destiné à la formation des cadres, oublié depuis les années cinquante et reconverti en salle des séances. Seule concession à l'inégalité de la condition vampirique, les participants aux

séances s'y rangent par ancienneté, les plus jeunes en bas, les plus âgés en haut. Certains « Montagnards » se souviennent de leurs homonymes mortels de la Convention.

Le système judiciaire se limite à un haut juge, chargé de châtier « en toute indépendance » les violations des traditions. Les directeurs se sont réservé le droit de trancher eux-mêmes des disputes territoriales, et ils disposent d'un droit de grâce pour tout le reste. Le haut juge contrôle un commissaire, responsable de la « police » et de la protection de la Mascarade. Techniquement, le haut juge peut poursuivre les directeurs, mais pour cela, il a besoin que l'Assemblée vote leur mise en accusation, ce qui n'est encore jamais arrivé.

Comme tous les princes, les directeurs disposent d'une petite cour. Par rapport à la plupart des cités européennes, elle a un côté débraillé qui choque les visiteurs habitués à des cités mieux tenues. Les vampires y sont anormalement proches de leurs goules et autres domestiques. Le tutoiement est de rigueur, et les Carthiens les plus traditionalistes font encore un usage généreux du « citoyen » révolutionnaire.

• **Directeur Jean Faramont** (Mekhet, Carthien, étreint en 1889). Il a vécu sa vie de mortel comme militant socialiste tenté par l'autoritarisme blanquiste, avant de s'en émanciper. Anarchiste lors de son étreinte, il a progressé dans les rangs du Mouvement, avant de devenir le « chef de l'opposition » du prince Valentin, auquel il a succédé. C'est un politicien rusé, qui joue en virtuose d'une jovialité et d'une familiarité qui mettent presque toujours les vampires mal à l'aise.

• **Directeur Troy** (Nosferatu, Carthien, étreint en 1867). Considéré par tout le monde comme un figurant, il ne participe que rarement aux réunions du Directoire, vote dans le sens souhaité par Faramont et se concentre sur ses affaires – qu'il fait prospérer, d'ailleurs : par l'intermédiaire de prête-noms mortels, il contrôle plusieurs cliniques de la banlieue ouest.

• **Directrice Émilienne** (Gangrel, Lancea & Sanctum, étreinte en 1923, de la descendance de Michel le Borgne, voir plus loin). Consciente d'être un symbole sans pouvoir réel, elle tient à ce que cela change. Elle a bien compris que toute la structure était instable. Elle pousse prudemment ses pions à l'Assemblée, consolide son influence et ne s'oppose à Faramont que dans des affaires où son alignement semblerait suspect. Il est trop tôt pour qu'elle dévoile son jeu.

• **Haut juge Mercier** (Ventrue, Invictus, étreint en 1944). De son vivant, Mercier était un chef de bureau sans ambition. Étreint lors du chaos de la Libération, il a fidèlement servi l'ancien régime. Sa nomination est un os à ronger lancé aux Invictus. Personne ne s'est avisé – pas même lui – qu'il faisait de l'excellent travail. Mariant souplesse et autorité, juste sans être laxiste, il a l'étoffe d'un prince… mais serait très surpris de l'apprendre.

• **Commissaire Chassin** (Daeva, Carthien, étreint en 1952). Ancien de la Légion étrangère passé par le BCRA de la France libre, il raisonne plus en militaire qu'en policier. Son mode de fonctionnement consiste à collectionner les faveurs et se faire payer celles qui lui sont dues en informations. Faramont envisage de le remplacer.

En dessous des directeurs et de leurs favoris, la réalité du terrain est plus classique. Les vampires se partagent des territoires de chasse sur une base semi-féodale légèrement repeinte. Par exemple, les Pari- →

Le prince Louis

Chez les Invictus, et dans une moindre mesure dans les autres ligues, le prince Louis est considéré comme un modèle de « bon prince », par opposition à Valentin. Certains espèrent encore son retour. En réalité, les responsabilités en avaient fait un monstre qui s'imposait un contrôle rigide, et qui se sentait craquer. Louis a quitté le pouvoir juste avant de devenir un monstre, de perdre son humanité. Sa mise à mort a été le premier acte de gouvernement de son successeur – une exécution discrète, connue de quelques Ventrue et Invictus, qui ont presque tous disparu avec Valentin.

siens évitent les mots « seigneur » ou « baron », préférant « député »... au sens de « mandaté par les directeurs pour gouverner ce territoire », pas d'« élu par ses habitants ». En général, un député vit dans sa « circonscription », seul ou en compagnie de quelques proches.

Les clans

Les Daeva

Paris abrite trois sortes de Daeva : ceux qui s'adonnent à tous les excès imaginables, ceux qui tentent d'inventer des excès inimaginables, et ceux qui, écœurés d'une éternité d'excès, traversent une période de recueillement et de retour sur soi. Les frontières des trois groupes sont poreuses, les liens du sang unissant des lignages aux centres d'intérêt très différents. On trouve des Daeva dans toutes les ligues, mais ils sont légèrement surreprésentés dans le Cercle de la Guenaude, pour des raisons qui ont souvent davantage à voir avec la recherche de sensations qu'avec la spiritualité.

Antonin Lancelin a entamé son troisième siècle, mais il paraît avoir vingt ans. Brun et charismatique, son goût pour les mannequins cocaïnomanes lui a valu des ennuis avec les mortels dans les années 1980. Il s'est débarrassé sans difficulté du petit groupe de chasseurs qui souhaitait « sauver » sa junkie préférée, mais l'incident l'a poussé à changer de vie. Après une longue période de réclusion, il a récemment rejoint les rangs de la Lancea & Sanctum, où son goût pour les mortifications et le jeûne étonne. Entouré de crânes et de *memento mori*, il vit en reclus dans un hôtel particulier du Marais, en compagnie de « sœur Lucie des Anges », sa goule préférée (la demoiselle a fait la couverture de *Playboy* en juillet 1987, mais elle n'était pas habillée en bonne sœur).

Les Gangrel

Un stéréotype tenace fait des Gangrel un amas de solitaires hargneux. Ceux de Paris sont aussi polis que n'importe quel vampire. La plupart appartiennent à deux grandes familles (avec un petit « f ») ou évoluent dans leur mouvance.

La première, organisée autour de l'Ange, une danseuse étreinte vers 1750, est l'un des piliers survivants des Invictus. La seconde, plus récente, a été fondée vers 1800 par Antoine des Piques. Ce farouche révolutionnaire est mort en 1871 dans l'incendie de son repaire... par les Communards. Ses descendants ne reconnaissent pas d'autorité, mais ils écoutent volontiers Michel le Borgne, l'infant d'Antoine. Ils ont pour la plupart des sympathies carthiennes, mais Michel est assez tolérant pour accepter que certains d'entre eux rejoignent d'autres ligues. Enfin, toutes *sauf* l'Ordo Dracul.

Madame est l'une des descendantes de l'Ange. Étreinte vers 1900, elle a reçu en fief le MIN de Rungis à la fin des années 1990. Lors du changement de régime, elle en est devenue « députée » sans que cela change quoi que ce soit à sa manière de fonctionner. Elle y a octroyé des droits de chasse à trois de ses infants. Tout ce petit monde se nourrit de camionneurs et de commerçants venus faire leur marché aux petites heures de la matinée.

Les Mekhet

Les Mekhet disposent de droits de chasse anciens, mais jamais contestés, sur les quatre arrondissements centraux. Comme ils sont pratiquement dépeuplés lorsque la nuit tombe, ils se sont rabattus sur les

L'Assemblée

La constitution stipule que « l'Assemblée siège en permanence ». En pratique, même si la salle est toujours accessible, l'habitude a été prise de tenir les séances le lundi et de les prolonger les nuits suivantes si l'ordre du jour l'exige. Un nouveau président est élu chaque mois – s'il restait en poste plus longtemps, il pourrait devenir un contre-pouvoir. Toutes les questions sont débattues et font l'objet d'un vote… mais les votes ne sont contraignants que si la moitié ou les deux tiers des vampires parisiens sont présents, selon le sujet. La participation étant libre, c'est rarement le cas. L'Assemblée est donc la source d'un flot constant de motions incendiaires mais sans portée, émanant de petits groupes ultra-politisés qui dominent l'Assemblée pour une ou deux nuits. Lorsque le quorum nécessaire aux décisions graves est atteint, les vampires sont généralement tellement divisés qu'ils votent les « pleins pouvoirs aux Directeurs pour résoudre cette question ». Faramont maîtrise l'art de « faire » une salle à son goût, en envoyant siéger une majorité à sa main. Il n'est pas le seul, d'ailleurs, mais c'est lui qui a le plus de troupes.
Sur le papier, l'Assemblée est toute-puissante et les Directeurs ne sont que des exécutants. En réalité, elle sert de paravent à un régime aussi personnel que celui de n'importe quel prince.

visiteurs. Savoir se fondre dans le décor est un avantage dans une ville qui voit passer des millions de touristes chaque année. La plupart sont intouchables : ils vont en autocar de leur hôtel à un dîner-spectacle hors de prix puis rentrent sagement dans leurs chambres. Mais il y a toujours des âmes aventureuses, et celles-là sont en danger.

Il est difficile d'assigner une position politique précise aux Mekhet : pour chaque supporter du Directoire, vous trouverez un fidèle des Invictus ou du Cercle. Les deux autres ligues ont également leurs soutiens, mais en plus petit nombre.

« Appelez-moi Julien » offre ses services comme guide à l'usage des touristes désireux de faire une virée insolite dans le Paris nocturne. Barbichu, coiffé d'un bonnet qui a connu des jours meilleurs, il n'a pas son pareil pour intéresser des étrangers aux subtilités de l'architecture des hôtels particuliers du Marais (« *Oui, on peut rentrer, j'ai eu la clé par le pote d'un pote* »). Bien sûr, parfois, il n'a qu'un seul client… et ces nuits-là, il dîne bien.

Les Nosferatu

Les Cauchemars ont vécu sous terre autrefois, mais de nos jours ils ont investi de bien meilleurs terrains de chasse. Des banlieues pavillonnaires dont les habitants vivent la terreur du chômage. Des tours déglinguées, où les pauvres s'entassent sans espoir et sans joie. Des bidonvilles où il faut disputer sa pitance aux rats. Loin des yeux, près du sang.

Peut-on parler de clan ? Non, juste d'une collection d'individus vivant à leur guise sur leurs territoires. Certains jouent le jeu, sont reçus par Faramont et se sont proclamés députés. D'autres sont des rois barbares, purement et simplement. Et aux yeux de certains Invictus, ils sont l'avenir… ou l'outil qui leur permettra, à terme, de regagner Paris, lorsque la banlieue descendra sur la ville.

« **M. Freddy** », qui s'appelait Frédéric Prieur jusqu'en 1984, s'est octroyé une grappe de tours lépreuses quelque part en banlieue nord. Il règne sur ce paysage de béton lugubre, fragmenté en centaines de familles issues de cinquante nations, parlant autant de langues et luttant pied à pied avec la misère. Ce colosse adipeux, à la peau blême et aux petits yeux noirs, « rend service » à ceux qui sont assez courageux pour l'approcher. Donnez-lui votre sang et il veillera à ce que les dealers n'embêtent plus votre fils, ou à ce que votre dealer de fils ne soit plus embêté par la concurrence.

Les Ventrue

Paris, comme toutes les villes, est un *système*, un ensemble de flux et de réseaux. Si vous savez où appuyer, vous la tenez. Une pression là, et soudain, une excentricité devient la norme, une cause ignorée devient célèbre. Une pression ici, et les mortels grondent. Plus fort ? Ils se révoltent, et le sang coule. Paris est plus centralisée que d'autres métropoles. Si vous êtes écouté des donneurs d'ordres, tout le monde suit. Or, les Ventrue savent se faire écouter.

Les plus jeunes membres du clan ont massivement rejoint les Carthiens. Spontanément ou sur ordre ? Allez savoir, en tout cas, leur obéissance au Directoire est appréciée. La vieille garde peuple toujours les rangs des Invictus, et les trois autres ligues se partagent les excentriques.

Gilles Clément est un vrai Carthien. Personne n'y croit, pas même son sire, un Invictus qui s'imagine qu'il tient une taupe de premier →

ordre, mais Gilles croit ardemment en la Révolution, la vraie, celle qui renversera les « imposteurs » du Directoire en même temps que les autorités mortelles corrompues. Il suffirait de relativement peu de chose, des « attaques terroristes » en quatre ou cinq points, et les réseaux d'eau et d'électricité cesseraient de fonctionner. Gilles est encore loin de mettre son plan à exécution, mais ses projets se précisent tout doucement…

Les ligues

Les Carthiens

Regroupant près d'un tiers des vampires parisiens, c'est la ligue la plus nombreuse. Le Directoire ne représente en aucun cas les aspirations de tous ses membres. Un groupe important estime que l'arrangement actuel est perfectible. D'autres en changeraient volontiers les bases. Une minorité rêve de l'élimination de telle ou telle ligue, souvent la Lancea & Sanctum. De mini-assemblées carthiennes aux ordres du jour variés se tiennent souvent dans des lieux *ad hoc* situés sur le territoire d'un membre de la ligue. Leurs organisateurs évitent d'être prévisibles, et peuvent aussi bien opter pour l'un des grands parcs parisiens que pour un tunnel abandonné de la Petite Ceinture.

Ancien ouvrier chez Renault, **Maxime** est un Nosferatu étreint vers 1930 qui a complété son éducation politique après sa mort. Environ une fois par an, il diffuse un *Projet de constitution* signé J.-B. Carth, dans lequel il explore des « visions pour l'avenir ». Lus dans toute l'Europe, ces projets couvrent un éventail qui va d'un strict communisme de guerre où toutes les ressources sont partagées à une anarchie totale où chaque vampire est son propre maître.

Le Cercle de la Guenaude

Le maître mot du Cercle est « discrétion ». Ses adeptes préfèrent les rencontres furtives aux réunions formelles, et même ses grandes cérémonies se déroulent dans des lieux reculés. L'incarnation locale de la Guenaude se nomme Geneviève. Son jour sacré, le 3 janvier, est le seul où tous les membres du Cercle se retrouvent, pour une chasse rituelle qui se déroule généralement dans une forêt d'Île-de-France. Cette Geneviève emprunte son nom et sa fête à sainte Geneviève, la patronne de Paris, mais la ressemblance s'arrête là. La déesse du Cercle est un monstre dévorant qui mêle sexualité exubérante et soif de sang. Le Directoire a octroyé au Cercle un droit de chasse exclusif sur les bois de Boulogne et Vincennes. Ils ont beau être surveillés, les proies y abondent.

Sans être des « chefs » à proprement parler, les **Marquises**, un duo ou un couple de vampires, exercent une grande influence sur le Cercle. La première, une Nosferatu qui serait ravissante sans l'horrible crevasse qui fait le tour de son cou, se passionne pour le théâtre Cruel (p. 204) et a toujours plusieurs pièces ambitieuses sur le feu. La seconde, une Daeva, dissimule une férocité effrayante sous des maniérismes à la « Marie-Chantal ». Toutes deux vivent au dernier sous-sol d'un club échangiste situé à proximité des Batignolles.

Les Invictus

Historiquement dominants à Paris, les Invictus ont beaucoup souffert au cours de ces deux derniers siècles. Après l'incident Dracula, les survivants ont opté pour une collaboration momentanée avec les Carthiens. Ils pensent avoir besoin d'une quarantaine d'années pour subvertir le

Directoire de l'intérieur avant de le remplacer par un prince. Le cœur de leur pouvoir est Le *Paradis*, un hôtel cinq étoiles des Champs-Élysées. L'endroit dispose d'une centaine de chambres, de salles de réunion sans fenêtres et de deux niveaux de parkings souterrains qui communiquent avec les égouts. Le restaurant, les salons, la piscine et le spa forment un terrain de chasse apprécié, mais ouvert aux seuls membres de la ligue, et uniquement sur invitation.

Officiellement, **Louis-Henri d'Aniellet** loue une suite à l'année au Paradis. En réalité, ce Mekhet âgé d'un petit siècle est le propriétaire occulte de l'hôtel. Il est le plus influent des Invictus parisiens et un « ferme soutien du Directoire ». Son père adoptif, **Charles d'Aniellet**, un Ventrue étreint en 1815, est en torpeur depuis 1976, mais donne des signes de réveil. Charles a passé toute sa vie et une grande partie de sa non-mort à combattre la « vermine révolutionnaire ». Son retour dans une ville carthienne risque de mal se passer.

La Lancea & Sanctum

La Lancea & Sanctum soutient les Carthiens. Sans surprise, la seule pomme de discorde entre les deux ligues concerne la « liberté religieuse ». Les Fidèles tendent à interpréter cette notion comme s'appliquant uniquement à eux, alors que le Directoire l'étend au Cercle de la Guenaude. Présente à Paris depuis des siècles, la Lancea & Sanctum s'est nichée dans les interstices du patrimoine immobilier de l'Église – celui-ci, très varié, comporte de nombreux immeubles d'habitation, dont certains sont commodément « oubliés ». Les cérémonies importantes se tiennent dans la crypte de l'ancien prieuré de Notre-Dame-des-Champs, rue Pierre-Nicole. Invisible depuis la surface, elle n'est accessible que par une porte métallique, dans un parking sans âme. Sans que l'on puisse parler de schisme, il y a une nette différence entre le noyau dur de la ligue, traditionaliste et imprégné de catholicisme, et une partie des fidèles ayant une approche plus souple et informelle de la religion.

Sœur Agnès de la Visitation est l'évêque de Paris. Cette Daeva, étreinte il y a plus d'un siècle, était déjà religieuse de son vivant. Elle dirige son troupeau en souplesse, sans dogmatisme, mais aussi sans pitié superflue. Elle adhère à la mystique de la tentation, mais réserve ses attentions aux mortels croyants, une catégorie qui s'est dangereusement amenuisée au XX^{e} siècle.

L'Ordo Dracul

Les membres de l'Ordre ne sont pas *formellement* ostracisés, mais ils sont marginalisés. Leur privilège de chasse autour des universités parisiennes, octroyé par le prince Valentin en 1968, n'a pas été révoqué mais, d'année en année il est interprété de manière de plus en plus restrictive. Partout ailleurs, les Défiants évacueraient la ville et attendraient quelques décennies pour revenir. Mais Paris est une tentation irrésistible : des bibliothèques où s'entassent des manuscrits vieux de mille ans, des universités de pointe, le souvenir de dizaines de magiciens et d'occultistes, celui de centaines de vampires… et des dizaines de nids de dragon. La plupart sont insignifiants, beaucoup sont revendiqués par « d'autres forces », mais il en reste assez pour que les Défiants s'accrochent à la ville. Leur quartier général est bâti sur un tel nid, situé au cœur du Quartier latin, sous le Collège de France. Des réunions moins formelles se tiennent au milieu des curiosités anatomiques →



Le Paradis, un cinq étoiles repère des Invictus

du musée Dupuytren, dans l'enceinte de l'École de médecine.

Odilon le Voyant est le kogaion. Étreint par un Ventrue en 1865, ce médecin appartient à la vieille école, celle qui espère la transcendance du mariage entre la volonté et le bistouri – mariage d'abord consommé, bien sûr, sur des cobayes. Il a survécu à « l'incident Dracula » et s'en vante volontiers, en omettant de préciser que « Dracula » l'a épargné parce qu'il n'était qu'un « insecte insignifiant ».

Lieux remarquables

À la surface

Pour la Famille parisienne, la crise du logement n'existe pas : Paris intra-muros compte 100 000 appartements vides et plus de 700 000 m² de bureaux inoccupés. Certes, les besoins spécifiques des vampires restreignent un peu le choix, mais moyennant un minimum d'efforts, tout le monde trouve à se loger. Au pire, il est possible de squatter une chambre de bonne dont les tabatières auront été repeintes en noir.

Reste à trouver des espaces où socialiser… et, bien sûr, des endroits où chasser. Au grand étonnement des visiteurs naïfs, qui s'imaginent que le « prince de Paris » vit au Louvre, entouré d'une cour de mortels sophistiqués et de mannequins complaisants, la société vampirique a largement déserté le centre historique au profit de la périphérie. À quoi bon rester là où les mortels se font rares, et où sont toutes les caméras de sécurité ?

• **La cour.** Si l'Assemblée siège du côté de Magenta, le Directoire s'est établi dans un immense garde-meuble, du côté de la porte de Clignancourt. La sécurité y est assurée par des veilleurs de nuit conditionnés, et les nombreux box sans fenêtres permettent aux directeurs de loger des invités de marque. La faune des boulevards extérieurs assure un « buffet ouvert toute la nuit » en cas de besoin.

• **L'Elysium.** Une ou deux fois par an, le Directoire s'installe dans un site plus prestigieux, souvent parce qu'il faut recevoir un dignitaire étranger, parfois parce que Faramont a envie d'un bal masqué. Son choix habituel est le musée du Vin, installé dans la colline de Chaillot, presque en face de la tour Eiffel. Établi dans d'anciennes carrières converties en caves à vin, puis en musée, l'endroit est à la fois profond, dépourvu de fenêtres et doté d'un seul accès sur la rue. Il se loue à la nuit, même s'il faut négocier avec la Ville pour ne pas être encombré de serveurs.

• **Saint-Michel.** Animé jusque très tard dans la nuit, le quartier Saint-Michel est le territoire de chasse exclusif de Faramont et de ses invités. Le directeur a son havre personnel quelque part dans ces petites rues, mais il n'y dort pas souvent.

• **Les gares.** Ouvertes jusqu'à une heure du matin et rouvrant leurs portes bien avant l'aube, les six grandes gares parisiennes et leurs parvis ont été proclamées « terrain ouvert » par le Directoire. Tout le monde peut venir y chasser, à condition de ne pas se faire prendre. C'est un cadeau empoisonné : les caméras de surveillance y sont de plus en plus nombreuses, et l'actuelle campagne de rénovation va accentuer la tendance. Le Directoire discute d'une solution de rechange, sans succès pour l'instant.

• **La statue de Sainte-Geneviève** qui se dresse sur le pont des Tournelles est l'un des points de rendez-vous préférés des disciples du Cercle, qui glissent parfois des messages codés parmi les petits billets →

que les fidèles adressent à la sainte. Comme l'a fait remarquer un jour l'une des Marquises, « *sainte Geneviève regarde vers la Seine et nous tourne le dos, c'est parfait* ».

Sous terre

• **Le coffrage de La Défense.** Ce « vide technique » de plusieurs milliers de mètres carrés à l'intérieur d'une épaisse chape de béton est si rarement visité par les mortels que le Directoire a décidé d'en faire un abri pour la Famille en cas de catastrophe. Petit à petit, de discrets ouvriers nocturnes l'aménagent pour en faire une forteresse capable de résister à un accident nucléaire ou au retour de Dracula. Bien sûr, ce site abritera aussi des mortels, goules, serviteurs… et repas. Cela implique des travaux complexes, qui ne seront pas achevés de sitôt.

• **La grand'fosse.** Vers 1800, cette ancienne carrière a été comblée par le contenu de dizaines d'anciens cimetières paroissiaux. Profonde d'une vingtaine de mètres, elle appartient à la partie « interdite au public » des catacombes. **Philibert**, un Gangrel lointainement affilié à l'Ordo Dracul, s'est autoproclamé gardien des lieux. En échange de faveurs âprement négociées, il offre un espace pratiquement inaccessible, où les cadavres peuvent se décomposer en paix avant de se perdre au milieu des ossements. Sa discrétion est garantie, y compris envers les autorités vampiriques.

L'antiville

Paris intra-muros compte 3 000 km d'égouts. Si l'on y ajoute le métro, les carrières et les catacombes, les réseaux utilitaires (eau, gaz et électricité) et les réservoirs d'eau, on obtient une contre-ville assez vaste pour loger des dizaines de milliers de vampires. Tous ces vides obscurs sont surveillés par les gens de la surface, bien sûr, mais égoutiers et inspecteurs des carrières ne peuvent pas avoir l'œil partout.

Le théâtre Cruel

« Des mouvements entiers de vampires parisiens interfèrent dans la vie de familles mortelles, les croisant et guidant leurs vies sans être vus, jusqu'au moment où leurs proies sont prêtes à être consommées, comme un grand cru. »

— Damnation City

Généralités

Contrairement à ce que cette citation laisse à penser, l'alimentation n'est pas le seul objectif de ce « jeu ». C'est, entre autres, un moyen de vaincre l'ennui et d'entretenir des rivalités « amicales » avec d'autres damnés. Sa forme actuelle, le théâtre Cruel, n'est dominante que depuis trois siècles, mais d'autres traditions y ajoutent une dimension spirituelle (voir *Les Mystères*, p. 206).

Le théâtre Cruel est géré par **Momus**. Pour l'heure, ce Nosferatu squatte un petit local dans une arrière-cour du XX^{e} arrondissement, mais il déménage périodiquement. Momus est là depuis au moins cinquante ans. Il ressemble à n'importe qui, mais lorsqu'il parle, des voix chuchotent tout autour de lui.

Le théâtre est ouvert à tous les vampires, sans restriction d'âge, de ligue, de clan ou de statut. Il suffit d'aller voir Momus et de faire connaître son intérêt. Les spectateurs n'ont aucune formalité à remplir, en revanche, les auteurs doivent s'inscrire (gratuitement) sur le Registre, la liste des représentations en cours.

Type, thème et forme

Les connaisseurs distinguent deux ***types*** de représentation :

• les « saynètes » se jouent avec un seul mortel sur une période courte, entre quelques mois et trois décennies ;

• les « pièces » se jouent à l'échelle de familles entières et durent parfois des siècles.

Les unes comme les autres peuvent être « simples », si le vampire travaille seul, ou « complexes », s'il a un ou plusieurs coauteurs. Dans ce cas, chacun d'eux formule une intention et un thème, et tout l'intérêt repose dans la manière dont ils marieront



« Souvent, le théâtre Cruel se termine mal pour les mortels… »

des objectifs apparemment incompatibles.

Momus reconnaît trois ***thèmes*** « d'où dérivent tous les autres », selon lui.

• **La sublimation.** Les acteurs vont être poussés à se dépasser, que ce soit professionnellement ou dans une direction moins attendue. L'idée est de dévoiler un potentiel qui a toujours été présent, pour le pire ou le meilleur. L'une des saynètes les plus acclamées par la critique s'est achevée en 1945, lorsqu'un résistant de la première heure ayant par la suite rejoint la Milice, a été fusillé au terme d'un parcours *qui lui avait semblé entièrement cohérent*.

• **La métamorphose.** Les mortels concernés vont *changer*, d'une manière ou d'une autre. Là encore, la transformation n'est pas forcément négative. Une famille d'épiciers auvergnats, choisie vers 1850 par une coterie d'Invictus, a commencé par accumuler une fortune colossale, avant que son dernier représentant ne la dilapide presque entièrement en bonnes œuvres au début des années 2010, concluant une vaste création collective.

• **La destruction.** Tous les vampires vous le diront, « *ils meurent toujours à la fin, c'est bien pour ça qu'on les appelle des* mortels ». Mais avant, on peut leur faire regretter d'être vivants d'une multitude →

Les Critiques

Tous les vampires intéressés sont invités à assister aux représentations et à donner leur avis. Momus conseille volontiers les nouveaux venus et sert de critique constructif aux habitués. Il aime les développements lents, graduels, ponctués de brusques accélérations. Il ne déteste pas la violence, mais insiste pour qu'elle reste la moins visible possible.
Toutefois, seule une petite poignée de damnés porte le titre de Critique. Désignés par acclamation, ils sont parvenus à conduire leur pièce à une conclusion « parfaite ». Un nouveau Critique émerge environ trois fois par siècle. Ils ont beau juger les efforts des auteurs selon des critères abscons, ils s'avèrent capables de faire ou de défaire des réputations.
Le plus illustre des Critiques est Adèle Fougère, étreinte vers 1910 et dont la carrière d'auteur s'est terminée en 1968. Cette Davea n'a jamais osé se lancer dans une nouvelle pièce, de peur de voir son statut remis en cause.

Les mystères

La Lancea & Sanctum considère le théâtre Cruel comme une parodie sacrilège de ses propres pratiques. Elle déconseille à ses fidèles d'y participer, et l'interdit franchement à ses prêtres. Cela n'empêche pas les Fidèles de jouer. Depuis le Moyen Âge, la Lancea & Sanctum se sert de mortels pour représenter des *mystères* illustrant des passages de l'*Évangile de Longinus* ou la vie de « saints » locaux. Par rapport aux créations des autres damnés, ce sont généralement des « formats courts », qui n'impliquent qu'un groupe restreint de mortels pendant dix ou vingt ans. Ils se déroulent assez souvent dans un milieu socio-professionnel homogène, en écho aux mystères catholiques du Moyen Âge, qui étaient l'œuvre de corporations. Enfin, ils se concluent systématiquement par une *morale*, une leçon qui doit servir d'exemple aux fidèles. Notez que les mystères ne reposent jamais sur le concept de *tentation*. La Lancea & Sanctum tente les mortels, comme partout ailleurs, mais c'est une activité différente. Parmi les représentations notables de ces dernières années :

(suite marge page suivante...)

de manières, les plus intéressantes étant celles qui les laissent apparemment intacts, mais morts intérieurement.

Quel que soit leur thème, saynètes ou pièces épousent une grande variété de ***formes***. Au XVIII^e^ siècle, les Invictus donnaient des *tragédies*, qui respectaient les règles du théâtre classique : unité de temps, de lieu et d'action. L'objectif était de manœuvrer les acteurs pour qu'ils se retrouvent dans un lieu où ils dénouaient tous leurs problèmes en l'espace d'une nuit. Les Davea du XIX^e^ siècle ont usé et abusé d'une variante grinçante du *vaudeville*, même si leurs variations sur le thème des coucheries extraconjugales finissaient assez souvent par des cadavres. Dans les années 1920 et 1930, les *drames surréalistes* étaient à la mode parmi les Carthiens. Mêlant situations aberrantes et violence brutale, ils représentaient un danger pour la Mascarade et ont cessé sous l'Occupation. Entre les années cinquante et soixante-dix, une coterie composée de Nosferatu et de Mekhet a exploré une veine « existentialiste », terme qu'ils interprétaient comme « amertume et vie absurde ». De nos jours, toutes ces formes (et bien d'autres) coexistent.

Les acteurs n'étant ni volontaires, ni dans la confidence, il est parfois difficile de savoir à l'avance quelle forme conviendra le mieux à l'œuvre. Un auteur confirmé n'hésite pas à la définir lorsqu'il l'inscrit au Registre, mais pour la plupart des vampires, annoncer le format, la durée et le thème du projet est bien suffisant.

Enfin, un dernier paramètre, plus informel, qualifie le milieu social où se déroule l'action. Si vous parlez à un connaisseur d'une « *pièce complexe de sublimation sous forme de tragédie bourgeoise* », il saura tout de suite de quoi il s'agit, alors que le propos sera opaque pour le non-initié.

Notez que ce théâtre n'est pas « cruel » pour rien. Les auteurs font avancer leurs acteurs dans la direction qu'ils souhaitent sans se soucier de leurs sentiments ou des dégâts parmi leurs proches (assimilés à du décor plus qu'à des seconds rôles).

Déroulement

L'auteur consacre une fraction de son temps à sa pièce. Il observe ses acteurs, en n'interférant avec leur vie que lorsqu'un moment clé se présente. Si deux vampires ou plus collaborent, ils sont encouragés à se rencontrer pour discuter de leurs prochains coups. Même si la discussion n'a pas besoin d'être absolument sincère et qu'il est plutôt bien vu de réserver des surprises à son coauteur, cela différencie nettement le théâtre Cruel des vraies manipulations vampiriques.

Le contact direct entre l'auteur et ses acteurs est interdit. En revanche, Paris est plein de goules et autres serviteurs à qui leur maître a ordonné de sympathiser avec Untel ou Untel, et qui recevront de nouvelles instructions une fois que ce sera fait (de « *séduis son mari* » à « *cause un accident dans lequel leur fils trouvera la mort* »).

En moyenne une fois par an pour une saynète et une fois par décennie pour une pièce, le metteur en scène doit organiser une « représentation ». Jusque dans les années quatre-vingt, il s'agissait souvent d'une présentation abstraite, l'auteur s'adressant aux spectateurs pour expliquer « *voilà où ils en étaient quand je les ai pris, voilà où ils en sont, voilà où je veux qu'ils en soient la prochaine fois que je vous verrai* ». Avec l'avènement de la vidéo, elle prend de plus en plus souvent la

forme d'un petit film, réalisé par le vampire ou ses agents. Enfin, ceux qui ont des scores élevés en Obfuscation organisent parfois un « week-end à la campagne » pour que les spectateurs voient vivre leurs sujets.

La manière dont la représentation est accueillie peut pousser l'auteur à modifier ses plans, et a un impact direct sur le public de la représentation suivante. Les représentations sont souvent précédées d'une petite campagne de bouche-à-oreille, du type « *vous savez, d'Orval a promis quelque chose de* spectaculaire *pour le mois prochain.* »

Complications

• L'auteur peut changer. « *Mon sire est en torpeur, je reprends sa pièce* » est un motif accepté, mais une pièce peut aussi être donnée, cédée, vendue, etc. La coutume tolère de légers changements d'orientation pour tenir compte de la personnalité du nouvel auteur, mais il sera aussi jugé sur sa capacité à se couler dans le travail de son prédécesseur.

• Une ou deux fois par siècle, une pièce met la Mascarade en danger, souvent parce qu'un acteur réalise que « quelqu'un » le manipule. La plupart du temps, l'auteur corrige le tir très vite, mais il est arrivé qu'il laisse le dérapage s'aggraver… avant d'étreindre le mortel trop intelligent.

• Il arrive que les acteurs mortels ne coopèrent pas et que leur résistance excède la capacité du vampire à les remettre sur les rails. Dans ce cas, la coutume veut que l'auteur abandonne et paye un « dédit » à Momus, souvent sous forme de faveur.

Savoir conclure

Seuls ou aidés, les mortels finissent par répondre à l'intention de l'auteur. Celui-ci organise alors une dernière représentation, puis annonce à Momus que la pièce est terminée. En général, sa satisfaction est sa seule récompense, mais parfois, il gagne l'estime des spectateurs. Dans ce cas, sa prochaine création attirera davantage d'intérêt.

• **Juger du succès.** Momus et les Critiques sont les véritables arbitres du succès ou de l'échec d'une pièce, mais il arrive que des créations dont ils se sont désintéressés emportent l'adhésion de vampires plus jeunes etou plus radicaux. Dans ce cas, sans se déjuger, ils en prennent note et suivront la prochaine œuvre de plus près…

• **« Féliciter les acteurs »**, autrement dit boire leur sang, n'est pas une obligation, mais c'est le seul moment où l'auteur est en contact direct avec ses pions. Beaucoup d'*aficionados* du théâtre Cruel soutiennent que le sang d'un mortel dont la vie a été bouleversée a un goût particulier, coloré par ses émotions. D'autres, plus scientifiques, parlent d'un régime riche en endorphines.

• **« Ranger les marionnettes »** est un euphémisme pour « *tuer tout ou partie des participants* ». Une chute rudimentaire, mais appréciée des jeunes vampires, consiste à se faire connaître de la vedette d'une saynète, à lui expliquer que toute sa vie a été vécue pour amuser des damnés, puis à la tuer.

Tristan Lhomme
***Illustration** Sébastien Annoni*
Merci à Loris Gianadda pour les conseils souterrains

(suite marge page précédente...)

• **Pascal Bonaventure**, un comptable banal, a illustré le concept de rédemption par le sang. Poussé au divorce et plongé dans la misère dans un premier temps, il a retrouvé son équilibre en tuant des femmes qui ressemblaient à la sienne. Profitant de la protection discrète de l'auteur de son histoire, il est devenu un tueur en série heureux de vivre. D'ici quelque temps, il sera étreint, si le Directoire donne son accord.
• **Florent Thiel**, un journaliste, est en train de vivre un rêve : une épouse superbe, de beaux enfants, des promotions à répétition… Bref, une vie parfaite. Il ne sait pas encore que la morale de son histoire sera « sans Dieu, les richesses ont un goût de cendres ».

Bâtisses & Artifices n°17

LE BLUE SIN, CLUB DE JAZZ

Jusqu'en 1917, Storyville est le quartier de la Nouvelle-Orléans qui concentre les activités liées au jeu, à l'alcool et à la prostitution. C'est aussi un des berceaux du jazz. Avec l'entrée des États-Unis dans la 1re Guerre mondiale, l'ordonnance permettant ces activités est abrogée et le quartier est « fermé ». Dans les années qui suivent et, avec l'entrée en vigueur de la prohibition, de nombreux clubs s'ouvrent. Alors poussez la porte du Blue Sin.

Le *Blue Sin* est à la Nouvelle-Orléans, mais sa structure et ses clients sont assez génériques pour le placer dans n'importe quelle ville où le jazz occupe une place majeure, notamment Chicago ou NewYork (la façade du bâtiment est d'ailleurs inspirée du *Red Star* à Chicago). Pour exploiter pleinement l'environnement et les histoires, l'idéal est de les faire se dérouler dans la première moitié des années vingt.

N'hésitez pas à prendre des libertés avec l'histoire et les personnages de la vie réelle. Ils doivent servir d'inspiration, mais en jeu de rôles, il est important de ne pas se sentir contraint par des réalités historiques. Pour le Blue Sin, certains personnages existent, mais ont été modifiés pour servir notre propos. La place de la mafia est laissée floue afin que chaque MJ puisse utiliser son propre environnement mafieux. Dressez une liste d'évènements et de drames autour du club pour le rendre plus vivant. Pensez le *Blue Sin* comme le canevas sur lequel broder votre propre toile.

Bienvenue, jazzman et pécheur

Situé dans une rue perpendiculaire à Basin Street, non loin du quartier français, le *Blue Sin* est un club de taille modeste s'étant fait une petite renommée, notamment par ses activités clandestines et sa proximité avec les réseaux mafieux. Il est particulièrement apprécié de Joe TêteBlanche, un caïd local pétri d'ambitions, mais affilié à Sylvestro Carolla, patron de la mafia sicilienne de la Nouvelle-Orléans. Malgré une façade discrète et l'absence d'enseigne, le club est connu des initiés et des notables. Cela fait deux ans qu'il a ouvert et semble étrangement oublié par la police.

Le club est établi dans un immeuble d'un étage, au croisement de deux rues secondaires, un ancien entrepôt rénové avec un grand hangar de briques rouges et plusieurs lieux de stockage souterrains. Il peut accueillir jusqu'à 200 personnes sur deux zones : émergée avec la salle de spectacle ; souterraine, où se déroulent les activités clandestines (alcool, jeu et depuis peu prostitution)

PNJ Patron. Ed Smith, 46 ans, accuse les années. Cheveux poivre et sel, toujours impeccablement rasé. Petit, mais une taille haute et un buste large lui confèrent un air massif. Ancien industriel de l'armement, dévasté par la mort de son fils Louis pendant la 1re Guerre mondiale, il a cessé son business pour investir dans un club de jazz, style musical →



préféré de Louis. Bien sûr, l'idée de faire des affaires n'étant jamais loin, il s'est laissé tenter par les propositions d'investissement mafieux... D'autant qu'avant d'ouvrir le *Blue Sin*, Ed tenait un *sin ship*, un bateau clandestin abritant jeux illégaux et débit d'alcools, jusqu'au naufrage de ce dernier. Les rumeurs parlent d'un règlement de comptes, mais Ed maintient une version accidentelle.



Ed Smith, patron du Blue Sin

Art déco en Dixieland

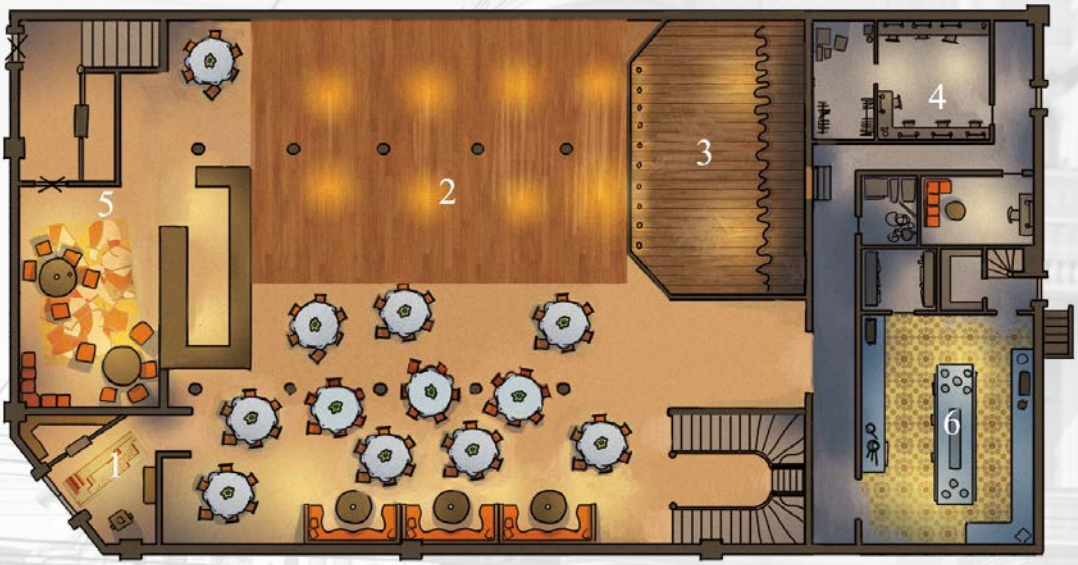
L'entrepôt a été rénové et décoré dans le style Art déco classique de cette époque, mais le *Blue Sin* ne se démarque pas par une débauche de luxe, contrairement aux volontés mafieuses. D'ailleurs, les briques à nu et l'immense verrière au plafond de la grande salle rappellent l'origine industrielle des lieux. Malgré ce très haut plafond, l'ambiance est enfumée et gêne la visibilité. L'acoustique n'est pas idéale et les conversations rendent le lieu bruyant, sauf quand les musiciens se produisent et que les voix se taisent respectueusement. Des séparations en vitraux illustrant des motifs floraux sont placées çà et là pour isoler les tables et les différentes zones. Les armes sont interdites, mais quelques passe-droits existent. Toutefois, la sécurité veille (inspirez-vous de celle du *Cotton Club*, voir Aide de jeu p. 224).

Rez-de-chaussée

1. Réception. Deux imposants videurs à l'entrée. Salle séparée par des cloisons amovibles en verre. Des canapés et des fauteuils confortables pour attendre qu'une table se libère. Un lutrin avec un registre pour les réservations. Une alcôve permet de déposer ses effets personnels. Si nécessaire, ils peuvent être laissés au coffre dans le bureau d'Ed, ou plus souvent dans le coffre du vestiaire en sous-sol (« mettre mes effets au coffre » est aussi un code signifiant vouloir descendre à la salle de jeu).

PNJ réceptionniste. Monsieur Édouard, 27 ans, costume élégant, cheveux gominés. Un sourire charmeur et un regard qui dénote une grande intelligence. Meilleur ami de Louis, il a à cœur que le club tourne bien. Il est aussi chargé de recruter les musiciens. Malheureusement, il s'est fait des ennemis en démarchant l'orchestre d'un club concurrent et en faisant marcher le patron (qu'il a largement sous-estimé). Il a déjà échappé à une tentative d'assassinat devant le club.

2. Grande salle et piste de danse. Une verrière et d'immenses lustres géométriques au plafond. Salle divisée en deux parties par une rangée de piliers métalliques. Côté rue et donnant sur des hautes fenêtres, la salle de réception accueille une trentaine de tables. Le menu est travaillé sans être exceptionnel. Le *Blue Sin* n'est pas réputé pour la qualité de sa nourriture, même si elle est très acceptable. Les serveurs sont réactifs et le maître d'hôtel expérimenté.



À l'opposé, une piste de danse bordée de quelques tables basses permet aux clients de se dégourdir les jambes. Les verres sont interdits sur la piste et Georges, un videur antillais aux bras aussi larges que les jambes des danseurs, y veille.

PNJ cliente activiste. Elizabeth Gelok. Brune, cheveux courts, mais pas garçonne. Des robes strictes. 28 ans, bigote convaincue, du moins en apparence. Elle fait partie de la Ligue de tempérance qui lutte contre la consommation d'alcool. Secrètement, elle est amoureuse de Gurrah Rothstein, client du *Blue Sin* et membre de la Yiddish Connection. Cette dernière a des intérêts à la Nouvelle-Orléans et se sert de cette relation pour impacter les clubs tenus par les Siciliens *via* les actions de la Ligue.

3. Scène. Assez large, permet aux danseurs comme aux clients attablés de profiter du spectacle. Les orchestres tournent, mais deux sont exclusifs au *Blue Sin* (voir marge sur Les spectacles). Certains musiciens fument de la marijuana, ce qui n'est pas du goût du patron ni des mafieux. Le commerce de drogue n'est pas dans leurs activités. Le boss mafieux, Joe TêteBlanche, a interdit à ses hommes d'en consommer. Cependant, un des musiciens consommateurs, William Silver du *Morning Duke Orchestra*, donne régulièrement des fêtes chez lui et certains mafieux se sont laisser tenter. Qu'arriverait-t-il si l'un d'entre eux arrivait défoncé chez Joe ?

4. Coulisses et loges. Grande salle remplie de costumes, d'accessoires divers. Deux loges, une pour chacun des orchestres. Yvonne n'a droit qu'à un paravent pour se changer. Les artistes n'ont pas le droit de passer par la grande salle et entrent et sortent par une porte donnant sur une petite ruelle sordide. C'est devant cette porte que Homer Harlan, un métis qui s'est produit pendant quelques semaines au *Blue Sin*, a été retrouvé poignardé. Personne n'a rien vu et Ed a fait étouffer l'histoire pour éviter une mauvaise presse.

Les spectacles

Les deux groupes réguliers sont le ***Morning Duke Orchestra*** et ***The Red Hands***. Le premier est un groupe de six Afro-Américains jouant du New Orleans jazz typique. Son fondateur est **Sam Dakota**, jeune homme talentueux mais atteint de schizophrénie. Il a eu des réactions violentes dans les loges et une des filles du club en garde les séquelles… The Red Hands est un duo formé de **Vito Alcadori**, le fils d'un mafieux local sicilien, et d'**Harold Urbain**, un Afro-Américain aux doigts de fée. Ce duo clarinette/piano s'est formé récemment et a été engagé par le patron au grand dam du père Alcadori. Ce dernier trouve honteuse la passion de son fils, qu'il voulait voir reprendre son business.

Une fois par semaine, c'est un spectacle de danse, chant et striptease, par **Yvonne** et son déguisement « vaudou » qui hypnotise les spectateurs. Les mauvaises langues disent qu'elle envoûte réellement son auditoire.

PNJ raciste. Edward Young Clarke. La quarantaine, l'air hautain, lunettes rondes et imposante moustache. Le regard sec et austère. Edward est un membre important du Ku Klux Klan en Louisiane. Il est passé plusieurs fois au Blue Sin pour convaincre Ed Smith d'interdire à la fois les Afro-Américains dans sa clientèle, mais également de renvoyer ses musiciens de couleur. Il y a quelques semaines, il a été pris d'un excès de colère en voyant Homer Harlan parler à une femme « blanche », et surtout en se rendant compte qu'elle n'était pas insensible à ses charmes. Il a attiré Homer dans la ruelle grâce à un homme de main, en prétextant un rendez-vous pour une audition. Il l'a poignardé et laissé pour mort. Il a fait enlever l'unique témoin de la scène. Un ami des PJ ?

5. Lounge. Des tables basses et des fauteuils où les clients prennent un digestif, fument un cigare ou viennent discuter avec des dames qu'ils ont rencontrées sur la piste de danse. D'ici, ils patientent aussi avant qu'on leur donne accès à la salle de jeux en sous-sol.

6. Cuisines. Plutôt bien équipée pour l'époque, mais le *Blue Sin* étant victime de son succès, elles sont bien trop petites pour servir tout le monde dans un temps raisonnable. Des altercations éclatent souvent entre les serveurs mis sous pression par la clientèle et les cuisiniers débordés. Le chef, Otto Still, s'occupe aussi de l'approvisionnement et des commandes. Il a été contacté par un mafieux de New York pour empoisonner la nourriture d'un concurrent du Sud, régulier de l'établissement. Otto en a parlé à Ed Smith, mais il s'inquiète pour sa femme qui a été menacée.

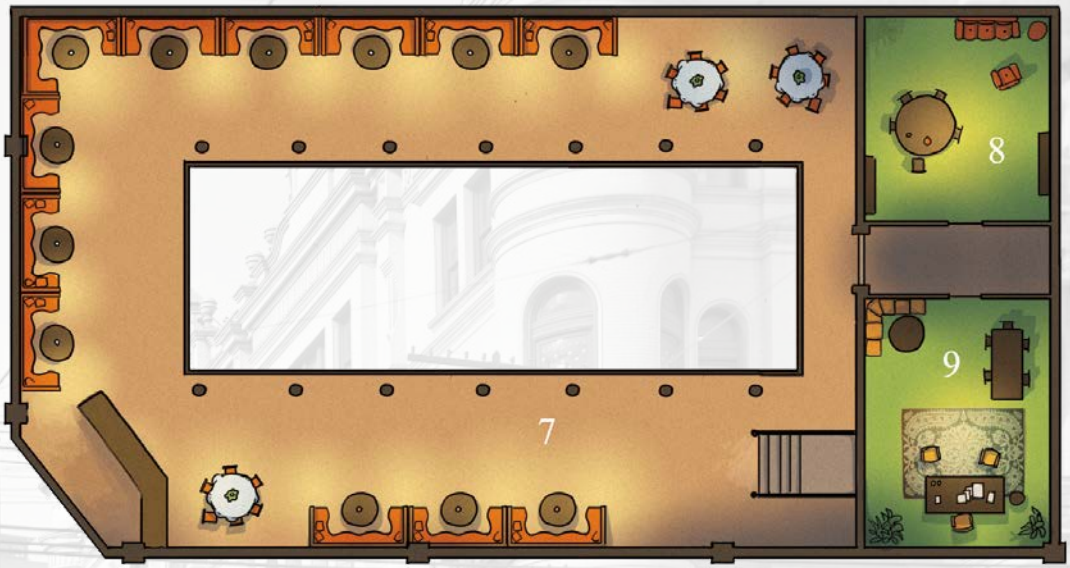
Premier étage

7. Coursives et mezzanine. Un double escalier monte à l'étage dont la majeure partie est occupée par une coursive qui fait le tour du bâtiment et surplombe la grande salle, ainsi que par une large mezzanine. Plusieurs fenêtres permettent d'accéder au balcon extérieur. De nombreux fauteuils sont répartis autour de tables basses, mais la plupart des gens restent debout. Un bar longe le mur nord. Aucune boisson alcoolisée depuis la chute accidentelle d'un client par-dessus la balustrade, mais la cave à cigares est impressionnante. Après le repas, pour discuter

Clientèle et petites histoires

La clientèle compte de nombreux Français et mélange les genres : politiciens (hauts fonctionnaires), flics (corrompus ou non), mafieux (italiens ou juifs), Afro-Américains (bien acceptés), de nombreuses femmes que le patron traite avec énormément de respect (des féministes actives aux bourgeoises endimanchées)… La plupart des musiciens rêvent, eux, d'aller à Chicago ou New York pour y trouver une scène jazz plus dynamique. Piochez dans l'aide de jeu, le cocktail doit être explosif.

PNJ Cliente. Loïs Long, alias Lipstick. Garçonne typique des années vingt. Journaliste au *New Yorker*. Elle fait des comptes rendus des folles soirées dans les clubs avec un style osé pour l'époque. Ces articles font rêver les femmes au sujet de la vie des riches célibataires. Loïs Long est officiellement ici pour écrire sur le berceau du jazz. En réalité, elle suspecte certains morceaux de cacher des messages secrets…



musique ou écouter l'orchestre en fumant un bon cigare (l'acoustique est bien meilleure et le son de la salle en contrebas moins fort), les clients viennent déambuler. La vue sur la scène donne également une perspective intéressante.

8. PC sécurité. Des portes blindées séparent les coursives de cette zone. Une vitre sans tain donne sur la salle. De là, les hommes de main d'Ed surveillent l'établissement. Rien ne leur échappe. Compte-tenu de l'ancien métier du patron, ses hommes sont très bien équipés. L'arrivée de la mafia au *Blue Sin* a rendu les hommes nerveux, mais leur a permis d'avoir une certaine impunité dans leurs agissements.

PNJ chef de la sécurité. Horatio Moore. Massif, cheveux gris dissimulés par un chapeau qu'il ne quitte jamais. Il aime les costumes de velours (son tailleur est le même depuis dix ans et il ne va que chez lui). Vieil ami d'Ed Smith, il s'occupait des dossiers classifiés pour son entreprise d'armement. Il a de nombreux contacts dans les milieux souterrains et dans la criminalité, en particulier dans le nord des États-Unis. Il n'est plus à un meurtre près.

9. Bureau. Fermé par une porte blindée. Luxueux, des tableaux aux murs (art contemporain essentiellement), un large bureau en acajou, une décoration très militaire, avec de nombreuses armes. Un des murs dissimule un coffre où Ed range ses papiers importants et une partie substantielle de ses liquidités. Ed y cache aussi le révolver M1917 avec lequel il a abattu accidentellement un agent fédéral qui s'intéressait de trop près à ses affaires alors qu'il tenait son sin ship. Comme dans le PC sécurité, une vitre sans tain permet de surveiller les lieux. Le mur donnant sur la ruelle est doublé de lambris qui dissimulent une sortie de secours menant aux cuisines. Dans un angle, un petit bureau sert pour la comptabilité.

PNJ comptable. Odette Smith, épouse d'Ed. La cinquantaine, cheveux blonds en chignon. Tou- →

jours élégante, aimant les bijoux et la mode. Elle a été vue plusieurs fois dans un club concurrent, ce qui inquiète les proches d'Ed. Elle entretient une relation secrète avec Cecil Moore, un agent fédéral des narcotiques qui enquête sur Sylvestro Carolla, le parrain mafieux.

Sous-sols

Les caves servant d'entrepôts ont été presque entièrement réhabilitées et décorées à la dernière mode. Hormis l'absence de fenêtre, on pourrait se penser dans les parties hautes du club. Toutefois, l'absence de ventilation renforce l'humidité, à l'odeur de laquelle s'ajoute celle de la fumée. Ed cherche un nouveau système d'aération.

10. Accueil. Accès par une porte blindée au bout d'un petit escalier. Avant d'aller plus loin, les clients (sauf les pontes) sont fouillés et doivent montrer qu'ils ne viennent pas les mains vides. Ici, aucun passe-droit pour les armes (déposées dans un petit coffre) et aucune veste n'est acceptée. Ed a horreur des tricheurs et Allan Bell, un ancien joueur professionnel (et tricheur, à voir ses doigts brisés et jamais rétablis) se charge de vérifier qu'aucun client n'introduit de dispositif de triche. Il surveille aussi la salle de jeu 11. Un vestibule permet de se rafraîchir avant de rejoindre les salons privés sans passer par la salle de jeu.

11. Salle de jeu. Immense salle en pleine effervescence. On joue aux cartes, aux dés, à la roulette. Des hôtesses passent entre les tables pour satisfaire la clientèle en boissons, y compris (et surtout) alcoolisées. Les clients perdent parfois de fortes sommes. La salle n'ouvre que de nuit, de 21 h à 5 h du matin. Toutes les deux heures, la sécurité vient ramasser l'argent qui est monté dans les coffres d'Ed.

PNJ joueur. Russel Caffery. Mince, charmant et souriant. Une dentition parfaite et des pommettes hautes. Jeune homme issu de la haute bourgeoisie. Il dépense des sommes folles et accumule les dettes. Son frère aîné et influent diplomate américain, Jeffery, les a plusieurs fois remboursées et paie presque autant en pots-de-vin pour que l'affaire ne s'ébruite pas…

12. Grand salon. Grande salle privée, très luxueuse. Un nu de William Bouguereau orne l'un des murs. Les entrevues secrètes entre des hommes importants se font ici. C'est aussi là que les mafieux du *Blue Sin* règlent certaines affaires, car Ed ne veut pas être témoin de ces histoires-là. Si cela est requis, des filles peuvent participer au bien-être des convives (mais aucun acte sexuel n'est toléré ici).

13. Salons privés et vestiaires des filles. Trois petits salons privés pour deux clients maximum. Il y a toujours une ou plusieurs fille(s) disponibles. Des prestations particulières sont données, mais sans aller jusqu'à l'acte (les hôtels alentours prennent alors le relais). Les clients viennent souvent ici pour se détendre en écoutant les derniers morceaux sur phonographe et en buvant un verre d'alcool. Des portes donnent sur le vestiaire où se préparent les filles. Elles rejoignent le sous-sol par les cuisines.

PNJ photographe. Ernest Joseph Bellocq. Brun, élégant, une canne à la main, un peu dandy sur le retour. Ernest est connu dans la ville pour ses portraits de prostituées de Storyville. Depuis la fermeture, il a élargi ses thèmes. Il passe beaucoup de temps avec les filles du *Blue Sin*, dont il aime croquer le portrait, ce qui déplait assez à Ed Smith. Ernest aurait dissimulé des détails compromettant sur Ed dans certains portraits, une sorte d'assurance-vie.

Et l'alcool ?

Plusieurs sources pour le Blue Sin. La Nouvelle-Orléans connaît quelques producteurs clandestins, et la proximité de la Floride et des Caraïbes, ainsi que du Mexique, est une bonne piste.

PNJ *bootlegger*. Joe Hubbard. Ancien flic de Seattle démis pour contrebande d'alcool. Arrivé à la Nouvelle-Orléans, il fait à nouveau contrebande d'alcool, apparemment depuis les Caraïbes. Nul ne sait d'où son alcool arrive en réalité, mais il semble avoir des amis haut placés ou très corrompus qui ferment les yeux. Il se permet de débarquer l'alcool en plein jour.

PNJ *bootlegger*. Lou Alpern. Gère cinq boutiques de boissons. Il ne vend pas officiellement de l'alcool mais il suffit de demander pour en obtenir. Ancien cuisinier de l'armée, il est devenu entraineur de boxeurs puis gérant de boutiques. Il fait le tour chaque semaine de ceux qu'il corrompt pour leur donner leur enveloppe. C'est un habitué du Blue Sin.



Du Blue Book au Dark Blue Book

Le *Blue Book* est un petit livret vendu chez les barbiers, dans les saloons, la gare… et servant de « Guide du tourisme sexuel » puisque y sont recensées les prostituées. On y retrouve également des annonces publicitaires pour des marques d'alcool, de cigares… Son histoire s'arrête avec la fermeture de Storyville en 1917.

Néanmoins, des rumeurs parlent d'un autre livret qui circule au début des années vingt, le *Dark Blue Book* (le « *Dibb* »). Y seraient répertoriés les intermédiaires et autres recruteurs agissant dans les clubs et *speakeasies* de la Nouvelle-Orléans pour le compte d'activistes occultes (sectes démoniaques, sociétés secrètes… On parle même de serviteurs d'un dieu endormi dans une cité au large de la Nouvelle-Orléans). Tous le cherchent activement, mafieux, flics, organisations occultes… Et si les PJ tombaient dessus ? Le *Blue Sin* serait dedans…

14. Réserves et cellier. Les réserves sont remplies trois fois par semaine, le mardi, jeudi et samedi matin à 7 h précises. C'est Horatio et Otto qui se chargent de réceptionner les livreurs. Des hommes sont régulièrement engagés pour servir de manœuvres. Le cellier s'ouvre derrière un mur pivotant. Seuls les bons clients peuvent avoir du vin à table, Ed ayant peu d'approvisionnement en la matière (cherche-t-il des sources ?). Quelques grands crus, mais majoritairement des vins moyens.

15. Zone non rénovée. Des caves laissées en l'état. Ed compte agrandir la zone des salons privés ou y fabriquer son propre alcool. Mais le bâtiment abrite peut-être d'autres secrets… (Voir encadré sur le Dibb).

Géraud « myvyrrian » G.
Illustrations et plans
Guillaume Tavernier

LES ANNÉES FOLLES : ENTRE JAZZ ET PROHIBITION

Pour certains, "années vingt" riment avec Cthulhu ou mafieux en costume, Thompson au poing ou encore avec alcool qui coule à flot". Pourtant, les Années folles, c'est aussi le jazz ! Emblématique de cette période, le club de jazz est un lieu à l'ambiance fiévreuse où la bonne société vient s'encanailler, où fonctionnaires et gangsters font leurs petites affaires et où l'argent et la morale s'évaporent aussi vite que l'alcool... Vous êtes tenté? Vous voulez créer votre propre club ? Cette aide de jeu est pour vous!

« Any bootlegger is a pal of mine. »
— Bessie Smith

Auteurs, maîtres de jeu, joueurs, tous partagent ce besoin de se documenter pour alimenter leurs fictions. Cette documentation peut provenir de n'importe quel domaine (histoire, sociologie, religion, architecture, sciences...) et se présenter sous bien des formes (essai, BD, magazine, DVD, podcast...). Dans cette aide de jeu, Casus vous propose un guide pour construire votre propre club de jazz dans l'Amérique de la prohibition. Ce guide a été construit principalement à partir des deux sources suivantes : le livre *Le Jazz et les Gangsters* de Ronald L. Morris et le documentaire *Prohibition : une expérience américaine* 1920-1933 de Ken Burns. Le premier explique la relation entre les musiciens de jazz et les gangsters qui tenaient à l'époque la majorité des clubs. Le second présente plus largement le contexte de la prohibition et son évolution, de sa mise en place jusqu'à son abrogation.

Quelques rappels historiques

Malgré une apparente bonne santé économique, la société américaine des années vingt est en crise. Pour de multiples raisons, différents groupes sociaux s'affrontent. L'industrialisation rapide du pays, couplée à un fort exode rural et une immigration européenne massive, transforme les villes et les inégalités riches/pauvres s'accentuent gravement. L'afflux de migrants catholiques en terre protestante ravive également les tensions religieuses. L'Amérique n'a pas encore complètement pansé les plaies de la guerre civile et, dans le sillage du Ku Klux Klan (5 millions de membres en 1925), le racisme continue de faire des victimes dans tout le pays. Les communautés afro-américaines s'organisent pour obtenir des droits civiques. Les femmes, elles aussi, luttent pour une société plus morale et plus juste (ligue pour la tempérance, mouvement pour le droit de vote). Toutes ces tensions font de l'époque un contexte intéressant et facile à exploiter dans vos scénarios.

À partir de 1920, la prohibition ajoute encore une dose de désordre social. La production, le transport et la vente d'alcool sont désormais interdits sur le territoire américain. Les fermetures de bars et distilleries mettent des milliers de personnes au chômage. Aussitôt, la société



américaine se divise sur la question, avec d'un côté les *dry* (pro-prohibition, dont l'archétype est rural, protestant et raciste) et de l'autre les *wet* (anti-prohibition, plutôt urbain, catholique et immigré). Les politiques l'instrumentalisent pour servir leurs propres intérêts mais peu la font appliquer. Le manque de moyens humains et financiers et la corruption rendent inefficaces la police et la justice. Impuissante devant des infractions quotidiennes et généralisées, cette même police adopte des méthodes expéditives avec de nombreuses perquisitions sans mandat, des arrestations et des écoutes téléphoniques abusives (les PJ en seront-ils victimes ?).

Le crime organisé, avec en premier chef les mafias italienne et juive, se développe et s'enrichit prodigieusement avec le trafic d'alcool. Pour écouler leurs marchandises, les gangsters ouvrent quantités de bars clandestins (les speakeasy) dès la fermeture des saloons. Ils continuent également à investir dans les cabarets et les boîtes de nuit jusqu'à contrôler complètement le secteur du divertissement nocturne (spectacles, jeu et prostitution).

S'ensuit une décennie frénétique où tout change, avec comme bande-son cette musique nouvelle, urbaine et subversive, le jazz! Elle est jouée jusqu'au bout de la nuit dans ces clubs tenus par la mafia et devient, en quelques années, la musique la plus populaire. Pour les musiciens, c'est une période faste. La concurrence entre les clubs pousse les gangsters à proposer toujours plus de spectacles et d'innovations. Alors qu'ils vivaient dans la pauvreté, jouant leur musique entre →

Le nom de votre club et de l'orchestre

Vous pouvez choisir parmi les clubs passés ou présents ou opter pour un nom reflétant ce que vous voulez faire de ce lieu. Dans les clubs « historiques », voici plusieurs thématiques dans lesquelles piocher : les exotiques, avec *The Cotton Club, The Green Parrot, The Sugar Cane Club, The Bamboo* ; les originaux, avec *Yeah Man, The Log Cabin, The Owl Theatre* ; ceux fondés sur les patronymes, avec Basement Brownie's, *Connie's Inn, Ciro's* et, pour finir, les « class », avec *The Grand Terrace, The Elite Club, The Platinum lounge*.

Vous aurez également sûrement besoin d'inventer des noms de groupes. Voici quelques propositions : « nom de ville » + Rhythm Kings (par ex. les New Orleans Rhythm Kings), « nom de club » + qualificatif (Paradise Cafe Night Owls), « nom de musicien » + qualificatif (Jimmy Wade's Syncopaters), « Blue » + qualificatif (Blue Friars ou Blue Devils).

deux numéros de cirque, les musiciens sont maintenant réclamés et se voient proposer des postes bien payés.

1. Où votre club est-il implanté?

Le jazz est un phénomène essentiellement urbain qui se développe d'abord à la Nouvelle-Orléans. Au début du XXe, cette ville cosmopolite (avec diverses communautés : européenne, afro-américaine et juive) est relativement tolérante aux différences ethniques. Pauvreté et corruption y sont endémiques et la ville constitue un terreau idéal sur lequel les mafias se développent dès la fin du XIXe siècle. Celles-ci prennent rapidement le contrôle du jeu et de la prostitution puis se lancent dans le monde du spectacle. Alors que dans le Sud leurs conditions de vie se dégradent, les communautés afro-américaine s'en vont en emportant le jazz avec elles vers les grandes villes de l'Est américain (Chicago, NewYork, Kansas City, Memphis ...).

Dans les années 20, votre club se situe donc sûrement dans ces grandes villes où Afro-Américains et migrants européens sont tolérés et où résident suffisamment de groupes mafieux et de musiciens pour que vive une scène locale. Il est également probablement implanté dans un quartier modeste, comme celui de Harlem à New York (difficile de s'implanter ailleurs vu la réputation sulfureuse du jazz) et potentiellement dans une zone déjà bien pourvue en clubs comme la 7e avenue ou la 133e rue (surnommée la « Jungle Alley »). D'autres grandes villes ont également leur rue mythique : State Street à Chicago (quartier du South Side), la 12e rue à Kansas City, Main Street à Détroit et Basin street à la Nouvelle-Orléans (avant la fermeture de Storyville en 1917) ...

Selon votre envie, votre club a pignon sur rue ou est plus secret, situé dans une zone retirée. Vous pouvez même l'installer dans un bâtiment en ruine si cela sert vos intrigues (un vrai club a existé dans une cave d'un bâtiment délabré!).

Instantané. Hier soir, comme à son habitude, Edward a tenté de séduire une serveuse. Pour une fois, il est arrivé à ses fins et l'a ramenée à la maison. Au petit matin cependant, plus de serveuse et de précieux documents ont disparu. Impossible cependant de se rappeler dans quel club il était la veille. Arpenter les clubs de la Jungle Alley ne sera pas de tout repos. Pour qui la serveuse a-t-elle subtilisé les documents ? Une piste: une odeur de jasmin ... ou est-ce son prénom, Jasmine?

2. Quelle est sa capacité et son architecture ?

Les établissements vont d'une vingtaine de tables (le *Deauville* à Chicago en avait encore moins), avec juste une petite scène, à des monstres accueillant plus de mille personnes (le *Royal Gardens* et ses multiples niveaux ou le *Savoy Ballroom* et sa gigantesque piste de danse).

Le choix est large. Cependant, « à gros club, gros enjeux ». En effet, à l'instar d'un bon emplacement et d'une belle décoration, une grande capacité implique très certainement un certain standing (il existe des exceptions bien sûr). De même, un grand club a nécessairement plus de personnel et un loyer ou un coût d'achat élevé. Il est donc tenu par un groupe de gangsters puissant, un magnat de l'industrie ou une célébrité (associée à l'un des deux précé-

dents) et a sûrement des concurrents et des ennemis tout aussi puissants, prêts à tout pour le faire couler…

Un club sur plusieurs niveaux introduit des éléments d'ambiance intéressants. Le danger peut venir d'en haut comme d'en bas et impliquer, pour les PJ, des difficultés à fuir ou à protéger quelqu'un, et la nécessité de passer par les toits ou les escaliers de secours …

Instantané. Lorenzo vous a prévenus, la prochaine fois qu'il vous croise, il vous brise les genoux, à tous. Vous ne saviez pas que cette brute est un fan de jazz. Soit, mais il est à une table en bas et vous êtes bloqués sur la mezzanine du club. Que faire ? Déclencher un mouvement de foule pour tenter de vous enfuir ? Un incendie ? Mais sans voiture, vous n'irez pas loin …

3. Comment est-il décoré ?

Contrairement aux *saloons* d'antan qui avaient un rôle social, les clubs essayent généralement d'attirer la clientèle la plus aisée possible (même dans les quartiers populaires où les nantis viennent s'amuser) et surtout une clientèle féminine. Les patrons de club sont donc très attentifs à la décoration, surtout les mafieux qui veulent épater la galerie.

Les établissements haut de gamme sont de véritables palaces : matériaux nobles (bois, aluminium, marbre…), *designs* innovants (pour les luminaires, le bar, les tables, la scène …), œuvres d'art, miroirs et chandeliers… Avec ses lignes épurées et ses formes géométriques, le style Art déco est omniprésent. Cependant, pour appuyer l'exotisme de la musique, certains clubs adoptent des décorations de plantation (le *Cotton Club*), de village de bungalow (le *Connie's Inn*) ou de jungle (le *Congo*, tous trois à New York).

Pour une atmosphère feutrée, optez pour un sol tapissé de velours, des lumières tamisées, et des alcôves discrètes, loin de la scène ou de la piste de danse. Pour un club destiné à une clientèle plus modeste, adaptez la décoration avec un style plus ancien, des matériaux moins nobles, pas ou peu d'œuvres d'art…

Instantané. Le luxe du club et ses clients de marque mettent mal à l'aise les PJ. Pire, un ami des PJ est saoul et commence à renverser des verres. Les clients dévisagent l'importun et lui se met à les insulter. Il se fait vider et les PJ avec. Malheureusement, un notable ombrageux (motivé par un préjugé racial, religieux ou de classe social) ne veut pas en rester là…

4. Quelle est sa clientèle?

La clientèle d'un club est en général en accord avec son cadre. Néanmoins, tout comme ces bourgeois européens qui, quelques décennies plus tôt, visitaient de nuit les quartiers pauvres pour y voir misère, violence et prostitution, la clientèle aisée fréquente aussi les clubs un peu louches. Par ces tarifs prohibitifs, le haut de gamme est cependant inaccessible aux populations modestes.

Dans les clubs, les clients consomment de l'alcool interdit et écoutent une musique que la société bien pensante réprouve (d'autant plus qu'elle émane de populations qu'elle méprise). Les noctambules, plus habitués à la transgression, se mélangent relativement bien à d'autres groupes socioculturels. Malgré cela, la majorité des clubs refusent les Afro-Américains (alors même qu'ils sont implantés dans des quartiers où ils sont majoritaires). Même dans les clubs mixtes, le racisme du personnel ou des clients peut être dis- →

Des personnalités parmi les clients

- **Artistes :** Bill Robinson (claquette), Harry Steppe, Joe Frisco (danseur et gros joueur aux courses, toujours le cigare à la bouche), Al Jolson (chanteur), Sophie Tucker (amie de chanteuses jazz comme Mamie Smith), Eva Tanguay (comédienne), Eddie Cantor (acteur et animateur radio), acteurs et actrices des *Ziegfeld Follies* (show sur Broadway).
- **Industriels :** ils sponsorisent des shows radio et des orchestres comme *The Lucky Strike Orchestra*, *The Ipana Troubadors* (d'après le dentifrice Ipana de Bristol-Myers), *The Clicquot Club Eskimo Orchestra* (entreprise de soda).
- **Sportifs :** les boxeurs Joe Louis et Jack Johnson (patron du *Club de Luxe*, ancêtre du *Cotton Club*).
- **Médias :** des reporters mondains (Loïs Long du *New Yorker*), des patrons de journaux (*Chicago Daily News*) ou de radios (certaines enregistrent leurs émissions dans les clubs).

suasif. Si vous désirez scénariser ce racisme, vous pouvez interdire votre club à certaines populations.

La clientèle d'un club peut également varier selon son utilité pour le(s) propriétaire(s). Nombres de gangsters sont déjà riches, grâce notamment au trafic d'alcool, et leur motivation n'est donc pas nécessairement le profit. Un club permet bien sûr aux mafieux de blanchir de l'argent ou de cacher d'autres activités comme le jeu (bien plus rentable) ou la prostitution, mais il permet également d'avoir un cadre où entretenir son réseau de gens influents et corrompus (ou d'en rencontrer de nouveaux), de montrer sa richesse ou son statut social et bien sûr de séduire les femmes !

Outre une population de mafieux et autres trafiquants d'alcool venus se montrer ou prendre du bon temps, votre club est sûrement fréquenté par une clientèle un peu select comptant des politiciens et policiers corrompus, quelques célébrités, des joueurs invétérés, de riches industriels... et pour faire bonne mesure un ou deux journaliste(s) mondain(s) (les vrais mélomanes sont plus rares dans les clubs huppés...).

De la clientèle visée dépend la qualité des alcools servis. Pour des breuvages maison, les noms peuvent être assez évocateurs : Jump Steady, Yak Yak, Coup de foudre, Pente raide, La bibine du bouc ...

Instantané. Le *Rising Star* est célèbre pour sa population de gros joueurs. Connu pour son tempérament, Edward Smith voit rouge quand il se rend compte qu'il vient de perdre tout ce qu'il possède. Il vole l'arme d'un musicien (cachée dans le piano) et décide de faire un carton. Vu leur employeur, mafieux ou flic, les PJ doivent intervenir. Surtout qu'il y a du beau monde dans la salle ! Et si c'était un coup monté du patron pour discréditer le frère politicien d'Edward ?

5. Quels spectacles y trouve-t-on ?

Les orchestres de l'époque jouent principalement dans le style généreux et dynamique de la Nouvelle-Orléans (dit « New Orleans » ou « Jazz Hot »). Dans sa variante « jungle », avec ses effets de cuivres, ses danses et ses décors exotiques, il évoque une Afrique plus fantasmée que réaliste. Les formations ne sont pas encore ces grands *big bands swing* des années trente, mais peuvent comporter une dizaine de musiciens (cuivres, piano, banjo, clarinette sont courants alors que saxophone, contrebasse et guitare sont plus rares à cette époque). Des groupes plus petits peuvent se produire dans des clubs où l'espace est limité. Pour une ambiance sonore adaptée, vous pouvez piocher dans les répertoires de Duke Ellington, Louis Armstrong, King Oliver, Fletcher Henderson, Jelly Roll Morton, Jimmy Noone ... Vous pouvez découvrir quelques morceaux ici : *http://www.jazz-on-line.com/index.htm.*

La danse occupe également une place importante. Les concerts sont souvent précédés ou accompagnés de danse. Les danseuses sont parfois fort dénudées et certains établissements proposent même des stripteases, plus ou moins exotiques. Les gangsters ne reculent devant rien pour que leur club soit le plus en vue, vous pouvez donc laisser parler votre imagination en ce qui concerne ces spectacles.

La danse est présente sur scène mais aussi dans le public, avec pour les boîtes de nuit une piste dédiée. Les danseurs afro-américains sont à l'origine d'un grand nombre de

danses, certaines assez techniques, acrobatiques ou sensuelles : le Charleston, le Lindy Hop, le Messaround, le Camel Walk, le Fishtail, le Turkey Trot, le Shimmy, le Snake Hips ... Dans certains établissements le personnel danse également en servant.

En dehors de leur programmation, les clubs sont régulièrement privatisés pour des soirées spéciales (lancement d'un produit par un industriel, show d'une radio, anniversaire de mafieux...). La soirée de lancement est, quant à elle, toujours un enjeu crucial pour un club. On met le paquet sur le spectacle, l'alcool, on invite du beau monde... Beaucoup de choses peuvent arriver, ce qui fait de cette soirée un moment intéressant à jouer.

Instantané. Les meurtriers ont ceci en commun : ils fréquentaient tous ce club de Harlem devenu populaire grâce au show de la danseuse nue et de son anaconda. Et si cette charmante demoiselle y était pour quelque chose ? Après tout, elle et le barman viennent du bayou. Un cocktail un peu spécial, une danse hypnotique et on peut conditionner les esprits fragiles pour leur faire commettre un crime. Préjugé ou réalité ? Aux PJ d'éclaircir tout ça.

6. Quelle est son ambiance ?

L'ambiance dans votre club dépendra de vos choix dans les autres rubriques de ce guide. Cependant, un club rempli de gens décidés à s'amuser, plus ou moins ivres et entraînés par une musique énergique, ne peut pas être un endroit vraiment calme. De même, dans une boîte de nuit chauffée par quelques couples de bons danseurs, l'ambiance est même sûrement électrique.

De même, toutes les conditions sont réunies pour que l'argent coule à flots. Nombres de clubs sont assez luxueux, et donc onéreux. Musique, alcool, jeu, hôtesses charmantes, tout concorde pour que certains dépensent plus que de raison. On imagine aussi que des endroits comme le *Dante's Inferno* (avec ses hôtesses déguisées en diablesses) et le *Chesterfield Club* (aux serveuses presque nues) ne devaient pas être des endroits remplis de gens vertueux (clubs situés à Kansas City).

Côté mafieux, certains sont plutôt discrets et, dans l'intérêt du business, évitent toute publicité inutile. D'autres, au contraire, friment le cigare aux lèvres et distribuent des pourboires conséquents aux musiciens ou aux serveuses. Tous cependant se doivent de dépenser généreusement quand ils sont chez « la famille ».

Instantané. Surpris plutôt dénudé et en galante compagnie dans un salon privé du *Grand Palace*, votre employeur n'a pas pu identifier le photographe. Débrouillez-vous, il ne veut pas voir ça dans la presse. L'auteur du cliché est forcément connu dans ce club : une enquête facile donc, mais entre tentations et susceptibilités mafieuses, tout peut vite déraper.

7. Quel personnel et quels musiciens ?

Faire tourner un club requiert une équipe relativement importante. Il faut:

- se fournir en nourriture et boissons et les préparer (cuisiniers, commis, plongeurs...) ;
- servir les clients (serveurs, maîtres d'hôtel, barmen...) ;
- s'occuper de la logistique des spectacles et des relations avec les musiciens (une personne pour gérer costumes et ma- →

Les surnoms de mafieux (d'après *Gomorra* de Roberto Saviano)

Le surnom est important car il contribue à l'image du mafieux. Il est souvent le fruit du hasard et attribué uniquement aux affiliés, dans une situation particulière. Une fois donné, ce surnom reste si on le trouve plaisant ou adapté. Il peut être lié à un trait physique (la Canne pour un homme grand et sec, Tête blanche, le Beau Gosse) ou au caractère (le Coléreux, le Fou), être lié à un ancêtre (le Charbonnier) ou à une provenance, être mystérieux (le Magicien, la Cravache) ou prestigieux (le Roi, le Lion), être lié à une manie (Pavesino a toujours sur lui des biscuits Pavesini) ou à une déviance (le Mangeur de chats s'entraine au tir sur des chats) ; les onomatopées existent également (Pic Poc, Chip Chip). Pour sonner plus « typique », vous pouvez traduire ces qualificatifs.

quillage, un technicien pour les décors et les lumières, un chargé de programmation…) ;

- assurer la sécurité du club (videurs, hommes de main pour les arrière-salles) ;
- gérer l'argent (comptabilité, gestion des fournisseurs et salaires, des pots-de-vin …) ;
- gérer les services aux clients (vestiaire, croupiers, voituriers…).

Vous pouvez estimer le nombre d'employés à environ 10 % de la capacité du club. Un employé peut avoir plusieurs fonctions.

Loin d'être des saints, les gangsters sont cependant forcés de traiter et de payer correctement leurs employés et musiciens. En effet, les années vingt sont une période faste où la concurrence est féroce. Pour garder ses clients, un employeur a intérêt à s'entourer d'une équipe compétente et à la garder motivée (les opportunités d'emplois ne manquent pas). En retour, mafieux et patrons attendent des employés qu'ils soient durs à la tâche, loyaux, élégants, courtois avec la clientèle. Beaucoup de choses sont illégales dans un club, l'alcool évidemment, mais aussi le jeu, la prostitution, le statut des employés immigrés qui ne sont pas passés par Ellis Island, la corruption d'agents de l'État… Les employés ou les musiciens (qui jouent souvent dans plusieurs clubs) peuvent surprendre des conversations, tout le monde attend donc d'eux une certaine discrétion, y compris les clients.

Cette discrétion est d'ailleurs à double sens car patrons et mafieux ne sont généralement pas trop curieux du passé des personnes qu'ils emploient. Musiciens comme employés ont souvent connu des conditions de vie difficiles et se sont parfois mis dans des situations délicates. Ainsi, ils ont pu contracter des dettes de jex, avoir maille à partir avec la police, volé la mauvaise personne, essaimé quelques enfants de-ci de-là ou vu quelque chose dont personne n'aurait du être témoin…

Les gangsters se montrent généralement plus tolérants envers les musiciens qu'envers les employés. Mais les limites sont régulièrement franchies et des « mesures », allant de la simple mise sur liste noire à l'élimination, sont parfois prises. Un musicien manque de respect à son patron (refus d'obéir, insulte en public …), un autre voit ses trafiques personnels prendre de l'ampleur et concurrencer son employeur, un autre séduit la mauvaise femme (celle du boss ou d'une personnalité influente), un dernier laisse l'alcool ou la drogue le pousser à un acte malheureux … Ces situations humaines un peu compliquées sont fécondes en termes de jeu.

Les Années folles sont aussi des années de luttes sociales (droit de vote des femmes en 1920, droits civiques des minorités, organisation des syndicats…). Parmi les employés pourraient donc bien se trouver quelques activistes politiques.

Instantané. Luigi Ricardi a vraiment des difficultés à garder ses employés ces temps-ci. Certes un peu tyran et mauvais payeur, il ne s'explique pourtant pas ces départs/disparitions impromptus. Il charge les PJ d'enquêter. Il ne pouvait pas savoir que Johnny, son plus fidèle employé, a quitté le Sud en laissant derrière lui une sombre histoire de meurtre. Et Johnny craque à nouveau…

Les réseaux d'un patron en résumé

- **Corruption :** un fonctionnaire de police (haut gradé si possible) ; un politicien cherchant des soutiens ; un juge ou un procureur (également élus pour certains et donc en recherche de soutiens) ; un banquier (pas trop regardant sur l'origine des fonds) ; de riches industriels…
- **Nourriture et alcool (mafieux ou non) :** fournisseurs ; transporteurs ; dockers…
- **Spectacle :** musiciens ; danseurs ; comédiens ; agents ; syndicats de musiciens ; contacts dans les radios locales ; décorateurs ; accessoiristes…
- **L'illégal :** mafieux d'un ou plusieurs gang(s) (parrain, hommes de main …) ; dealers ; prostitués ; parieurs clandestins ; croupiers…
- **Recrutement du personnel** (salle, cuisine, sécurité).



8. Qui est le patron et quels sont ses réseaux ?

Que votre club soit tenu par la mafia ou non importe peu, le patron de votre club sera très certainement un petit malin qui n'hésite pas à prendre quelques libertés avec la loi et à faire ce qu'il faut pour que son club survive.

Beaucoup ne voient pas l'ouverture d'un club de jazz d'un bon œil et s'efforcent de créer des difficultés au futur propriétaire. Un banquier n'accorde pas de prêt ; la mairie ne délivre pas les permis nécessaires ; les services des impôts imposent des taxes dissuasives... Après l'ouverture, la police peut multiplier les descentes ou le faire fermer pour atteinte aux mœurs. Les syndicats de musiciens eux-mêmes font de la résistance et créent des problèmes à ceux qui veulent jouer du jazz. Il n'est donc pas étonnant que l'essentiel des clubs soit tenu par les mafias juive et italienne car les gangsters osent jouer en dehors des règles de la société. Ils savent développer les réseaux qui permettront au club de survivre. Le patron de club doit savoir tisser les bons liens et gérer un budget de corruption fluctuant. Chaque semaine, politiques et policiers véreux viennent chercher une enveloppe qu'ils espèrent bien voir grossir avec le temps. De même, mafieux ou non, un patron doit parfois s'entourer de personnes peu recommandables, pour assurer la sécurité du club notamment.

Si le club n'appartient pas déjà à la mafia, les gangs essayent souvent d'y investir pour le contrôler. Qu'il ait besoin d'aide ou pas, il est difficile pour le patron de refuser cette « générosité », d'autant que parfois la mafia ne se prive pas d'imposer, arme au poing, son contrôle ou sa « protection » (le protecteur est →

censé tenir les gangs rivaux à distance, gérer la corruption…).

9. D'où vient l'alcool ?

Malgré la prohibition, se fournir en alcool n'est pas bien difficile pour un club. Le fournisseur dépend de la qualité et de la quantité recherchées. Dans les années vingt, tout le monde cherche à produire et/ou à vendre de l'alcool car c'est un business rentable et peu risqué. Les particuliers distillent chez eux avec un alambic caché à la cave, dans la grange, dans la chambre du petit… Votre club, s'il est petit, peut s'alimenter auprès d'un réseau de particuliers.

Pour des besoins plus importants, il est possible de s'approvisionner chez ceux qui ont réussi à mettre la main sur les stocks des brasseries et distilleries mis sous clef au début de la prohibition. Vous pouvez également vous fournir auprès des *bootleggers* qui font parvenir de l'alcool aux États-Unis par voie terrestre ou maritime (rum runners) depuis le Canada, le Mexique, les Bahamas et l'Europe. La marchandise est récupérée directement sur les docks (pour un gang influent et bien protégé par la police) ou des arrière-boutiques, dans des lieux cachés et reculés comme des fermes isolées, des mines abandonnées ou sur des bateaux stationnés au-delà des eaux territoriales (trois miles des côtes)… Autant de contextes à exploiter.

Les alcools frelatés sont monnaie courante chez les pauvres. Les substances utilisées sont parfois si toxiques (alcool de bois, diluant pour peinture…) que cela crée des problèmes de santé publique. Certains consommateurs deviennent aveugles ou sont pris de tremblements. Pensez à gérer les conséquences de leur vente dans votre club.

Instantané. Le patron des PJ est invité par son fournisseur d'alcool à une soirée privée en mer. Il compte s'y rendre car c'est bon pour le business, mais d'autres mafieux semblent réticents à y aller aussi. En fait, les parrains savent que les fédéraux vont faire une descente, mais il faut bien sacrifier quelques subalternes de temps en temps… Les PJ doivent se renseigner avant que leur boss ne se fasse prendre.

10. A-t-il une partie cachée ?

Les clubs servent à cacher jeu (poker, blackjack, craps, roulette, baccara) et prostitution. Vous pouvez également ajouter d'autres activités (réalistes ou non) comme des paris clandestins, des réunions de gangsters ou de sociétés secrètes, des rituels ésotériques… Pour accueillir ces activités parallèles, votre club doit être doté de salles dissimulées en sous-sol ou en étage (cachées par un panneau coulissant, une fausse cloison, une trappe dissimulée sous un tapis…). L'accès en sera sûrement restreint à une partie de la clientèle.

Ces salles peuvent avoir des sorties indépendantes (plus ou moins fantaisistes), avec par exemple une connexion aux caves de l'immeuble voisin ou aux égouts, un minuscule escalier en colimaçon débouchant quelques étages plus haut dans un appartement…

Instantané. L'effondrement d'une paroi latérale a révélé que le tunnel d'évacuation de la salle de jeu est connecté à d'autres tunnels plus anciens. Un employé curieux, parti explorer, est revenu à moitié fou et convaincu qu'il y a un monstre dans ce dédale. On a fait taire le malheureux et rebouché l'ouverture mais…

La « méthode » du Cotton Club de New York

Elle semble être le standard de l'époque en matière de maintien de l'ordre. Une personne gênant la clientèle est d'abord discrètement avertie par un serveur. Si elle persiste, le maître d'hôtel lui rappelle que son comportement n'est pas tolérable dans un établissement de qualité. Passer à l'étape suivante signifie pour le contrevenant une expulsion du club par un videur plutôt massif, toujours courtois, mais ferme.

Le « knock out drop » (ou « Mickey Finn ») est plus expéditif : une petite pilule discrètement introduite dans la boisson du gêneur, ce qui le met K. O. en quelques minutes.

Quoi qu'il en soit, pour éviter tout dérapage trop sérieux, les clubs demandent aux clients portant une arme de la déposer au vestiaire avec le reste de leurs effets personnels. Cela vaut pour les PJ !

11. Comment sa sérénité est-elle gérée ?

Dans les clubs, si l'ambiance est chaude tout le monde veille cependant, gangsters y compris, à rester courtois. Toute violence est proscrite, surtout envers les femmes. Il faut, en effet, absolument éviter toute mauvaise publicité et d'attirer l'attention de la police ou de blesser un client de marque. Une altercation qui nécessiterait une intervention des forces de l'ordre coûterait au mieux une petite fortune en pot-de-vin et, au pire, provoquerait la fermeture du club.

Pour les situations d'urgence (attaque d'un gang rival, hold-up, client incontrôlable...), les gérants d'un club gardent quelques armes à portée de main. Décidez où celles-ci sont dissimulées, en quelle quantité et qui y a accès (les videurs et hommes de main ou tout le personnel, en salle ou devant le club). Les musiciens sont, eux aussi, fréquemment armés. Duke Ellington lui-même aurait caché une arme dans son piano. Dans le cas des musiciens, certains étant très bien payés, cette arme peut servir en cas de braquage ou de tentative d'enlèvement en dehors du club.

Si vous jouez dans un contexte de guerre des gangs, sur fond d'attaques, de trahisons et de paranoïa, la violence sera omniprésente. Le Café de Paris et le Plantation Club à Chicago ont ainsi été partiellement détruits par des attentats à la bombe en 1928. Cette violence peut même venir de la police, payée par un gang pour intervenir de façon musclée chez un ennemi. Pour surprendre vos joueurs, tentez donc un passage brutal de l'ambiance de fête à celle d'une attaque de gang rival!

Instantané. Tony et Eva ont une combine. Lui, videur attentionné et attentif, note les adresses des clients qu'il met dans un taxi à la sortie du club. Elle, au vestiaire, fait des empreintes de toutes les clefs qu'elle peut trouver dans les vêtements des clients. Les petits malins revendent clefs et informations à un réseau de cambriolage. Le problème est qu'ils n'ont pas la délicatesse d'épargner les partenaires (politiques) de leur patron. Les PJ, hommes de main du patron en question, commencent leur enquête par un interrogatoire musclé de l'infortuné cambrioleur qui s'est récemment fait pincer dans la maison du juge Masson.

Vincent Morin
***Images** libres de droits*

LE GYMNASE DES PJ

JOUER … SANS SON PJ

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.

Après une réplique qui tue, Volaria la voleuse plante les autres là et quitte l'auberge. Techniquement, tu es toujours dans le canapé, autour de la table, la feuille de perso sous les yeux, les dés et les chips à portée de main. Et pourtant, soudain, tout le monde pense que tu as arrêté de jouer. Qu'est-ce que tu fais ?

Réponse : tu lâches ce téléphone et tu arrêtes de loucher sur la pile de BD, ce n'est pas la pause.

Rejoindre le banc de touche

Ce n'est pas la pause, mais tu peux souffler deux minutes, on n'est pas des brutes. Sortir de la scène et raccrocher son PJ, c'est une occasion de faire la part des choses entre l'émotion d'un personnage et celle d'une joueuse par exemple. Ça n'arrive pas tous les soirs, mais de temps en temps on peut avoir besoin de laisser retomber l'adrénaline ou l'émotion, après une scène un peu intense ou difficile. Que ce soit à cause d'une histoire totalement dramatique ou à cause d'un énervement qui monte entre joueurs (ou face au MJ). Ça ne veut pas forcément dire qu'on relâche tout et qu'on saute sur *Candy Crush*, mais on peut s'accorder une ou deux minute(s) de regard vitreux au fond du canapé, le temps que notre pouls ou notre imaginaire se calme un peu, ou que l'agacement ou le malaise s'apaise.

Prendre quelques minutes hors champ, c'est aussi la possibilité de prendre du recul sur ce qu'on est en train de jouer. En relisant ses notes ou en repassant en revue sa feuille de personnage, une joueuse peut retomber sur deux ou trois infos négligées qui pourraient donner un nouvel objectif à sa voleuse ou une idée qui pourrait débloquer la situation… Un contact à solliciter ? Une piste non suivie ? Une capacité non utilisée ? Et parfois, les nouvelles idées ne sont ni dans nos notes ni sur la feuille, mais elles prennent tout simplement du temps avant de germer dans notre tête. Bref, on s'assoit sur le banc, on boit un coup, on s'éponge le front et on renoue ses lacets avant de retourner sur le terrain, bourré d'énergie.

Mais la joueuse en question peut aussi se retrouver à sortir du terrain alors qu'elle est en pleine forme. Souvent, tout le monde s'arrange pour qu'elle revienne rapidement sur la pelouse, d'une façon ou d'une autre : en lui refilant un PNJ à jouer, en jonglant avec plusieurs fils narratifs qui s'intercalent à un rythme effréné, ou en envoyant un PJ récupérer Volaria par le coude pour la supplier de ne pas se séparer du groupe, par exemple. Ce sont de bons moyens de s'assurer que



la joueuse pourra continuer à participer aux scènes à venir.

Il existe aussi d'autres possibilités pour continuer à jouer, d'autres tâches sur lesquelles on peut s'investir momentanément, car il y a des rôles à assurer à la table pour lesquels nous n'avons pas besoin de PJ : jouer les *pom-pom girls*, l'arbitre assistant, la coach, le souffleur, la commentatrice sportive et la foule en délire, etc.

Aider, encourager

Dans ce gymnase, on s'épaule entre joueurs. Longtemps, on a délégué au MJ la responsabilité d'aider un camarade en galère, et ça n'est pas la partie la plus glorieuse de notre histoire. Le fait de ne pas avoir de PJ à gérer dans l'immédiat te laisse la tête plus libre pour être à l'écoute des autres et pouvoir les aider.

Premier mouvement : s'intéresser à ce qui se passe autour de toi, même si ton PJ n'est pas concerné. Niveau attitude, ça veut dire se tourner vers les joueurs qui sont en train de poursuivre la scène, et montrer que tu les écoutes. Mais que tu les écoutes *vraiment*, pas que tu fixes le MJ en attendant de pouvoir placer ton idée pour Volaria qui court dans la ruelle.

Deuxième mouvement, collectif celui-ci, on évite le classique « toi t'es pas là » quand une joueuse sans son PJ essaie de participer, pose des questions, s'intéresse à ce qui se passe. Ça s'entend comme un « toi tais-toi » à des kilomètres. Et en plus, c'est faux, la joueuse est toujours là, elle n'a pas bougé. Et avoir des joueurs attentifs à ce qu'on fait, c'est aussi une façon de se sentir encouragé à jouer, à parler, à prendre des décisions. Ça vaut le coup de les laisser exprimer leur intérêt.

Ensuite, il ne s'agit pas de jouer à la place des autres, mais de proposer des idées quand tu entends de discrets appels au secours, comme ce joueur qui fixe sa feuille de personnage avec les dés à la main sans trop savoir combien il pourrait en lancer, cette joueuse qui hésite sur la conduite à suivre devant un adversaire (calmer le jeu ou sortir son arme ?) ou ce qu'elle pourrait répliquer dans une discussion, etc. Parfois ça vaut le coup de leur laisser le temps de trouver par eux-mêmes, parfois ça vaut le coup de suggérer des traits à mobiliser pour décrocher un bonus, un rappel bref des mécaniques, une attitude ou une répartie possible pour le PJ. Et peut-être que le joueur ou la joueuse qui hésite n'appliquera pas tes conseils à la lettre, mais ton soutien aura participé à lever son blocage ?

Commenter

Dans ce gymnase, le commentaire est autorisé. Voire *encouragé*. On aurait eu le budget, on aurait fourni des petits écussons « Le commentaire c'est la vie » à coudre sur vos maillots. Attention, le commentaire dont on parle ici est une technique avancée et une figure dangereuse, à ne pas reproduire sans échauffement, dans n'importe quel environnement ou sans sécurité. Les autres joueurs à la table pourraient te reprocher de casser l'ambiance, de pulvériser leur immersion ou de gâcher la partie. Donc, champion(ne), si tu le tentes, tu y vas doucement, avec toutes les écoutilles ouvertes. Et au moindre signe de réprobation de la part des autres, tu rétropédales en souplesse.

Les commentaires à éviter : ceux qui sont susceptibles de casser l'ambiance alors que les autres joueurs étaient à fond. Par exemple, donner un avis négatif, reprendre ou juger un autre joueur sur la façon dont il joue (« *C'est naze* », « *Un paladin ne ferait pas ça, si ?* ») ça n'est pas un commentaire qui *passe bien*. Les remarques qui n'ont rien à voir avec l'aventure elle-même (« *On a déjà fini le jus de fraise ?* », « *Ah ! tiens, ça me rappelle une étude qui dit que…* ») ou les blagues et calembours qui peuvent rapidement dépasser →





le seuil de tolérance, c'est selon les tables. Montrer une ficelle du scénario à tout le monde (« *Ne t'embête pas à leur parler, c'est juste des PNJ qui vont servir de chair à canon* ») n'est pas une bonne idée non plus.

Le commentaire qu'on admet généralement le plus facilement à la table, c'est celui qui participe pleinement à la scène en cours, donc que tout le monde entend et qui apporte quelque chose. Mais même dans ce cas-là, ça demande encore un certain tact. Dans un souci pour préserver l'immersion et la concentration des joueurs en jeu, il vaut mieux éviter de brouiller le signal. Un conseil, qui paraît basique mais qu'on a tendance à oublier quand on est sur le banc : évitez de parler *en même temps* que ceux qui jouent (même en messe basse) et gardez les interventions pour des moments qui le méritent :

• **un blanc d'hésitation :** le joueur en jeu cherche quoi faire, où aller, quoi répondre à ce PNJ, galère à monter sa poignée de dés ou hésite à se lancer ;

ex : *MJ : « Volaria vient de te lâcher, le plan semble compromis. Magus qu'est-ce que tu fais ?*

Magus : …

Volaria : (Oh-oh, tu tentes le plan tout seul ? Sinon tu peux toujours aller voir le prévôt pour gagner du temps ?)

Magus : Je vais proposer au prévôt de l'aider, et me faire bien voir dans un premier temps. »

• **une respiration :** la fin d'une scène, un flottement avant que les joueurs ne rebondissent dans une autre direction, un moment où tout le monde digère une information ;

ex : *Prévôt : « Je cherche toujours de bonnes volontés pour contribuer à la stabilité de notre bonne ville. Ma priorité est de faire arrêter cette criminelle, dit-il en te tendant un portrait de Volaria. Maintenant vous pouvez disposer.*

Magus : Bien monsieur (et je roule le portrait pour le glisser dans ma poche).

MJ : Ok, donc tu sors et deux serviteurs referment la porte derrière toi.

Volaria : (Et maintenant les vieux dossiers qui ressortent, on n'est pas sortis des emmerdes…) »

• **un moment de prouesse :** une joueuse annonce une action très risquée ; vient de réussir un jet de dés ou balance une réplique qui tue, etc.

ex : *Magus : « CRITIQUE !*

Volaria : Boooum ! La grande classe ! »

Approuver, souligner

Le meilleur moyen de participer à la scène, c'est d'être le premier fan de la table. Champion(ne), souviens-toi que tu es avec les joueurs, à fond avec leur PJ, et que tu as le droit de le dire. Évidemment, il ne s'agit pas de se forcer à trouver formidable tout ce que font les autres, mais quand c'est le cas, ça vaut le coup de s'autoriser à le montrer pendant le jeu. Que ce soit en silence, par des hochements de tête approbateurs, en applaudissant carrément à leurs exploits, en le disant à voix haute, à la fin d'une scène, après une réplique qui tue ou une décision risquée (« *C'est génial !* », « *Ça c'est Magus dans toute sa splendeur* », « *Magus, faut pas le faire chier* »).

Le commentaire, ça peut aussi être une façon de souligner les effets de ce qui est joué : « *Bim !* », après une bonne réplique ou un jet de dés réussi. « *Oooh…* », devant une scène de romance touchante. « *Oh mon dieu !* », quand la bestiole monstrueuse apparaît dans le dos des PJ. Paradoxalement, ça aide à épaissir l'ambiance et ça permet aussi aux autres joueurs et au MJ de savoir comment se situer, si la scène fonctionne ou pas, s'ils peuvent prendre le temps de continuer encore un peu ou si ça fait suer ceux qui attendent. Pour un MJ, ce genre de commentaires des joueurs sur le banc, c'est un bon

indicateur pour savoir si les effets qu'il a prévus fonctionnent ou pas. Alors que les joueurs en jeu, immergés dans leur personnage, ne sont pas forcément en mesure de renvoyer le signal.

Un dernier type de commentaire à travailler : le commentaire de ton personnage, *même s'il n'est pas là*. Volaria vient de sortir de l'auberge, elle n'est plus dans la pièce, c'est acté pour le monde. Néanmoins, quand Magus commence à suggérer de la livrer aux autorités par exemple, tu as le droit de rouler des yeux ou passer ton index sur sa gorge en regardant le joueur de Magus, ou même de lancer : « *Arrange-toi pour que je n'apprenne jamais ça, sinon…* » Certes, Volaria ne l'a pas vraiment dit, puisqu'elle n'était pas là, mais néanmoins ça a été entendu, et maintenant toute la table est au courant de ce qu'en penserait Volaria *si elle savait*. Ça peut être aussi un indice pour les autres joueurs ou le MJ : si vous voulez de l'action à un moment, lâchez l'info à Volaria, ça devrait produire quelque chose.



On parle de menaces et de violence, mais Volaria peut exprimer aussi en commentaire un amour secret pour Magus, une gratitude sans bornes (main sur le cœur), une amitié ou une confiance totale, etc. La joueuse peut aussi donner un jugement sur le PNJ qui parle (« *Oh non pas lui !* »), issu directement du passé de Volaria, qui essaie de convaincre Magus de la lui livrer. Et si Magus refuse, elle peut l'en féliciter (« *Je savais que je pouvais te faire confiance* »), toujours sans que Volaria soit présente.

La grande difficulté, encore une fois, c'est le dosage. Ce n'est pas Volaria qui est dans la lumière : tous ces commentaires servent avant tout à faire briller ceux qui sont sous les projecteurs. Par exemple à souligner la possible trahison de Magus quand il suggère de la livrer, ou sa loyauté quand il refuse de le faire. Champion(ne), c'est à toi d'être attentif pour ne pas déborder.

Conclusion

Certes, aider, encourager, approuver, souligner un effet ou commenter, ça n'est pas tout à fait la même chose que jouer son personnage, lancer un d20 ou intervenir directement dans la fiction. *Mais c'est encore jouer*. Parce qu'on partage pleinement le moment avec les autres (ce qu'une bonne BD qui traînait sur la table basse ne permet pas vraiment) et parce qu'on participe encore largement à l'aventure, en influençant les décisions des autres et en donnant de l'importance à leurs actions.

Eugénie
***Crapous** Didier Guiserix*



ARCHÉO-RÔLISME

TECHNOGUERRIERS/ MECHWARRIORS

Robots + années 80 = amour

Fin des années 80. Le jeu de plateau Battletech (BT) *connaît un grand succès aux États-Unis. Il permet des affrontements de robots géants inspirés de dessins animés de science-fiction japonais qui cartonnent alors : la série* Robotech*. Aux commandes de ces puissants engins, les joueurs livrent bataille par pions interposés dans de véritables campagnes. L'idée d'incarner l'un de ces pilotes paraît alors toute naturelle :* Mechwarrior *naît de ce constat.*



Les deux seules sorties en VF.



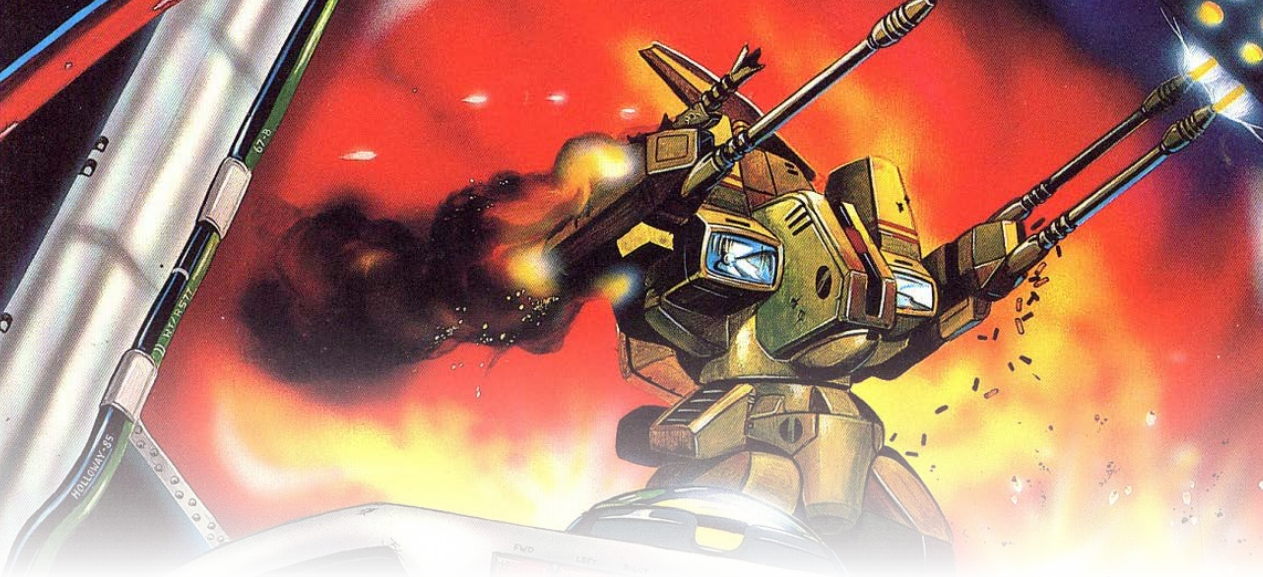
Un jeu de rôle et un jeu de plateau liés, partageant un même univers et, plus encore, un corpus de règles très proches, ce concept n'a déjà rien de surprenant à cette époque. Les premiers JdR découlent directement des wargames et nombre d'entre eux proposent des règles pouvant s'appuyer sur l'utilisation d'un plateau, d'hexagones et de pions représentant les héros et leurs adversaires. Les systèmes de l'éditeur américain FGU en particulier proposent l'emploi de ce type de supports (*Aftermath* ou *Space Opera*, qui possèdent même leurs propres règles de combat avec figurines).

Rien de nouveau donc à imaginer mêler feuilles de personnages et pions de wargames, même si l'usage se perd déjà de plus en plus. Sauf que là, on inverse un peu la démarche. Il ne s'agit pas de gérer des aventuriers de JdR avec des règles de plateau, mais bien de donner un rôle à des personnages de wargames.

Battletech : d'abord un univers riche et global

Même s'il s'inspire, de loin, d'une création japonaise, l'univers de *Battletech* possède sa propre spécificité. Pour commencer, il fait davantage référence à une vision occidentale qu'orientale de la science-fiction et est donc aisé à appréhender pour nous. Centré autour de la Sphère Intérieure, une portion de la galaxie colonisée à partir de la Terre, le monde connu sait mêler les clichés du genre pour en tirer sa spécificité : utopie de gouvernement unie, exploration et expansion, puis conflits internes jusqu'à la situation actuelle, explosive. Petit tour d'horizon.

Si l'histoire commence en 2001, l'action débute, elle, en 3025. Les progrès technologiques ont permis deux grandes avancées : les voyages inter systèmes solaires et, cela prendra vite toute son importance, la fusion nucléaire contrôlable dans des moteurs de taille raisonnable. Comme à son habitude, l'humanité n'a jamais su être sage. Après une période d'exode, de guerres interminables, une réunification plus forcée que souhaitée et une nouvelle série de guerres civiles (les Guerres de Succession), la Sphère Intérieure connaît actuellement un état de *statu quo* fragile. Si fragile que les raids et les campagnes militaires limités entre États voisins sont monnaies cou-



rantes et acceptés comme faisant partie du jeu. Bien entendu, entre rivalités et alliances à court terme, la moindre étincelle peut relancer un conflit global entre les cinq Maisons.

Celles-ci sont au cœur des intrigues : après l'effondrement de la Ligue des Étoiles, diverses puissances régionales se sont partagé les mondes colonisés. Dirigées par une famille régnante dotée d'un pouvoir héréditaire, les Maisons régissent la vie de milliards d'individus selon un système quasi féodal. Bien entendu, ces cinq acteurs majeurs se détestent cordialement et font tout ce qui est en leur pouvoir pour rogner les territoires voisins et saper la puissance de leurs ennemis. De fait, les alliances et les traités se font et se défont au rythme des coups de mains, des négociations tendues et des trahisons. Bref, un vrai nid de vipères propice à de nombreuses intrigues.

Technologie avancée

Les Maisons s'entendent pourtant sur une chose. Les guerres ont eu un effet dévastateur sur la technologie et bien des connaissances scientifiques autrefois acquises se sont perdues dans les lendemains de destructions massives. Aussi, la Convention d'Arès, partagée par tous, stipule plusieurs interdictions : le recours aux armes nucléaires, aucune attaque contre les vaisseaux capables de sauts entre systèmes (sinon, comment voulez-vous continuer à aller massacrer vos voisins ?) et aucune cible civile ou de production (même si ce dernier point est parfois moins respecté). Aussi, la guerre est avant tout devenue une affaire de professionnels : les technoguerriers (on y vient, si vous avez bien suivi le titre de l'article, *Mechwarriors* en VO).

Sorte de chevaliers modernes, ces technoguerriers sont les pilotes hautement qualifiés des rois des champs de bataille du XXXI^e^ siècle : les battlemachs D'abord simples machines ouvrières, il n'a pas fallu longtemps avant qu'un petit génie ait l'idée d'armer ces robots géants (de 6 à 12 mètres de haut) propulsés par un moteur à fusion miniaturisé. C'est justement là l'un des aspects ludiques les plus intéressants. Chaque action de votre machine produit de la chaleur, plus qu'elle ne peut en dissiper. Tirer, bouger implique que tôt ou tard vous atteindrez les limites de l'engin. En plus d'un jeu d'affrontement, *BT* introduit une notion primordiale : la gestion de ses capacités d'action. Tension assurée autour de la table (Que faire ? Laisser la température redescendre ? Tirer sur mon adversaire ? Se planquer?…). L'attrition, un mécanisme au cœur de tout le *game design*, quel que soit le jeu.

Le coin de l'antiquaire

Le livre en VF est très peu courant, bien que peu recherché. Ainsi, avec un peu de patience, vous pourrez le trouver à une vingtaine d'euros. Le supplément VF *La Veuve noire* est tout aussi peu courant et peu recherché. Les exemplaires en vente ne dépassent pas les 10 €. Le meilleur endroit pour les trouver reste les sites d'enchères ou les forums.

Cinq Maisons…

Les Maisons sont toutes typées et trouvent leur inspiration dans les cultures anciennes de la Terre. On trouve donc :

- **la Maison Steiner**, marquée par des femmes de pouvoir fortes, au vernis européen ;
- **la Maison Davion**, la plus puissante mais ne pouvant régner seule, très anglo-saxonne voire américaine ;
- **la Maison Kurita**, au style japonais, avec code d'honneur et technoguerriers samuraïs ;
- **la Maison Marik**, ambiance orientale dans un repaire de comploteurs et de jeu de pouvoir internes ;
- **la Maisons Liao**, à connotation chinoise, réputée la plus faible mais dotée d'un réseau d'espions inégalé.

Bien entendu, ces grands traits sont nuancés par de nombreux détails (des « vikings » parmi les provinces Kurita, ça donne un sacré mélange…).

Et voilà de quoi proposer des duels mécanisés entre guerriers héritiers d'une caste d'élite. Le tout à l'échelle d'une lance, soit quatre Battlemachs par joueurs pour commencer.

Et donc Mechwarrior, qu'y joue-t-on ?

Lorsque, début 1989, la firme Hexagonal édite la version française du jeu de rôle *Mechwarrior* sous le titre *Les Technoguerriers*, le jeu de plateau dont il est tiré, *Battletech*, a déjà quelques années (et de nombreux adeptes) derrière lui. La proposition est simple : donner une vie au pilote de l'une de ces machines de guerre, hors de son habitacle blindé. De fait, les joueurs de *BT* ont déjà commencé depuis longtemps à personnaliser leurs homologues de carton. Au delà des deux attributs qui les caractérisent (pilotage et tir), la plupart sont nommés et on suit leurs exploits bataille après bataille. Le passage de la fiche de Battlemach à celle de technoguerrier semblait des plus logique et naturel. Ainsi, *Mechwarrior* vous glisse dans la peau de l'un de ces chevaliers modernes voués à livrer une guerre éternelle.

Si l'approche correspond totalement avec le cadre du jeu de plateau, on entrevoit immédiatement le premier reproche qui a été soulevé : hormis un personnage combattant, point de salut. De fait, *Les technoguerriers* annonce la couleur dès sa couverture. Il s'agit bien du « jeu de rôle de *Battletech* », et l'image qui orne le livre est sans équivoque. Ici, il s'agit d'expérimenter la vie quotidienne d'un pilote de 'Mach et, au premier abord, on imagine difficilement des aventures avec une autre coloration que militariste. Si le principe de missions où votre commandant vous envoie ici et là remplir un objectif facilite la prise en main de l'univers, il restreint très vite les rôlistes habitués à bien plus de liberté de choix. Le jeu est donc très orienté « militaire », donnant autant de place à la création de personnage qu'à celle de sa machine ou à la gestion de son unité. Car, à moins d'appartenir à un bataillon régulier, par défaut on considère que les héros sont membres d'un même groupe de mercenaires. Il faut alors négocier ses engagements, gérer son personnel et ses matériels… Bref, se confronter à la réalité d'une unité de combat. Une fois ce paradigme accepté, il faut bien reconnaître que *Les Technoguerriers* remplit parfaitement son office et offre tous les outils nécessaires à cette optique. Du coup, à quoi ressemble mon personnage ?

« Le jeu de rôle d'un pion de wargame »

Deuxième critique formulée sur *Mechwarrior*, c'est ainsi que *Casus Belli* (canal historique) qualifiait finalement le jeu. Et, à bien regarder la feuille de personnage, difficile de lui donner tort tant elle ressemble à celui des Battlemachs.

Concrètement, le joueur dispose de 150 points pour acheter des niveaux dans ses caractéristiques (Physique, Dextérité, Capacité d'apprentissage et Charisme), mais aussi ses compétences ou encore le type d'engin qu'il va piloter. Rapide, simple et classique. Ensuite, les joueurs doivent, en groupe, donner vie à leur unité. Là aussi, un budget permet de quantifier et qualifier le personnel de soutien, les équipements disponibles… Au bout d'un processus aisé, le meneur de jeu dispose d'un cadre complet autour des PJ.

Le système n'est pas compliqué en soi mais emprunte des éléments évidents aux wargames, et plus particulièrement (et bien évidemment) au jeu de plateau *Battletech*. Il fait donc le lien entre les deux (en introduisant en particulier les règles d'artillerie hors carte) et propose même de convertir les plateaux de jeu de *BT* pour y faire évoluer les héros du JdR. Là non plus, rien de bien complexe, mais j'avoue personnellement ne jamais avoir eu cette tentation, les parties « rôle » restant dans l'imaginaire de chacun.

Pour aller plus loin, le livre propose un large panel d'équipements et quelques articles sur l'univers, tels que l'économie de la Sphère Intérieure, les titres de noblesse, les jeux, les vaisseaux… De quoi planter un peu le décor et, pour les wargamers, donner du consistant à leur cadre de jeu.

Et c'est tout ?

En français, en effet. La gamme éditée par Hexagonal n'est pas allée beaucoup plus loin, sinon un recueil de scénarios pour *Battletech* (*La Veuve noire*) consacré à Natasha Kerenski, la plus emblématique des mercenaires de la Sphère intérieure. Ce manque de suivi a certainement écarté très vite le jeu des tables, les adeptes de *Battletech* n'ayant pas besoin de toutes ces précisions sur leurs pilotes préférés, les rôlistes n'y trouvant sans doute pas assez pour dépasser le cadre de base. Pourtant, la gamme *Battletech* est aujourd'hui l'une des plus développées et conséquentes, et le jeu de rôle possède également plusieurs éditions (la dernière en date, la quatrième, étant certainement la plus aboutie) et de nombreux suppléments. Ces derniers complètent le livre de base en offrant des informations supplémentaires sur les unités mercenaires les plus fameuses, des règles additionnelles ou de l'équipement, et, enfin quelques scénarios loin d'être inintéressants (tels *Royalty and rogues* ou *Bloodright* qui posent les bases de nombreuses heures de jeu).

Mais surtout, le jeu de rôle et le jeu de plateau restent intimement liés et bien peu de suppléments pour l'un ne fournissent pas quelque information utilisable pour l'autre, participant à l'incroyable cohérence de cet univers, depuis ses origines et à travers toute son évolution.

Car le monde de *Battletech* ne cesse d'évoluer. Il avance dans le temps. Les événements se succèdent, les personnages importants vivent et meurent, les situations changent drastiquement. L'invasion des clans, le schisme de la ComStar, le Jyhad ne sont que quelques exemples de décor qui offrent d'énormes possibilités d'aventures pour le jeu de rôle. *Mechwarrior* a lui aussi changé au rythme des parutions. La dernière mouture, si elle reste orientée sur l'idée de jouer les membres d'une unité combattante, offre d'autres opportunités de personnages (espions et diplomates…). Le système a évolué, mais il reste facilement accessible, en particulier si vous connaissez déjà la version d'Hexagonal.

Un jeu à ðifférentes échelles

L'une des richesses de *Battletech*, et par extension du jeu de rôle, reste la pléthore de suppléments décrivant son univers. Et toute la gamme se décline pour permettre d'y jouer à tous les niveaux. *Battletech* met en scène une poignée de 'Machs opposés les uns aux autres, même si des joueurs ambitieux ont fait s'affronter des bataillons entiers (si, si j'ai essayé, mais il faut beaucoup de place et de motivation !). *Battleforce*, autre jeu de la gamme, permet de monter d'un cran. Chaque pion représente une lance (4 Battlemachs) et privilégie le jeu en campagne. Le très bon (et très long à jouer) *Succession Wars* vous met à la tête d'une Maison dans une partie stratégique et diplomatique à l'échelle de la Sphère Intérieure. Il existe aussi des règles pour jouer un groupe de fantassins sur le champ de bataille, les combats de vaisseaux dans la haute atmosphère… Ainsi, quelle que soit votre envie et votre folie, vous pouvez envisager de simuler les Guerres de Succession et leurs conséquences à tous les niveaux.

Un jeu toujours vivant

J'ai beaucoup joué à *Battletech*, un peu moins aux *Technoguerriers*, et souvent aux deux ensemble. Vous l'aurez compris, il y a de quoi être fan de cet univers qui, depuis trente ans, continue de s'étoffer, d'évoluer, de vivre. Il existe un kit d'introduction (en anglais) qui vous permettra de découvrir le jeu et de vous lancer, à votre tour, aux commandes d'un battlemach.

Kristoff Valla

… et diverses factions

À cela s'ajoute une flopée d'unités mercenaires, de quelques machines à plusieurs régiments, alliées aux uns et aux autres selon les engagements (et souvent cadre de base pour un groupe de Technoguerriers). Autour de la Sphère Intérieure gravite toute une série de petits royaumes plus ou moins indépendants et belliqueux aux mains des rois-brigands. Réservoirs de mercenaires, source inépuisable d'ennuis, ils doivent surtout à la désunion des Maisons le fait de ne pas avoir encore été détruits. Et puis, il est toujours bon que votre ennemi soit harcelé dans son dos.
L'ancien général en chef des forces de la Ligue des Étoiles, las des querelles intestines, a disparu avec une grande partie de l'armée régulière hors des frontières de la Sphère Intérieure. Où est-il ? Que projette-t-il de faire ? Voilà l'un des grands mystères de cet univers, résolu assez rapidement dans les éditions suivantes avec l'apparition des Clans. Enfin, d'apparence neutre et occupant la planète d'origine de l'humanité, la ComStar se rapproche d'une église technologique maintenant le réseau de communication à travers la galaxie.
Il y a là de quoi fournir pas mal de bases à des scénarios…

CURIOSITÉ

MONSTER CARDS

Attrapez-les tous !

***1981**. TSR constate que transporter tout un bouquin pour 3-4 monstres utiles dans son scénar', ce n'est pas très pratique. Et s'ils étaient résumés à leur statblock et présentés sur de petites cartes ? Avec une illus' à montrer aux joueurs ? Bingo !*

Alors que de nos jours les cartes reviennent en odeur de sainteté (avec des cartes pour tout et n'importe quoi et pas toujours utiles, comme les *Stat Cards* fournies avec les figurines à collectionner pour *D&D 3*), TSR a-t-il eu quelques décennies d'avance ?

TSR, vilains copieurs

Une fois n'est pas coutume, TSR a en réalité piqué l'idée à un autre, car en 1977, David Hargrave publie *Monsters*, 24 cartes de créatures pour son JdR *Arduin*. Notons quand même que si celles de TSR n'étaient pas des plus belles, celles-là étaient encore pires (des cartes prédécoupées et horriblement illustrées). Mais l'idée était déjà là.

Et si l'on s'intéresse au concept de cartes, d'autres jeux ont vu le jour dans les années 70, comme les *Dungeon Tac Cards* de *Judges Guild*, en 1977 aussi (essentiellement des cartes de référence pour les armes et les actions pour *D&D*). Niveau monstres, cet éditeur publie tout de même des tables de référence incluant leurs données d'attaque, les *Six Ready Ref Charts* (1976), mais cela reste très succinct. DunDraCon Inc. aussi publie de son côté des *Artifact Cards* (1978), mais rien de similaire aux *Monster Cards* spécifiques de *D&D*. Revenons donc à TSR.

Des cartes à collectionner ?

Non, heureusement. Seulement quatre jeux de 20 cartes en petit format recto-verso (un peu moins de 8 x 13 cm). Toutes paraissent plus ou moins en même temps, entre 1980 et 1982, et TSR n'en éditera pas d'autres pour la 1ère édition. Il faudra même attendre dix ans, en 1992, pour voir des cartes à collectionner du côté de chez Donj' (les Trading Cards, mais circulez, rien à voir d'intéressant de ce côté-là).

Le recto des Monster Cards illustre les créatures en couleurs, dans la lignée du *Monster Manual* de *AD&D 1*. Certains des artistes phares de TSR sont en effet aux commandes : Erol Otus bien sûr, Jeff Dee, Darlene, Jim Roslof ou encore Bill Willingham. Certains pourraient néanmoins regretter l'absence de Dave Sutherland III ou de D. A. Trampier, symboles du *Monster Manual*. En tout cas, ceux qui n'aiment pas les dessins oldschool ont peu de chance d'apprécier les illustrations, et les standards de la 2e édition sont encore loin.

Le verso présente les données techniques classiques, plus une courte description du monstre et de son habitat. Grâce à ces cartes, il est aisé de se passer du livre complet. Toutefois, le nombre de monstres est très limité, seulement 80 contre presque 230 dans

Le coin de l'antiquaire

Les quatre sets sont assez courants aux États-Unis, mais un peu plus rares de notre côté de l'Atlantique. Hors frais de port, il faut compter une quinzaine de dollars par set. Des lots complets se trouvent facilement pour une cinquantaine de dollars hors frais de port. Les *Dungeon Tac Cards*, à l'inverse, partent pour une fortune (presque 100 $), et les cartes de la première impression des *Monsters* pour *Arduin* sont particulièrement rares (une quarantaine de dollars), mais ont été rééditées.



le *Monster Manual I*. Autant dire qu'un seul set n'avait presque aucune utilité. Enfin si, car chaque set proposait tout de même trois monstres inédits. Certains deviendront des monstres mythiques, comme les thri-kreen, sortes de mantes religieuses humanoïdes apparues dans le Set 2 et intégrées ensuite dans le *Monster Manual II* (1983).

Alors, est-ce que ça vaut vraiment le coup de se les procurer ? Évidemment, puisque c'est inutile ! Quel collectionneur en douterait ?!

Géraud « myvyrrian » G.

DÉBAT

DOSSIER

REBOOTS ET NOUVELLES ÉDITIONS

« Quitte à voyager à travers le temps au volant d'un JdR, autant en choisir un qui ait de la gueule. »

*Comme au cinéma, une tendance actuelle dans le JdR sur table consiste à sortir rééditions/*reboots*/remakes de jeux phares des années 80 et 90. Prise de risque minimale ? Manque d'imagination ? Opportunisme ?* Casus Belli *a interrogé les acteurs du phénomène.*

La mode est un éternel recommencement et le jeu de rôle sur table n'échappe pas à cette règle immuable. Ces dernières années, un grand nombre de titres de la fin des 80's et du début des 90's sont passés à la moulinette du lifting. Toutes proportions gardées (moyens techniques d'une autre époque, professionnalisme du milieu…), ces nouvelles éditions sont-elles meilleures ou, *a minima*, à la hauteur de leurs aînées ? Et s'adressent-elles uniquement aux quadras nostalgiques ?

Y voir plus clair

Indifféremment, les termes de « *reboots* », « réédition », « nouvelle édition » sont utilisés pour qualifier le renouveau de ces jeux « anciens », souvent en mélangeant les concepts que sous-tendent chacun des mots. Un petit lexique ne nous semble pas superflu. Bien évidemment, ces « classifications » sont des boites perméables et la frontière entre un *reboot* et une nouvelle édition n'est pas si claire par exemple. Dans la suite de l'article, nous utiliserons *remake* comme terme global.

Réédition. Elle qualifie un jeu réédité tel quel, avec une plus-value souvent exclusive à « l'habillage » : couverture différente, nouvelle maquette, nouvelles illustrations, papier de qualité supérieure… En ce qui concerne le contenu, il n'y a généralement pas ou peu de différence. Parfois, le système subit quelques légers changements cosmétiques, mais l'univers et la *storyline* rarement. Le but est surtout de remettre à disposition un jeu épuisé.

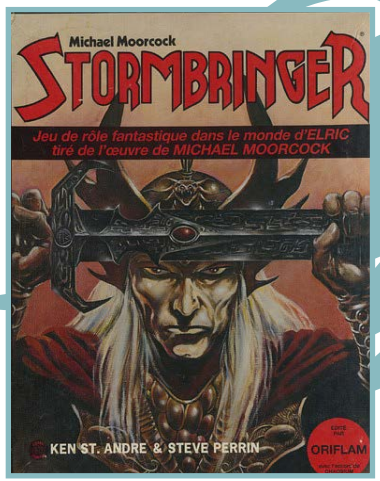
Exemple : *COPS* (2010) ou la réédition de *Rêve de Dragon* 2e édition (à venir).

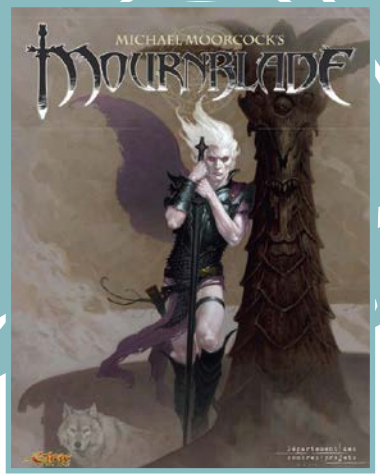
Nouvelle édition. Dans ce genre d'édition, le thème est conservé ainsi que la *storyline* dans la plupart des cas. Les règles sont par contre développées, parfois revues et modernisées pour coller à l'air du temps. Le background est conservé, mais développé lui aussi.

Exemple : *Do-D5* (2014) ou *Crimes* (à venir).

Reboot. Phénomène récent, mais en hausse, le *reboot* consiste à ressortir un jeu mais en changeant (parfois en améliorant) l'ouvrage d'origine. Généralement, le contenu (règles et *background*) est revu, la *storyline* évolue et la forme (couverture, maquette, illustrations) de l'ouvrage change radicalement.

Exemple : *INS Génération Perdue* (2015) ou *Ecryme* (à venir).





À l'origine du mal (ou du bien ?)

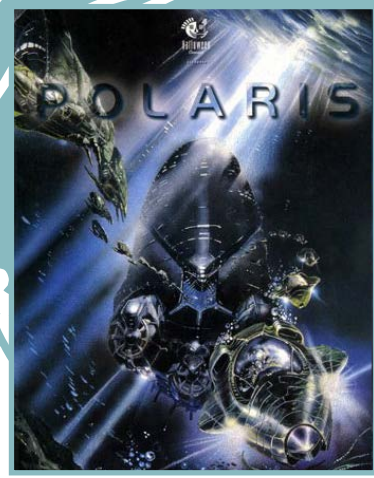
Devant un tel engouement pour ces *remakes*, les rôlistes peuvent légitimement se demander si ce n'était pas mieux avant pour que les éditeurs reviennent avec un tel acharnement à leurs amours de jeunesse (nostalgie, nostalgie ...). La question se pose donc de savoir si faire un *remake* n'est pas simplement plus facile que de créer de la nouveauté.

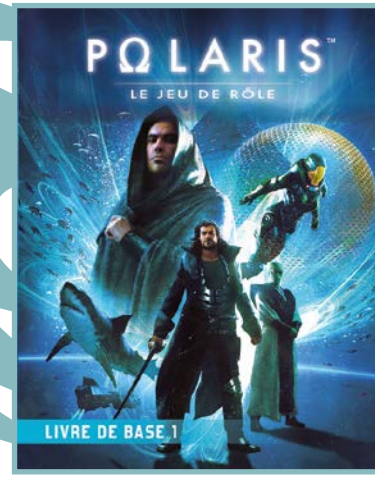
Tout d'abord, remontons le temps et arrêtons-nous aux années 80 et 90. Le JdR sur table est en pleine expansion. En France, quelques gros éditeurs, pour la plupart aujourd'hui disparus (Multisim, Siroz, Oriflam, Hexagonal, Jeux Descartes...), se partagent le marché et proposent des gammes de jeux qui marqueront les joueurs. La création *made in France* est en plein essor et c'est dans ce contexte que des auteurs et des JdR se positionnent comme nos futures références. Certains auteurs, tels que M. Gaborit, GE.Ranne/Ange, Croc, T. Lhomme, sont aujourd'hui reconnus et respectés et certains jeux, comme *INS/MV*, *Maléfices*, *Légendes*, *Agone*, *Rêve de Dragon*, etc., devenus cultes.

Les joueurs de cette période ont grandi et ont pour certains délaissé le JdR sur table (études, obligations familiales, boulot...) pour y revenir quelques années plus tard, avides de nouveautés. Ce qui nous amène à aujourd'hui.

Nostalgie, quand tu nous tiens

Ces mêmes joueurs, parfois nostalgiques, ont vu entre temps leur pouvoir d'achat augmenter. Les goûts et les standards de qualité ont évolué en parallèle. De leur côté, les éditeurs qui ont repris le flambeau du JdR se sont adaptés et ont commencé à proposer des jeux désormais tout en couleurs, sur papier glacé, à la couverture cartonnée, reliée et brochée. Fini (ou presque) le temps des livres en couverture souple, en noir et blanc (même si certains éditeurs font de la résistance), sur du papier de qualité médiocre et des pages qui se décollent (là encore, certains éditeurs...). Les maquettes, mises en pages et illustrations sont d'un standard professionnel et les éditeurs offrent majoritairement des ouvrages superbes qui non rien à envier aux livres d'art grand public, au contraire ! Le phénomène du financement →





participatif a d'ailleurs permis aux éditeurs d'aller beaucoup plus loin dans ces améliorations de production, sans prendre des risques inconsidérés.

Mis bout à bout, tous ces critères, combinés avec la fibre nostalgique, ont permis l'émergence du phénomène de *remakes* en JdR. D'un côté, nous avons les anciens joueurs pour qui la nostalgie bat son plein et qui voient débarquer de nouvelles éditions de leur jeux favoris *botoxés* et liftés de la plus belle des manières, enfin la plupart du temps. De l'autre, nous avons les nouveaux joueurs qui, eux, connaissent la réputation des jeux en question. Les visuels accrocheurs de ces *remakes* permettent aussi d'amener quelques jeunes joueurs élevés aux jeux vidéos à s'intéresser aux jeux de papa.

Le phénomène du *reboot/remake* ne touche pas que la France. Il est mondialisé. Les Anglo-Saxons ont droit à leurs *remakes* de grosses licences (*Star Wars*, *Vampire* et *Werewolf*, *Mutant Chronicles*, *Kult*, *Deadlands*, *7th Sea*...), avec des sommes hallucinantes récoltées *via* des financements participatifs. Nos voisins allemands ne sont pas en reste, avec *L'Œil noir* notamment. En France, la tendance est particulièrement impressionnante. Jugez plutôt : sur les dernières années, plus d'une dizaine de *remakes* ont vu le jour, et la tendance semble même s'accélérer ! Pour l'année 2017, plusieurs autres sont prévus : *Rêve de Dragon*, *l'Ultime Épreuve*, *MEGA*, *Berlin XVIII* ou encore *Maléfices*, pour ne citer qu'eux. Pour vous faire une idée, nous avons regroupé les *remakes* en marge.

Trop facile ? Pas sûr...

La question se pose : « Est-ce du réchauffé ? » La réponse est beaucoup plus complexe que l'on pourrait le penser de prime abord. À première vue, le rôliste peut se dire qu'effectivement, « oui c'est du déjà vu », mais ça serait fermer les yeux sur l'énorme travail effectué par les éditeurs sur les *remakes* en question. Grâce au recul sur le jeu, ces nouvelles éditions bénéficient de l'expérience d'éditeurs confirmés et proposent des univers bien souvent enrichis, ayant évolué et avec des systèmes de jeu pour la plupart retravaillés, en adéquation avec le contexte proposé. Les scories sont souvent supprimées, le système modernisé. Ajoutez à cela un look lui aussi repensé et on ne peut plus vraiment parler de réchauffé, mais plutôt d'amélioration et d'adaptation aux standards actuels.

Comme dans le cinéma, certains anciens, que d'autres appellent « les râ-

listes » ou les grincheux, sont prompts à dire que « c'était mieux avant » : perte d'âme du jeu, background trop lourd, background trop léger, des illustrations qui ne collent pas à l'image que les anciens avaient du jeu, tout est trop lisse, les systèmes se ressemblent tous, etc. Ces critiques sont-elles justifiées ?

C'était vraiment mieux avant ?

Les anciens ont donc en mémoire une période de découverte où tout était nouveau, où le JdR était l'eldorado de l'imaginaire, où l'industrie des jeux n'en était qu'à ses balbutiements, même si elle était bien plus prospère qu'aujourd'hui. C'est certainement ce côté « premiers chercheurs d'or dans la vallée » qui rend certains nostalgiques de l'époque bénie où « tout a commencé ». Le spectre nostalgique a tendance à tout déformer et à embellir, même ce qui avec le recul n'était pas si parfait. L'âge d'or du JdR c'était avant ? Est-ce donc pour cela que les éditeurs actuels retournent piocher dans cette veine ? Il faut regarder de l'avant, comparer la production actuelle pour se faire son idée et reconnaître que les éditeurs d'aujourd'hui proposent désormais des jeux aux petits oignons, faits par des fans pour les fans. Les *remakes* sont devenus un genre en soi.

La fibre nostalgique qui vibre chez les clients existe également de l'autre côté du miroir, chez les éditeurs et aussi chez les auteurs. Tous les *remakes* ne sont pas le fait d'éditeurs. C'est même régulièrement les auteurs, amoureux de ces jeux, qui ont envie de travailler dessus, de les faire revivre. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il s'agit pour eux d'un véritable sacerdoce. Travailler sur un jeu mythique, c'est prendre le risque de s'attirer l'ire des anciens si le rendu n'est pas à la hauteur des attentes, et c'est aussi s'imposer un cadre de travail extrêmement serré, qui demande au moins autant de créativité que de créer un jeu à part entière. Les contraintes sont bien plus importantes. Cette longue introduction touche à sa fin, les questions sont posées et il est temps de laisser les acteurs du JdR français y répondre.

Cyril Rolland et Géraud G.

Avec les contributions appréciées des éditeurs Les XII Singes, 500 nuances de geek, Arkhane Asylum Publishing, Black Book Éditions, John Doe, Les Écuries d'Augias, Iello/Origames, Raise Dead, Sans-Détour et Scriptarium, ainsi que des auteurs Benoît Attinost, Coralie David, Mathieu Gaborit, Jidus, Jérôme Larré, Emmanuel Roudier et Marc Sautriot.





AVIS D'AUTEURS

Remakes : paresse intellectuelle ou challenge créatif ?

Benoît Attinost (COPS, Mournblade, Prophecy…)

Quand on travaille sur un jeu, un univers, on arrive rarement à tout placer (même sur de gros ouvrages). Lors de la relecture ou de l'impression, on trouve toujours de nouvelles idées. Certaines peuvent être utilisées comme scénarios, d'autres restent dans un coin de la tête et fermentent. Il en va de même pour le MJ qui lit un jeu et qui complète ce qu'il découvre, ajoute, modifie et se dit, au fil des parties, qu'il y aurait sans doute d'autres choses à faire.

Et le temps passe. Souvent la gamme s'arrête sans que ces idées supplémentaires aient pu être couchées sur le papier. Parfois, le MJ passionné par son sujet se dit que ça serait super de sortir « sa » version du jeu. Un jour, l'occasion est offerte à l'auteur de reprendre son travail et de le moderniser. Le passionné, lui, décide de se lancer et va chercher la licence de ses rêves. *Polaris*, *Mournblade*, l'*Appel de Cthulhu*, peut-être un jour *Plagues*, renaissent ainsi. Ni plus ni moins.

Paresse intellectuelle ? Non. Ceux qui pensent ça n'ont aucune idée du travail de reprise et de recherche que représente le *remake* d'un jeu de rôle. Non seulement cela implique de maîtriser parfaitement son sujet, mais aussi de dépasser l'ouvrage d'origine, de faire mieux, de le moderniser (sans parler de la forme). Je vois ça comme un second souffle, parfois un hommage et, oui, un véritable défi créatif, certainement pas comme une facilité ou de la paresse.

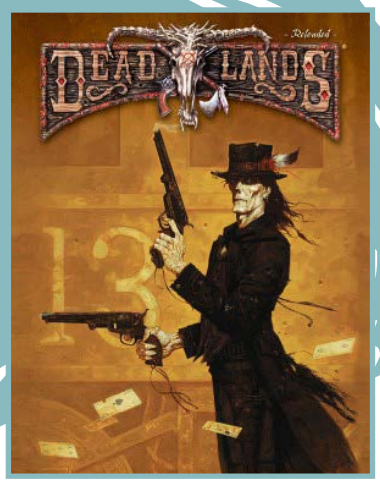
Mathieu Gaborit (*Ecryme*)

Un regard qui change, une époque aussi. Un jeu, c'est une histoire, une continuité, un vécu. Quand un jeu sort, il vit. Et il vieillit. Il gagne en intensité, il se densifie d'un retour d'expérience, des tables qui l'ont pratiqué, de ceux qui ont écrit ou qui s'apprêtent à le faire. Bref, il s'enrichit. Un *remake*, je parle d'une vraie intention, c'est d'abord des gens, une fraîcheur, une impulsion authentique. Les auteurs d'origine, ou d'autres suffisamment motivés pour réenchanter le jeu original. Quoi qu'il en soit, tous servent une saveur nouvelle. Régurgitation créative, *a minima*. On se bat contre l'oubli, un peu, mais surtout on s'empare d'une nostalgie sincère. Le jeu a été joué. Ce sont bien plus que des tests prénataux, c'est l'épreuve du feu et la chance de déployer une mouture moins crispée sur les fondations d'un *postmortem*. Un jeu de rôle existe-t-il à sa création ou dans sa pratique ? Les deux, probablement. Et le *remake* profite des deux : du concept initial défriché par les auteurs de l'époque et d'une mise à l'épreuve par le public. Le *remake*, c'est une création. Nécessairement. Des auteurs ont bossé dessus, ont éprouvé le jeu avec leur sensibilité pour livrer une approche différente, même si leur travail implique une fidélité de principe à l'original. Il faut avoir envie de se couler dans des intentions passées, tout de même ! C'est une épreuve d'humilité, à un moment ou à un autre. Une histoire de respect aussi. Ne pas trahir, mais ne pas copier. Ne pas se couper de l'essence du jeu, mais lui redonner une ampleur suffisante pour intéresser anciens et nouveaux joueurs. *Remake*, vrai challenge créatif ? Carrément !

Jidus (*Rêve de Dragon*)

Je dirais sans forfanterie aucune qu'il s'agit d'un geste de passionné. Un passionné qui regrette que *Rêve de Dragon*, qui fut un jeu de rôle mythique dans les





années 80-90, soit désormais presque tombé dans les oubliettes, et que la nouvelle génération de rôlistes qui serait intéressée par cet univers unique soit obligée de se rabattre sur des bouquins d'occase vendus hors de prix sur les sites d'enchères. Alors bien sûr, on peut toujours se procurer les règles sur le site *Rêves d'Ailleurs*, puisque l'auteur, Denis Gerfaud, a permis leur mise à disposition. Mais à mon sens, un bouquin, y'a rien de tel pendant les parties.

Nous rééditerons les règles telles quelles, puisque c'est le souhait de Denis, mais nous profitons de l'occasion pour ajouter un peu de matériel qui rendra plus fluides et agréables la lecture et l'utilisation de ces dernières : maquette plus aérée, index, réalisation de fiches mémoires et récap' de règles. Les *goodies* qui accompagneront la souscription seront dédiés à la pratique du jeu : cartes pour les sorts, nouvelle carte des Terres Médianes. Un nouvel écran aussi… On aurait pu se contenter d'une simple réédition, mais nous voulions aussi proposer une autre plus-value « ludique ». Au-delà du livre de règles, nous publierons un autre livre qui regroupera une trentaine de scénarios signés Denis Gerfaud et parus dans d'anciens *Casus Belli*, *Dragon Radieux*… La plupart ayant été écrits pour la v.1 des règles, il y a eu un travail d'adaptation à la v.2 auquel a participé Denis. Ce second bouquin bénéficiera d'illustrations inédites et de plusieurs dizaines de plans que j'ai redessinés, qui paraîtront en couleurs, si le financement participatif nous le permet.

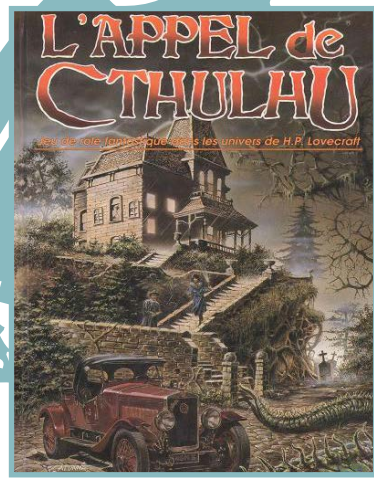
Donc, pour en revenir à la question initiale : paresse intellectuelle, non. Challenge créatif, oui.

Jérôme Larré et Coralie David

À notre avis, croire que les nouvelles éditions, au sens large, sont un phénomène récent est une erreur. Elles font partie de l'ADN du JdR. Combien de jeux n'ont pris leur réelle dimension qu'au bout de deux ou trois éditions ? Sans compter que la notion n'est pas toujours limpide. Il y a bien sûr des intérêts économiques, des envies inassouvies, mais il ne faut pas perdre de vue que le *game design* rôliste, comme le cinéma par exemple, est une technologie qui évolue notamment grâce à ce phénomène, et ce depuis les tous débuts. Ainsi, des joueurs d'*INS/MV* en auront une vision très différente selon l'édition à laquelle ils jouent, première ou quatrième par exemple. Vouloir rééditer un jeu, c'est aussi →

Liste des *remakes* des années 2010 (date d'origine/*remake*)

Alkemy : 2009/2015
Athanor : 1989/? (annoncé)
Berlin XVIII : 1988/2017 (annoncé)
Bitume : 1986/2017 (annoncé)
Bloodlust : 1995/2012
Capharnaüm : 2007/2017
COPS : 2003/2010
Crimes : 2006/2016
Ecryme : 1994/2016
Exil : 2005/2017 (annoncé)
INS/MV : 1989/2015
L.A. 2035/2045 : 2001/2015
Laelith : 1986/2017
Maléfices : 1985/2017 (annoncé)
Mega : 1984/? (annoncé)
Stormbringer/Mournblade : 1981/2012
Nephilim : 1992/2012
Pavillon Noir : 2004/2016 (annoncé)
Rêve de Dragon : 1985/2017 (annoncé)
Shaan : 1996/2014
Terres Suspendues : 2005/2016
Trinités : 2006/2014
L'Ultime Épreuve : 1983/2017 (annoncé)
Polaris : (1997/2010)





Liste des traductions/adaptations

L'Appel de Cthulhu : 1984/2015
Deadlands : 1997/2012
Donjons & Dragons : 1983/2016 (*Héros & Dragons, Dragons*)
Le Livre des Cinq Anneaux : 2002/2011
L'Œil noir : 1984/2016
Loup-Garou : 1994/2016
Mutant Chronicles : 1994/2017 (annoncé)
Paranoïa : 1986/2017
Star Wars : 1995/2016
Tunnels & Trolls: 1975/2012
Vampire : 1992/2014
Vampire : l'Age des ténèbres : 1996/2017 (annoncé)
Vampire : le Requiem : 2005/2015

continuer à explorer ce qu'il propose, lui faire bénéficier des évolutions de notre média et créer une nouvelle génération d'expériences. C'est à la fois faire évoluer l'univers et la technique pour tout le monde, mais aussi poser un socle pour tous les joueurs et suppléments à venir, etc.

C'est un réel défi. Comment trouver une base commune quand, par définition, les jeux sont justement conçus pour que les joueurs se les approprient et les personnalisent au fil des parties ? Comment discerner ce qui constitue l'essence d'un jeu et ce qui peut être retravaillé sans trahir cette dernière ? Donc oui, il existe des *remakes* loupés ou des ressorties opportunistes. Mais les condamner par principe reviendrait à oublier qu'ils permettent également de redécouvrir des classiques du patrimoine rôliste et des voies alternatives de *game design* qui méritent de ne pas être oubliées, exactement comme il existe des histoires qui méritent d'être contées à nouveau. Pire encore, ce serait rater des occasions de renforcer une culture rôliste commune *via* une forme précieuse de partage intergénérationnel qui nous a tant manqué par le passé.

Personne ne comprendra pourquoi tel jeu a compté pour vous si vous ne lui donnez pas les clés pour le comprendre.

Emmanuel Rouδier (*L'Ultime Épreuve*)

C'est un peu raide de parler de paresse intellectuelle, mais je vois pourquoi la question se pose. Par exemple, j'ai dans mes cartons deux jeux de *fantasy* maison, que j'ai créés il y a des années déjà. Comment se fait-il que le jeu sur lequel j'ai envie de travailler pour une publication ne soit pas l'un de ceux-là, mais *L'Ultime Épreuve*, un jeu qui date de plus de trente ans ? J'ai redécouvert ce jeu il y a une dizaine d'années, alors que je travaillais sur un projet de jeu d'initiation. J'ai été bluffé par le fait que les règles de ce jeu étaient en tous points ce que je cherchais. Depuis, j'y ai beaucoup joué et je dois dire que sa mécanique, telle qu'elle a été conçue à l'époque, m'enchante toujours autant. Alors voilà, je me dis qu'il s'agit du tout premier jeu de rôle français publié, qu'il est désormais introuvable ou presque, et je préfère œuvrer à donner une nouvelle vie à ce jeu important d'un point de vue patrimonial, plutôt que de lancer un nouveau jeu dans un univers ludique déjà très foisonnant. Pour le coup, ici, le

challenge créatif ne se situe pas du tout au niveau d'une éventuelle refonte des règles, qui sera délibérément mineure, mais au niveau de l'écrin graphique que nous avons envie de donner à cette œuvre ludique, au niveau de la phraséologie, de l'accessibilité de son écriture. Et bien entendu, il va s'agir aussi d'enrichir l'univers du jeu, par du background, par des scénarios inédits. Ça fait déjà un sacré chantier, croyez-moi.

Marc Sautriot (*Prophecy, COPS, Pavillon Noir, Héros & Dragons, Laelith…*)

Le *remake* ? C'est clair que c'est de la pure fainéantise pour se faire du blé le plus facilement possible ! Ce n'est pas compliqué, il suffit de reprendre le produit d'origine, de changer l'emballage, et hop ! les gogos vont allonger le pognon. Et à moi les plages de sable fin, les filles, la drogue…

Bon, ceci dit, des fois, on en profite pour faire quelques changements, améliorer le produit. Pour la campagne *Pavillon Noir* du *Hollandais volant*, par exemple, tant qu'à rééditer la campagne en un seul volume, on a voulu lui donner l'ampleur qu'elle mérite. On a eu envie de lui donner une vraie belle intro, de mieux utiliser le contexte historique, de développer les textes qui étaient initialement contraints en taille…

Quand Christophe Begey, le patron d'Oriflam, a ressorti *COPS*, c'était par frustration de ne plus trouver les bouquins dans le commerce. S'il s'est au départ contenté de rééditer les livres de la saison 1 à l'identique, il a tout de suite adhéré à la proposition que Bubu et moi lui avons faite pour proposer du nouveau matériel. Il y a énormément de choses à développer pour ce superbe jeu, et nous avons commencé à travailler sur deux projets. Malheureusement, l'aventure s'est arrêtée là pour Oriflam, mais régulièrement, l'idée de faire un vrai *COPS 2* me taraude…

Pour *Laelith*, c'est encore une histoire de passion. L'envie de ramener parmi nous un univers de jeu fabuleux. Et là encore, l'idée n'est pas de faire un simple copier-coller, qui serait le minimum syndical. Non ! En tant que passionné, on a envie d'aller plus loin. Et de fait, le nouveau *Laelith*, ça sera énormément de création nouvelle.

Pour moi, le *remake*, au moins dans le JdR, ce n'est pas de l'argent facile. C'est avant tout une histoire de passion. L'envie de poursuivre ou de ressusciter un univers que l'on adore et de le partager avec les autres. Parfois avec peu de changement, parfois en prenant le risque d'une minirévolution. Mais jamais par facilité.

AVIS D'ÉDITEURS



Les XII Singes

***CB* : Qu'est-ce qui vous (Les XII Singes) a motivés pour une nouvelle édition de *Alkemy et Trinités* ?**

Sébastien Célerin : *Trinités* était sur le point d'être épuisé une fois encore, or la première édition a souvent été critiquée car elle ne traduisait que l'aspect occulte du jeu et sa dimension contemporaine. Cela nous a naturellement conduits à envisager une nouvelle maquette (en couleurs cette fois) plus fidèle à toutes les facettes de *Trinités*. Nous en avons profité pour ajuster quelques règles et en introduire de nouvelles, pour les cartes de pouvoirs notamment. Ces ajustements rendent le jeu plus dynamique et donnent un peu de « boost » aux Trinités, sans qu'aucun XP ne soit nécessaire. Cette nouvelle édition a été baptisée *Manuel des joueurs* car elle n'est pas un nouveau JdR. Elle est le socle commun aux →

PJ et aux MJ maintenant que *Trinités* est bien développé.

Pour *Alkemy*, la première édition proposait du matériel pour *Do-D 4*. Nous souhaitions proposer des aventures plus *roleplay* dans *Mornéa*. C'est chose faite avec ce JdR complet où les figurines ne sont plus au cœur du système.

***CB* : Que pensez-vous du phénomène actuel des *remakes* en JdR ?**

S. C. : Je regrette que les joueurs ne se tournent pas davantage vers la création francophone, qu'ils lui préfèrent souvent l'ultime édition d'un JdR anglo-saxon du XX[e] siècle.

500 nuances de geek

***CB* : Qu'est-ce qui vous (500 Nuances de Geek) a motivés pour faire un *reboot* de *Berlin XVIII* ?**

Maître Sinh : Je ruminais ça depuis des années. Depuis le concours des vieux pots. C'est de mes univers/jeux préférés. Les jeux policiers sont assez rares. Les gars de Siroz ne se sont pas contentés de faire du cyberpunk mais ont accouché de quelque chose d'assez unique. De plus, le jeu n'a rien perdu de son actualité, au contraire. En 1988, le mur de Berlin était encore là, l'Union européenne n'existait pas. Vingt-cinq ans après, on a une guerre larvée avec l'Ukraine, un effondrement du Proche-Orient et une crise économique mondiale. Bref, on y arrive. Avec *Berlin XVIII*, on essaie d'apporter quelque chose de nouveau, avec le système *Apocalypse*, un zeste de critique sociale (un zeste) et une bonne dose d'esprit série télé.

***CB* : Que pensez-vous du phénomène actuel des *remakes* en JdR ?**

M. S. : Je pense que ce n'est pas propre au JdR, mais vu que l'âge médian du rôliste est très élevé, cet effet se renforce. Beaucoup de ces jeux sont avant tout des « marques » qui capitalisent sur la nostalgie. Mais beaucoup de ces univers, comme *Mega* ou *L'Œil noir* sont, par nature, assez génériques. Ma démarche est de réactualiser des univers anciens avec les outils d'aujourd'hui. Quand on a traduit *Donjon* de Clinton R. Nixon, c'était déjà explicitement un moyen de « revivre la découverte du JdR ». Mais il n'y avait pas marqué *L'Œil noir* ou *Do-D* dessus. On pense à faire un jeu de lutte d'anges et de démons entièrement compétitif et sans MJ, basé sur *Capes*. Mais s'il n'y a pas marqué *INS/MV* dessus…

Arkhane Asylum

***CB* : Qu'est-ce qui vous (Arkhane Asylum) a motivés pour faire une nouvelle édition de *Vampire* et de *Loup-Garou* ?**

Mathieu Saintout : Eh bien, nous souhaitions travailler depuis longtemps sur ces licences. Nous avions pu commencer avec *Scion*, mais derrière, c'était surtout *Vampire* et *Loup-Garou* qui nous intéressaient. Avec la création d'Onyx Path, nous avons pu nous y attaquer. L'idée de publier les éditions anniversaires m'a beaucoup séduit. Regrouper en un gros volume les règles finales de ces jeux était pour nous un bel hommage à nos années de jeux de rôle.

***CB* : Que pensez-vous du phénomène actuel des *remakes* en JdR ?**

M. S. : Je trouve que c'est une très bonne chose. Nous sommes tous nostalgiques de certains jeux auxquels nous jouions quand nous étions jeunes, et pouvoir y rejouer dans une édition à jour ou sous une nouvelle mouture est simplement génial. Il y a un effet « madeleine de Proust » qui me parle.





BLACKBOOK EDITIONS

Black Book Éditions

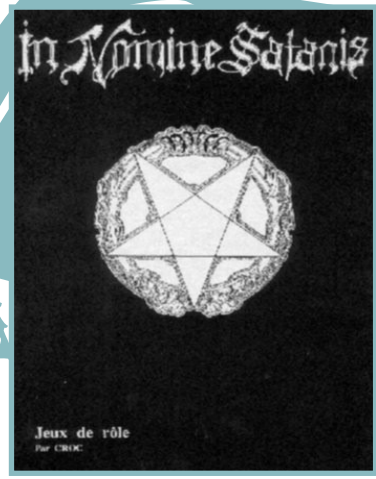
***CB* : Qu'est-ce qui vous (BBE) a motivés pour une nouvelle édition de *Laelith, Alarian (Héros & Dragons)* et *Pavillon Noir* ?**

Damien Coltice : Eh bien c'est en fait très simple. Initialement, c'est pour offrir la possibilité au public de continuer à jouer dans son univers favori en mettant à jour le système de jeu pour rester en phase avec les habitudes des joueurs de notre époque. C'est aussi pour offrir à un nouveau public la possibilité de découvrir un jeu de qualité adapté à son époque. Nous souhaitons proposer aux jeunes générations le plaisir de ces jeux anciens, sans les désagréments de l'époque (qualité d'ouvrage et de règles).

***CB* : Que pensez-vous du phénomène actuel des *remakes* en JdR ?**

D. C. : Les nouvelles éditions sont un phénomène souhaité par la pratique des joueurs à mon sens. La « grande » idée de ne jouer qu'à des nouveaux jeux est aussi théorique et déconnectée de l'activité rôliste que celle de ne jouer qu'à des anciens jeux. En JdR, les possibilités sont infinies. Donc quand on apprécie un univers de jeu et son système, exploiter son potentiel peut durer toute une vie. Pourquoi s'interdire dès lors d'approfondir un jeu au maximum (surtout que ça n'empêche aucunement de s'intéresser à des jeux 100 % nouveaux) ? Il y a toujours la possibilité de proposer quelque chose qui permette de continuer à prendre du plaisir et qui puisse soit améliorer le jeu (système comme background), soit proposer du matériel de jeu nouveau. Il faut d'ailleurs noter qu'une nouvelle édition réussie remobilise la communauté. Il faut de la motivation pour relancer des parties, réunir des amis, et le rôles de l'éditeur (et des amis !) est primordial pour provoquer l'étincelle qui aboutit à la reprise d'une activité rôliste.

Quand le travail consiste à améliorer le jeu et à proposer des choses neuves, une nouvelle édition est finalement un nouveau jeu. Cette façon de trouver un biais purement théorique (« c'est un ancien jeu donc ce n'est pas un nouveau jeu… ») n'est pas conforme à la pratique. Car dans la pratique, on retrouve certes ce qu'on a connu, mais on se retrouve le plus souvent avec →





un jeu dont le système est différent, la matière et sa présentation nouvelle, au point d'en changer notre perception et son utilisation.

Pour les *reboots*, chez BBE, la réflexion est simple et en deux temps. Quel que soit le bla-bla autour : est-ce un bon jeu ? Et quelle continuité y a-t-il avec son prédécesseur pour préserver ce fil qui unit la communauté autour de plaisirs communs à partager ? Pour moi, le *reboot* idéal est celui qui gagne la majorité du public et réussit l'alchimie complexe consistant à garder ce qui a été apprécié par les joueurs, à supprimer ce qu'ils n'ont pas aimé et à ajouter du matériel apprécié. Au final, la subjectivité permet d'entretenir des débats interminables – et c'est tout à fait sain –, mais le respect de l'histoire d'une gamme est important.

Les Écuries d'Augias

***CB* : Qu'est-ce qui vous (Les Écuries d'Augias) a motivés pour faire une nouvelle édition de *Crimes* ?**

Jérémie Rueff : La première édition, si elle avait des qualités indéniables, souffrait aussi de quelques défauts et l'aspect roman-jeu pouvait être déroutant pour une partie du public. La recherche d'informations dans le manuel n'était pas optimale. Par ailleurs, les scénarios parus ont contribué à affiner et à compléter l'univers, mais aussi le système de *Crimes*. Quand la première édition a été épuisée, nous étions conscients qu'une simple réimpression ne serait pas le meilleur moyen d'intégrer ces apports. Nous avions aussi plus d'expérience au niveau éditorial et il était devenu évident qu'une seconde édition serait bien plus intéressante pour le jeu et pour le public. Enfin, cela a été rendu possible par le fait que *Crimes* avait toujours un suivi, était toujours joué et qu'il y avait de la demande de la part de nouveaux joueurs pour un livre de base. La vie éditoriale de *Crimes* était donc loin d'être terminée.

***CB* : Que pensez-vous du phénomène actuel des *remakes* en JdR ?**

J. R. : En tant qu'éditeur, ma conviction est qu'un livre se doit d'être disponible. La vie éditoriale de la plupart des jeux se révèle plus compliquée, et il n'est pas rare d'avoir des jeux épuisés et introuvables. Si l'on couple ça aux évolutions

de *gamedesign* et aux théories sur le jeu de rôle, ce phénomène n'est rien moins que naturel. Après, il faut en distinguer les différents aspects dans leur visée éditoriale – réédition (une ancienne édition corrigée, révisée), *reboot* (on repart de zéro) et nouvelle édition (on construit sur l'existant avec de nouveaux apports) – mais aussi, on ne va pas se leurrer, commerciale…

Iello/Origames

***CB* : Qu'est-ce qui vous (Iello/Origames) a motivés pour faire une nouvelle édition de *Shaan* ?**

Igor Polouchine : Ce qui a motivé la réédition de *Shaan Renaissance*, c'est avant tout la communauté, qui était partie au départ pour faire une réédition elle-même, puis j'ai été mis dans la boucle. Ça a failli se faire pour une adaptation d'univers *Do-D4*, qui ne s'est heureusement pas faite, et on est ensuite parti pour la création de la gamme. L'idée étant que l'univers n'avait été décrit que succinctement dans la première édition, et il y avait la volonté d'offrir à ce jeu une seconde chance pour exister dans une version plus proche de ce que j'aurais aimé faire il y a 20 ans, mais que je n'aurais jamais pu avoir à l'époque, ne serait-ce qu'avec l'apport de la couleur…

***CB* : Que pensez-vous du phénomène actuel des *remakes* en JdR ?**

I. P. : Le phénomène des *reboot* est naturel, il correspond à un besoin de retour à ses premiers amours et au plaisir d'avoir des objets collectors, uniques (« mon précieux… »). Les joueurs ont vieilli, ils ont du pouvoir d'achat et certains ont des enfants auxquels ils veulent transmettre leur passion. Il y a donc un terreau très très fertile pour du *reboot* et de la réédition. Dans le lot, il y a toujours des gars qui profitent du filon pour faire n'importe quoi, mais la majorité des éditeurs proposent des produits de qualité, que seule une souscription peut permettre d'obtenir. Donc, dans l'ensemble, c'est plutôt une bonne chose. Ça permet à des auteurs, des illustrateurs et des éditeurs de pouvoir un peu vivre du jeu de rôle. Certains arrivent même à bien en vivre et c'est tant mieux pour eux…

John Doe

***CB* : Qu'est-ce qui vous (John Doe) a motivés pour faire un reboot de *Bloodlust* et d'*Exil* ?**

Emmanuel Garbi : Pour *Bloodlust*, c'est le travail de deux fans du jeu qui nous a emballés, Rafael et François, qui se sont entièrement approprié l'univers pour en faire une version à la fois respectueuse et personnelle. Pour *Exil*, l'envie de poursuivre la gamme, d'étendre l'univers, ce qui n'avait pas pu se faire à l'époque. Dans les deux cas, c'est l'envie explorer d'une autre manière des choses connues, de les étendre, de proposer quelque chose de différent dans un cadre familier. Il faut redéfinir le jeu, le repenser. Avec respect, mais aussi avec l'envie de se l'approprier.

***CB* : Que pensez-vous du phénomène actuel des *remakes* en JdR ?**

E. G. : Il y a sans doute une forme de nostalgie qui s'exprime, à la fois chez les concepteurs et les joueurs, l'envie de retourner dans des univers que l'on a aimés et explorés, de retrouver des sensations. Tant que la création et la nouveauté s'expriment aussi, ça ne pose pas de souci.

Raise Dead

***CB* : Qu'est-ce qui vous (Raise Dead) a motivés pour faire un reboot de *INS/MV* et prochainement de *Bitume* ?**

Jean-François Beney : Juste l'envie d'écrire de nouveau sur un univers que j'aime. Pour faire plaisir aux fans (dont je fais partie) qui réclamaient à Croc une nouvelle édition. Mais avant tout, l'envie d'écrire de nouveau sur des univers familiers, vingt ans plus tard. Bon, au final, je me suis bien fait avoir car désormais je fais tout sauf écrire. Lorsque tu prends la casquette d'éditeur, tu n'as plus le temps d'écrire.

***CB* : Que penses-tu du phénomène actuel des *remakes* en JdR ?**

J.-F. B : Cela correspond au même processus mais du côté joueur. Retrouver des univers familiers. Il faut bien se rendre à l'évidence que le JdR est surtout un loisir composé de joueurs anciens. Ils assouvissent ainsi leur désir de « madeleine de Proust » du JdR, peut-être également une « vengeance » consistant à pouvoir s'offrir désormais des jeux qu'ils n'ont pas pu acquérir étant jeune, faute d'argent. C'est mon cas, lorsque j'achète un *reboot*. Je suis également un gros collectionneur. Pour les éditeurs, c'est le fantasme de publier un jeu fétiche, tiré de notre adolescence. Un rêve de gosse. Et puis la nostalgie fait partie du credo de notre époque, un peu confuse, un peu sombre. Alors le *reboot* d'un « classique » est bienvenu, rassurant, familier. Bon, là je fais de la psycho de comptoir, hein… on est d'accord.

Sans-Détour

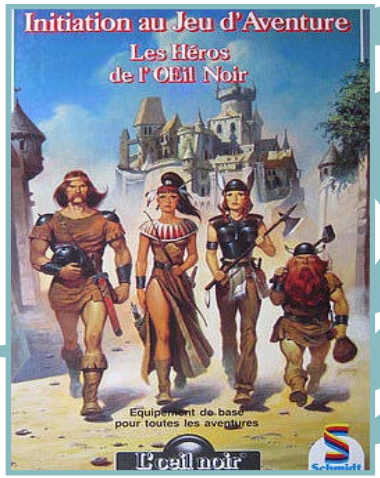
***CB* : Qu'est-ce qui vous (Sans-Détour) a motivés pour traduire/augmenter des jeux comme *l'Appel de Cthulhu*, *Paranoïa*, ou *Mutant Chronicles* ?**

Samuel Tarapacki : C'est la possibilité de faire redécouvrir des univers riches dont la réputation a traversé les décennies. *Mutant Chronicles* propose d'incarner des personnages aux caractéristiques très diverses, voire complètement irradiés, à travers des histoires où l'on peut vraiment se lâcher. Chez Sans-Détour, on apprécie ces univers forts, alors nous nous sommes penchés sur le berceau riveté de cette seconde naissance.

Pour *Paranoïa*, c'est le travail sur la nouvelle édition américaine qui nous a bluffés : la mise à jour de l'environnement high-tech du complexe Alpha tout en conservant l'humour déjanté de la première édition. Ainsi, de nouveaux joueurs pourront découvrir l'ambiance surréaliste de *Paranoïa* et vivre les situations absurdes qui font le succès de ce jeu unique.

***CB* : Que pensez-vous du phénomène actuel des *remakes* en JdR ?**

S. T. : Les goûts du public et des joueurs changent avec le temps. Les règles évoluent, elles peuvent s'alléger, se corriger ou exploiter les spécificités d'un nouveau background – car ces derniers aussi peuvent être revisités. C'est là que l'on peut éventuellement parler de *remake* (*L'Appel de Cthulhu* en est à sa 7e version de règles, sans que l'on parle de *remake*). Ces révisions permettent un nouveau regard sur un sujet, à travers le traitement de problématiques plus en phase avec notre époque et la maturité des joueurs : la place de la technologie, l'extrémisme, l'avenir de nos sociétés, etc. Parce que le jeu de rôle est avant tout un divertissement, on peut aussi vouloir simplement redécouvrir un uni-





vers que l'on croyait connaitre à travers de nouvelles propositions d'auteurs, d'illustrateurs, de scénaristes, etc. Quand une histoire est bien racontée, on aime à se la repasser.

Scriptarium

***CB* : Qu'est-ce qui vous (Scriptarium) a motivés pour rééditer *Rêve de Dragon* ?**

Florent Haro : C'est avant tout quelque chose à quoi nous… rêvions, même avant que Scriptarium n'existe, parce qu'une partie de l'équipe est composée de vieux joueurs de *RdD*. Jidus a écrit plusieurs scénarios pour son groupe régulier, et lorsque Scriptarium est apparu et a commencé à publier son premier jeu, *Défis Fantastiques*, nous nous sommes demandés si nous ne pourrions pas les publier. Denis Gerfaud ayant approuvé la première campagne, *À la Claire fontaine*, le rêve a pu se concrétiser. La question de la réédition de matériel ancien s'est ensuite très naturellement posée, en plus de celle de la production de nouveaux scénarios et de « matériel dérivé » comme les livres-jeux.

***CB* : Que pensez-vous du phénomène actuel des *remakes* en JdR ?**

F. H. : Étant pour beaucoup des « nostalgeeks », nous apprécions ce phénomène. Nous y avons contribué nous-mêmes fortement au début, en participant au développement des JdR ayant pour cadre l'univers de livres dont vous êtes le héros *Loup Solitaire*. Le cœur de l'activité de Scriptarium en français, c'est aussi le JdR *Défis Fantastiques*, inspiré de la série éponyme de LDVELH et de la série culte *Sorcellerie*. Nous sommes également les traducteurs de la 5e édition de *L'Œil noir* pour BBE et travaillons à la réédition d'une série de LDVELH.

Pour autant, nous sommes conscients du fait que les *revivals* ou les *remakes*, surtout quand ils se généralisent, peuvent être le signe d'un certain essoufflement créatif, comme en matière de musique ou de cinéma. C'est pour cela que nous ne nous contentons pas de procéder à des rééditions à l'identique ou à des traductions brutes, mais essayons de proposer quantité de choses nouvelles : textes corrigés et augmentés, écriture de suppléments, illustrations nouvelles, travail de maquettage, etc. Notre créneau est donc plus le développement sur une base existante que le *remake*.

Fin du dossier

HÉROS & DRAGONS

LES STARS DU BESTIAIRE DONJ'

Scènes coupées

Au départ, ces petits textes devaient figurer en encadrés dans l'ouvrage Créatures et opposition *de* Héros & Dragons*. Mais la licence SRD ne le permettait pas. Il aurait été dommage que ces informations se perdent, donc les voilà pour Casus. La rédaction ne s'interdit pas de développer cette rubrique pour présenter la petite histoire derrière d'autres monstres stars de la culture* Donj' *!*



Tous les monstres des bestiaires de la galaxie *Donj'* ne se valent pas. Certaines créatures historiques sont de véritables stars, les meilleurs ennemis des PJ. Petit florilège.

Les dragons

Les dragons, tout comme les géants, sont des créatures iconiques de *Donj'* , à tel point qu'elles apparaissent dans le nom du plus vieux des jeux de rôle ! Les dragons chromatiques font leur apparition dès la boîte blanche de *D&D*, en 1974. Ils sont accompagnés par le dragon d'or, mais aucune distinction n'est alors opérée entre chromatiques et métalliques. Ce n'est que dans le supplément *Greyhawk*, en 1975, qu'apparaît cette distinction, avec Bahamut et Tiamat à leur tête (qui deviendront Paladine et Takhisis dans l'univers de *Lancedragon*). Cette distinction est ensuite développée dans le *Monster Manual*, en 1977.

Même si ces créatures sont présentes dès le début, il faut attendre 1984 pour voir une série de modules (et un univers) développés spécifiquement autour d'elles. Il s'agit de *Dragonlance*, une série de 14 modules parmi les plus populaires de l'histoire du premier des JdR. En parallèle de la campagne sont écrits des romans, des livres dont vous êtes le héros. Plus tard suivront des jeux vidéo, des jeux de plateaux, des bandes dessinées et un film d'animation pour ce qui est l'un des premiers exemples de véritable support transmédias dans le jeu de rôle.

Les géants

Les géants sont des piliers de la culture donjonnesque car les modules *Against the Giants*, et notamment le premier, le *G1 Steading of the Hill Giant Chief,* a été le tout premier module publié en 1978 pour le jeu *AD&D.* Gary Gygax lui-même, le père de tous les rôlistes, l'a écrit pour se détendre entre la rédaction du *Monster Manual (*1977) et le *Player Handbook* (1978). Ont suivi de près le *G2 (Glacial Rift of the Frost Giant Jarl)*, puis le *G3 (Hall of the Fire Giant King)*. La série se poursuit ensuite avec les modules D et Q qui parlent de ceux qui tirent les ficelles depuis les sombres recoins des entrailles de la terre…

Ces modules sont mythiques pour plusieurs raisons. D'abord parce qu'ils



ont été écrits de la main du maître au tout début, avant que le tronc du JdR ne se divise en de nombreuses et belles branches. Donc presque tous les « donjonneurs » du monde ont joué ces modules. Ensuite, ce sont de grands classiques de l'exploration de complexe, le *crawling* comme disent les Américains, face à des monstres à la puissance fascinante. Des scénarios d'une difficulté redoutable. De nombreux groupes s'y sont repris à plusieurs fois et ont perdu bien des persos. Ces modules ont fait l'objet de nombreuses rééditions, notamment des éditions anniversaires. En 2004, pour les trente ans du plus vieux des JdR, le magazine américain *Dungeon* a élu la série des modules GDQ comme le meilleur scénario de tous les temps. Les géants sont donc des superstars du jeu. Traitez-les comme telles.

L'homme-lézard

L'homme-lézard constitue aujourd'hui un monstre assez banal, sans trop de relief ni de particularité forte. Pourtant, ce peuple a accouché de l'un des méchants les plus mémorables de l'histoire du plus vieux des jeux de rôle. En 1980, le module officiel pour la convention de jeu Origins, publié deux ans plus tard, est l'œuvre de Mark Acres : *Tomb of the Lizard King (La tombe du roi lézard)*. Un scénario réputé pour la difficulté de l'opposition et la forte mortalité des PJ. Le grand méchant, Shakata, est un homme-lézard de grande taille, magicien et… vampire ! Un adversaire particulièrement surprenant et, surtout, novateur pour l'époque. Pour la première fois de l'histoire du jeu, un monstre, un PNJ a été construit à la manière d'un PJ, avec une classe de personnage et des capacités. Une pratique courante aujourd'hui.

Le vampire

Le vampire est une figure classique de la culture du roman fantastique d'horreur. Il apparait très tôt aussi dans l'histoire du plus vieux des jeux de rôle. Dès 1977, Tracy et Laura Hickman, un couple à la ville, commencent à travailler sur une adaptation du mythe du vampire et le testent pendant cinq ans, un travail scandé par une partie de test à chaque veillée d'Halloween. Le module qui sera publié en 1983 ? *Ravenloft*. Une aventure novatrice au niveau de sa structure, centrée autour de la figure du comte Strahd Von Zarovich, un vampire dans la pure tradition gothique du *Dracula* de Bram Stroker. Ce module est devenu mythique et le PNJ comte Strahd a traversé toutes les époques du jeu et fascine toujours aujourd'hui.

Thomas Berjoan & Thom Robert



Article approuvé par

PAPY DONJON



LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

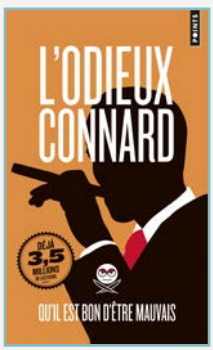
Lapidons-les au D20 !

Le guide des gens et des choses qui vous donnent des envies de strangulation autour d'une table de JdR.

Deuxième épisode.

Mais qui est cet odieux connard ?

Vous ne le connaissez pas ? Odieux connard tient un blog de critiques de films désormais célèbre. Il en a même tiré deux bouquins, *Qu'il est bon d'être mauvais* et *La vie c'est bien, le cynisme, c'est mieux*. En fait, monsieur OC est aussi un rôliste. Et il a décidé de partager son vitriol avec nous désormais.



Après le gars qui a décidé de trahir tout le monde (voir *CB* n° 20), nouvelle cible : le gars qui joue toujours le même personnage.

Depuis des années vous le croisez autour de vos tables. Au moment de décrire son personnage, ce garçon (ou cette fille) est toujours en train de se trémousser nerveusement, tel un vieux fan de *Star Wars* dans la file du prochain film qui le décevra. Tant d'impatience, serait-ce que le bougre aurait quelque chose de nouveau à partager ?

La réponse est bien évidemment : non.

Lorsque viendra son tour de se présenter, le bougre vous fera l'étalage de son manque complet d'imagination, ce qui est bien dommage lorsque l'on joue à un jeu basé sur cette thématique. Son héros a toujours l'exacte même description et, dans la plupart des cas, porte aussi toujours le même nom. Et encore, avec un peu de bol, le nom est de lui. Mais il y a fort à parier qu'en réalité, ce petit rabouin se soit contenté de copier/coller son personnage de popculture préféré. Combien de tables de JdR ont dû subir un personnage nommé Logan ayant la fâcheuse tendance à se régénérer, à tout griffer sur son passage et à s'énerver pour un rien ? Nul ne le sait. Par contre, tout le monde s'accorde à dire que cela donne envie d'enrouler le coupable dans du papier de verre.

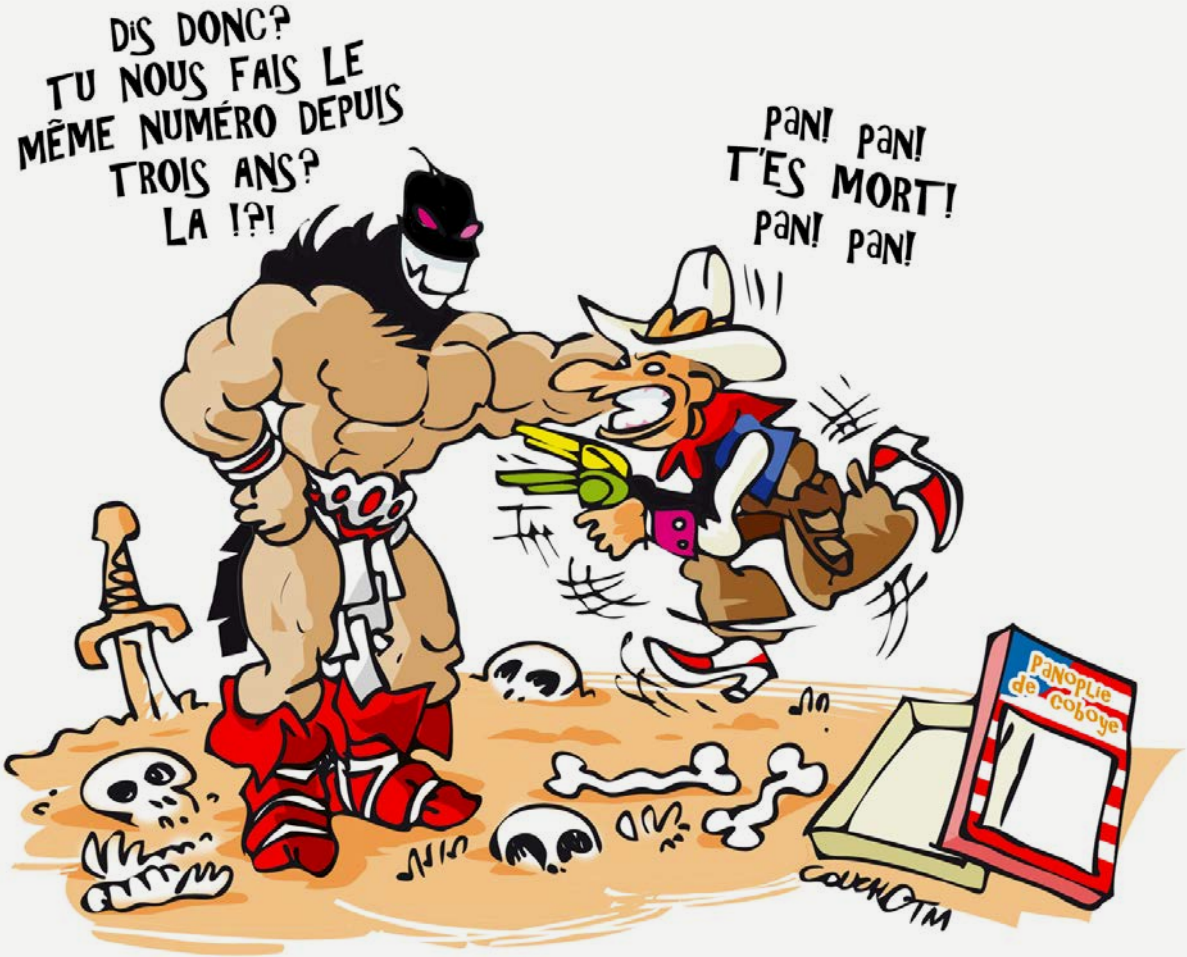
Bien évidemment, vous aurez beau tenter de secouer le joueur en question au travers des univers multiples et variés que comporte le JdR, il parviendra malgré tout à ramener son indécrottable personnage dans toutes les parties. Il tient absolument à jouer un gros barbare avec une épée et vous pensiez l'avoir feinté en proposant une partie de jeu futuriste ? Il parviendra quand même à ramener sa grosse épée substitut pénien. Vous tentez un jeu d'ambiance contemporain ? Le bougre aura un grand imperméable (pour cacher son épée, comme de bien entendu) et sera probablement en slip en dessous (ce qui vous permettra tout de même de concevoir *Charleroi - Le jeu de rôle*).

Et ne croyez pas, jeunes innocents, que des petits malins n'ont pas déjà pensé à lui filer un personnage prétiré pour essayer de le forcer à jouer un petit peu autre chose..

Même en confiant à l'ami Conan un avocat véreux des années trente, le bougre s'acharnera à le jouer exactement de la même manière, s'empressera d'aller acheter une épée chez le premier antiquaire venu. Il tentera alors de se battre avec tout et tout le monde pour un oui ou pour un non, voire pour un « *Objection !* », dépensant tous ses points d'expérience pour faire monter sa force et ses compétences de combat et, enfin, se rapprocher de son personnage fétiche. Et tant pis si c'est un jeu d'enquête.

Alors vous me direz « *Rho, mais bon, on a tous un type de personnage que l'on préfère !* »

Certes. Mais ici, nous parlons bien de cette petite raclure qui se moque bien



de l'univers dans lequel vous jouez pourvu qu'il joue son personnage issu du sien – qui est par ailleurs d'une lourdeur à faire passer un banc de phoques pour de délicieuses nymphettes. On pourrait penser qu'après dix ans à jouer le même type, ce dernier aurait gagné en profondeur, mais en général non ; celle-ci se résume à celle du paquet de chips disposé sur la table.

Alors, pour rappeler à ces joueurs que dans jeux de rôle, on joue « des » rôles, et qu'il y a une différence entre personnage préféré et inquiétant fétichisme, n'hésitons plus : comme le veut la tradition, lapidons-les à coups de d20.

Que nous irons ensuite ramasser sous le canapé.

Tout le monde sait bien que c'est là que finissent tous les d20.

Odieux connard
Barbare déchaîné *Coucho*

PROCHAINEMENT

Dans Casus Belli n°22

Traverser les déserts...



Chez *Casus*, on aime le rythme ternaire, celui de la valse à trois temps mais aussi des ballades de Jeff Buckley. Ce numéro marque la fin de *Magistrats & Manigances*, un JdR complet publié en trois épisodes. Avant cela il y avait eu *D3*, la grande campagne *Pathfinder Les chemins de la mémoire* et d'autres choses feuilletonnées en trois actes, comme on dit dans le jargon.

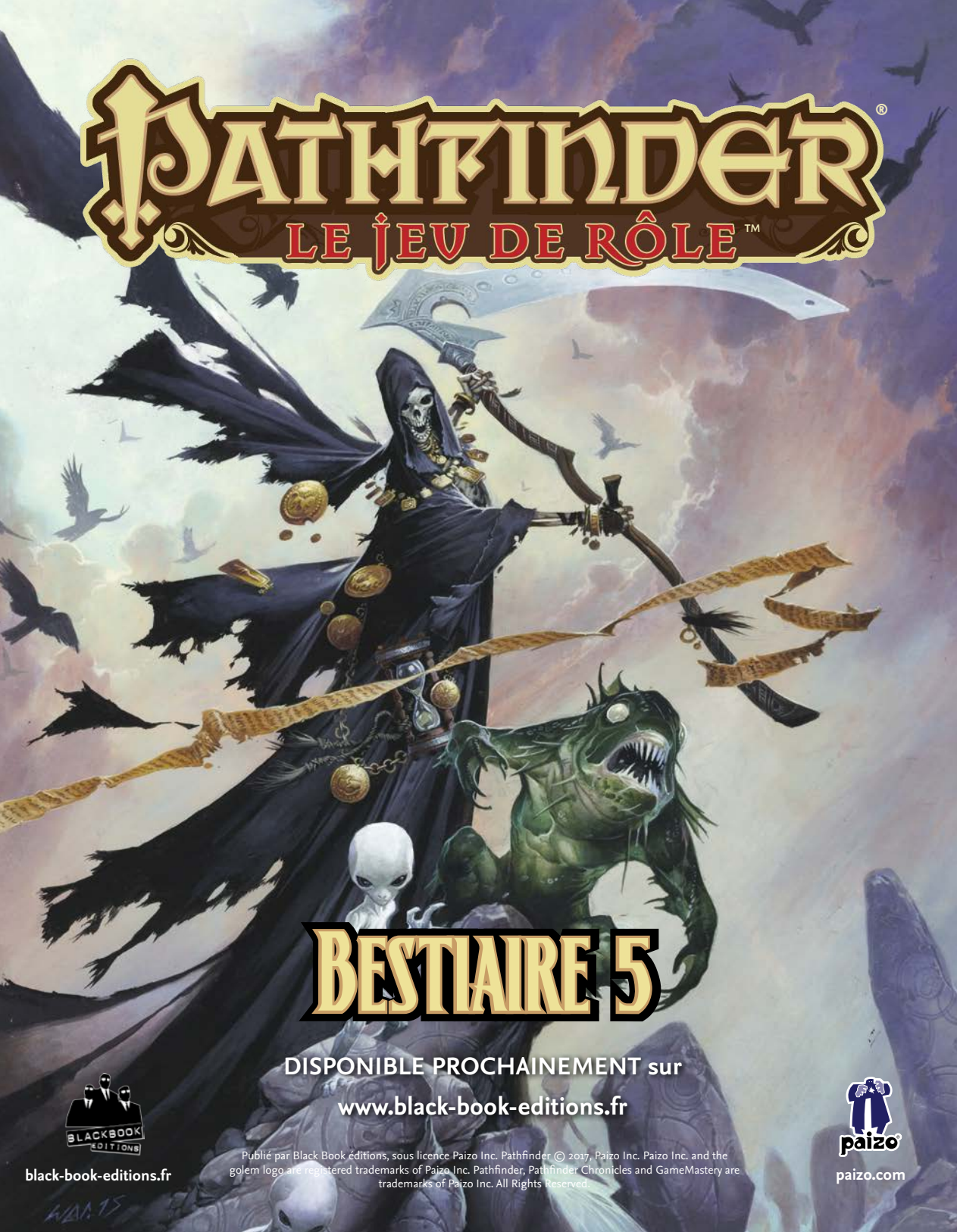
Pour le prochain numéro, on attaque sur autre chose. Il s'agit d'une grande campagne *Cthulhu* en... trois épisodes, évidemment, vous avez compris le principe. Tristan Lhomme ? Non, très occupé par ailleurs, l'homme-tentacules ne sera pas aux manettes, mais la *flamme + 1* a été transmise à un duo de petits nouveaux qui nous livrent le meilleur de leur vie de rôlistes. Pour un coup d'essai, c'est un beau coup de maître. Comme quoi, de nombreuses merveilles sommeillent probablement dans les tiroirs et les disques durs de nombreux MJ de France qui ont bossé comme des fous pour donner du plaisir à leurs amis. Et donc, il ne faut pas hésiter à sonner à la porte du méchant gros chauve qui porte un long fouet pour soumettre votre ouvrage précieux. Je suis votre serviteur et vous m'obligez.

Le pitch ? La campagne se déroule au Niger sur une période qui couvre 104 ans en trois scénarios. Le thème est adaptable à tous les univers contemporains. 1904, ambiance pulp fantastique, base souterraine dans le Sahara. 1947, ambiance espionnage Guerre froide, enquête sur un trafic d'uranium. 2008, ambiance contemporaine, politique, multinationales, terrorisme, projet de contamination mondiale. Le tout à la sauce horrifique.

Mais il y aura encore plein d'autres choses, notamment L'étoile du désert, un scénario de caravane pour rejoindre une certaine Laelith... Parfait pour patienter en attendant de rencontrer le Roi-Dieu qui se cache sous ce masque. Mais, mais... la place manque déjà et il faut laisser un peu de suspense que diable... À très vite !

Tête Brûlée et toute l'équipe

Simon Labrousse pour Laelith.
Tous droits réservés Black Book Éditions.2017.



DISPONIBLE PROCHAINEMENT sur

www.black-book-editions.fr

BLACKBOOK EDITIONS

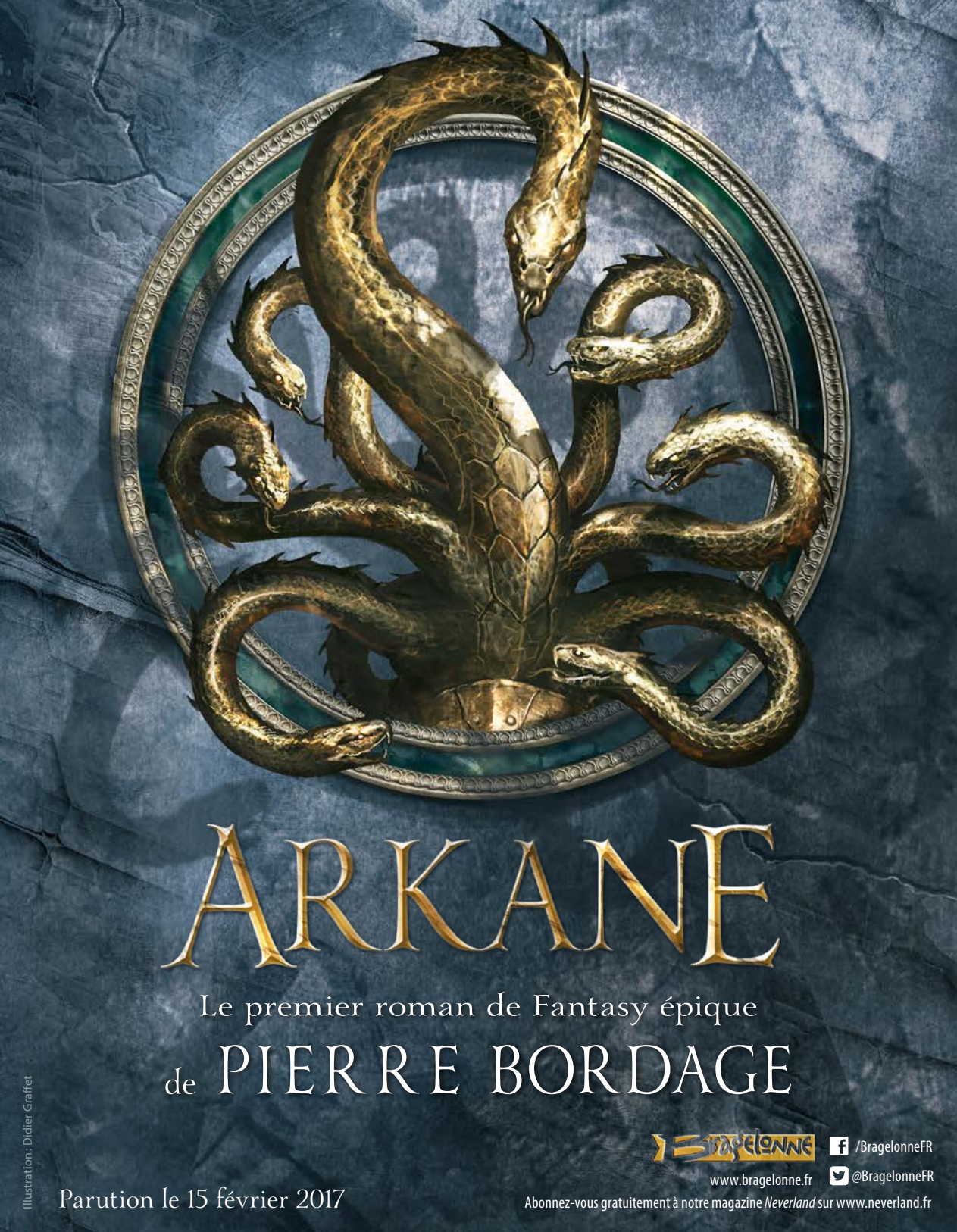
black-book-editions.fr

paizo

paizo.com

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Inc. Pathfinder © 2017, Paizo Inc. Paizo Inc. and the golem logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Inc. All Rights Reserved.


LE CASUS CLUB
ETABLISSEMENT POUR RÔLISTES
DEPUIS 241 708 (ANNÉES DE YUGGOTH)
COKTAIL DU JOUR
ATTAQUE ÉCLAIR !!!
LE CASUS CLUB
BLING BLING
AAAH ! MAIS QUELLE HORREUR !!!
ON DIRAIT UNE LARVE DE MI-GO ! QU'EST-CE QU'ELLE FAIT LÀ ?
JE SAIS PAS...
J'AI TOURNÉ LA TÊTE DEUX MINUTES ET C'ÉTAIT LÀ...
C'EST SOURNOIS CES BÊTES LÀ ...
IL VAUT MIEUX L'EVISCÉRER TOUT DE SUITE !
KZZZZ
LA VACHE ! UN SORT DE FOUDRE DE NIVEAU 15 !!!
C'EST UN SHAMAN GOBELIN DU DESERT !
PLANQUEZ-VOUS, JE PRÉPARE UNE BOULE DE FEU ...
ARRÊTEZ ! ON NE PEUT PAS LE VAINCRE PAR LA FORCE...
IL VAUT MIEUX ESSAYER DE DISCUTER !
JE CROIS QUE TU T'ES TROMPÉ D'ENDROIT, PETIT ...
C'EST POUR LES RÔLISTES ICI, TU COMPRENDS ?
PIKACHU !!!
AUGUSTIN 2016


ARKANE
Le premier roman de Fantasy épique
de PIERRE BORDAGE
Bragelonne
/BragelonneFR
@BragelonneFR
www.bragelonne.fr
Parution le 15 février 2017
Abonnez-vous gratuitement à notre magazine *Neverland* sur www.neverland.fr
Illustration : Didier Graffet

CANNES

24 AU 26 FÉVRIER 2017

FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX



www.cannes.com
www.festivaldesjeux-cannes.com **#FIJ2017**

UN ÉVÉNEMENT #MAIRIEDECANNES - RÉALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

App. FIJ Cannes

Palais des Festivals et des Congrès Cannes

Cannes Côte d'Azur www.cannes.com